



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

“Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

AUTORA

Br. Gladith Reátegui Pérez

ASESOR

Dr. Juan Rafael Juarez Díaz

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovación Pedagógica

TARAPOTO - PERÚ

2019

ESCUELA DE POSTGRADO

DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

La bachiller: **Reátegui Pérez Gladith**, Asunción, para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa, ha sustentado la tesis titulada:

"Efectos de los Juegos Lúdicos en el Desarrollo de las Habilidades Comunicativas Orales en Niños y Niñas de 5 Años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila Distrito de la Banda de Shilcayo"

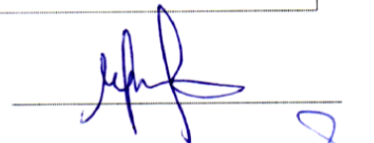
El Jurado evaluador emitió el dictamen de

APROBADO POR UNANIMIDAD.

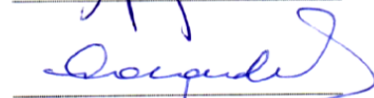
Habiendo hecho las recomendaciones siguientes:

Dr. Wilter Aro Fasanando

-Presidente



Mg. Lisette Karem Casaverde Carmona - Secretario/a



Dr. Juan Rafael Juarez Díaz

-Vocal



Dr. Aladino Panduro Salas

-Accesitario



Tarapoto 16 de marzo 2018

Dedicatoria

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando estaba a punto de caer; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar.

A mi madre; quien ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

Al hombre que me dio la vida, el cual a pesar de haberlo perdido a muy temprana edad siento que él está siempre conmigo cuidándome y guiándome desde el cielo y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ambos.

A mi sobrina Pilar, porque gracias a su apoyo, y conocimientos hicieron de esta experiencia una de las más especiales.

Gladith

Agradecimiento

Al director de la Institución Educativa Cleofé Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo; plana docente, estudiantes y padres de familia del nivel inicial, mi sincero agradecimiento por las facilidades brindadas en el desarrollo de la presente investigación.

A la Universidad Cesar Vallejo por la formación impartida a través de sus Docentes del Postgrado de la maestría con mención en Psicología Educativa.

Al Dr. Juárez Díaz, Juan Rafael., asesor de Tesis, quien con sus enseñanzas, orientaciones, revisión y corrección permitió que este informe de Tesis esté concluido.

A todas las personas que con su apoyo desinteresado han permitido concluir el presente trabajo de investigación.

La autora.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Gladith Reátegui Pérez; estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo, identificado con DNI 01100791, con la Tesis titulada: **“Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”**

Declaro bajo juramento que:

- 1) La Tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la Tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La Tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la Tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagió (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Tarapoto, octubre de 2017.


Br. Gladith Reátegui Pérez
DNI N° 01100791

Presentación

Señores miembros del Jurado, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo y con la finalidad de obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa; presento ante ustedes la tesis titulada “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo” que tiene por objetivo determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la institución antes mencionada, el desarrollo de la presente investigación, consta de seis capítulos; según se detallan a continuación.

En el capítulo I; se presentan los estudios previos relacionados a las variables de estudio tanto en el ámbito nacional, regional, local; así mismo el marco referencial relacionado al tema en estudio, el planteamiento y formulación del problema, la justificación, hipótesis y objetivos.

El capítulo II; está relacionado al marco metodológico el mismo que incluye el tipo de estudio, diseño de investigación, las variables y operacionalización de la variable; la población y muestra; la técnica e instrumentos de recolección de datos; métodos de análisis de datos y aspectos metodológicos.

En el capítulo III; se presenta el análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos y el procesamiento estadístico que nos permitirá concluir el nivel de asociación entre ambas variables.

En el capítulo IV; se analizan los resultados obtenidos contrastando con el marco teórico y los estudios previos de las variables en estudio.

En el capítulo V; se consideran las conclusiones según los objetivos planteados.

En el capítulo VI; se sugieren las recomendaciones de acuerdo a las conclusiones planteadas.

Presento la Tesis esperando cumplir con las exigencias del Jurado Evaluador.

Índice

Dictamen de sustentación de tesis	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de gráficos.....	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Realidad Problemática	13
1.2. Trabajos Previos	14
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	17
1.4. Formulación del problema.....	36
1.5. Justificación del estudio.....	36
1.6. Hipótesis	38
1.7. Objetivos.....	38
II. MÉTODO.....	39
2.1. Tipo de Estudio.....	39
2.2. Diseño de investigación.....	39
2.3. Variables, operacionalización.....	39
2.4. Población, muestra y muestreo	40

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	41
2.6. Consideraciones éticas.....	42
III. RESULTADOS.....	43
IV. DISCUSIÓN	53
V. CONCLUSIONES	56
VI. RECOMENDACIONES	57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS	62
Matriz de consistencia de la investigación	63
Instrumentos de recolección de datos.....	65
Sesiones de aprendizaje	68
Validación de instrumentos	94
Constancia de autorización de la autoridad donde se ejecutó la investigación	100
Autorización para la publicación electrónica de la tesis.....	101
Informe de originalidad	102
Acta de aprobación de originalidad	103
Autorización de la versión final del trabajo de investigación	104
Acta de aprobación de tesis	104

Índice de tablas

Tabla 1	Resultados Generales de Habilidades Comunicativas Orales	47
Tabla 2	Resultados en la dimensión 1: Comprensión oral	49
Tabla 3	Resultados obtenidos en la dimensión 2 Expresión Oral	51
Tabla 4	Cuadro Comparativo por dimensiones	53

Índice de gráficos

Figura 1	Resultados Generales de Habilidades comunicativas orales	48
Figura 2	Resultados Obtenidos en la Dimensión 1: Comunicación Oral	50
Figura 3	Resultados Obtenidos en la Dimensión 2: Expresión Oral	52
Figura 4	Resultados Comparativos por Dimensiones	53

RESUMEN

La presente investigación titulada “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”, se genera del siguiente problema ¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Pública Cleofé Arévalo del Águila? con el propósito de determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada.

El método utilizado fue el cuantitativo de tipo experimental, de diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformada por 27 niños de 5 años; a quienes se aplicó un programa de juegos lúdicos y un instrumento para medir las habilidades comunicativas antes y después del programa.

El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa arriba mencionada; fue deficiente tal es así que el 48% se encontraba en el nivel de proceso, aplicado el programa de juegos lúdicos se obtuvo en nivel de logro el 76%.

Se concluye que los juegos lúdicos tienen efecto en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa en mención.

Palabras Clave. Juegos lúdicos, desarrollo y habilidades comunicativas orales en niños y niñas.

ABSTRACT

The present research entitled "Effect of playful games in the development of oral communicative skills in 5 - year - old boys and girls from the Public Institution Cleofé Arévalo del Águila district of the Band of Shilcayo", generate the following problem What is the Effect of play games on the development of oral communicative skills in 5 - year - old boys and girls from the Educational Institution? With the purpose of determining the effect of play games on the development of oral communicative skills in 5 - year - old boys and girls from the Educational Institution mentioned above.

The method used was experimental quantitative, of pre-experimental design. The population and sample consisted of 27 children aged 5 years; To whom a program of playful games was applied and an instrument was applied to them to measure the communicative abilities before and after the program.

The level of development of oral communicative skills before the application of play games in 5 - year - old boys and girls from the Educational Institution mentioned above; Was deficient so that 48% was at the process level, applied the playful program was obtained at achievement level 76%.

It is concluded that play games have an effect on the development of oral communicative skills in 5 - year - old boys and girls from the Cleofe Arévalo del Águila educational institution in the Band District of Shilcayo.

Keywords. Play games, development and oral communicative skills in boys and girls.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática

Según Andreu y García (s.f.) Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante. Así mismo manifiesta que Del Moral (1996: 64) al referirse a los videojuegos señala que al 87% de las chicas les atrae más un tipo de juego que requiera habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas, mientras que un 75% de los chicos prefiere aquellos juegos en los que se tenga que defender algo o a alguien y requieran de una estrategia. En suma, con movimientos, efectos sonoros y visuales de mayor o menor atractivo (planos o en tres dimensiones, por ejemplo), con un diseño gráfico más sencillo o complicado y tanto si nos trasladan al siglo XXIX como al XV, los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron. Con la llegada de los primeros ordenadores a los hogares, hacia 1980, y su evolución a mediados de los 90 con gráficos, imágenes, animaciones y sonido, las posibilidades de explotación han aumentado significativamente en la clase para desarrollar habilidades en comunicación. (pág 122).

Así, un docente facilitador que comparta con sus alumnos y logre internalizar la amistad, solidaridad, amor, responsabilidad y honestidad, confirmando de esta manera lo que señala Rogers (1975) psicólogo humanista, quien observó que la educación y la experiencia del individuo tienen implicaciones en el logro de aprendizajes significativos.

El juego como estrategia favorece tanto al alumno como a la docente, ya que a través de la lúdica el niño/a pudo asimilar los contenidos de manera fácil y rápida y al mismo tiempo se notó resultados positivos, ya que pudo relacionar los conocimientos previos que poseía con los conocimientos nuevos que aprendió, y que mejor manera de lograrlo que a través del juego y asimismo la docente utilizó estrategias novedosas, que conllevaron al niño y la niña, a asimilar significativamente lo aprendido.

El juego como estrategia didáctica para la estimulación de la expresión oral tiene como objetivo mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la sección alegría de la Institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de

Shilcayo, mediante la enseñanza aprendizaje de la expresión oral a través del juego lúdico como estrategia didáctica.

Esta investigación buscó mejorar las habilidades comunicativas orales como también desarrollar las competencias necesarias en los niños para comunicarse efectivamente en su entorno. Así mismo, consideró que el efecto de esta investigación no es solamente académico si no social, porque al lograr mejorar el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas a través de los juegos lúdicos, es posible que los niños y niñas desarrollen el resto de las competencias comunicativas que les permitan inter actuar en cualquier contexto socio cultural.

En este contexto se busca identificar el efecto de los juegos lúdicos en las habilidades comunicativas de los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa Cleofe Arévalo de Águila de la Banda de Shilcayo.

1.2. Trabajos Previos

Antecedentes Internacionales

Orellana y Valenzuela (2010), en Ecuador, elaboraron un estudio titulado La actividad Lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro Infantil Parvulitos- Ciudad Otavalo, concluyen que las maestras en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje limitando a los niños su expresión oral, creativa y corporal.

Gutiérrez (2004), en México, se presenta con su estudio denominado Habilidades comunicativas, hablar y escuchar en actividades lúdicas: para preescolares de 5 a 6 años, del colegio Vasconcelos. Concluye que los docentes deben impulsar una comunicación educativa, coherente con los esquemas de interés en el niño su entorno y su escuela, asimismo, sensibilizarlos en su tarea 13 educativa a través de actividades lúdicas planeadas con la intención de desarrollar competencias comunicativas del habla y la escucha.

Liliana Magdalena Girona Gutiérrez (2012) La Paz – Bolivia, en su tesis titulada Cantos, rimas y juegos para desarrollar el lenguaje oral en niños y niñas del nivel inicial “jardín infantil planeta niños” concluyó que, con las actividades de cantos, rimas y juegos, planificadas de acuerdo a la edad y necesidades a satisfacer de cada

niño y niña se logra resultados esperados, como la pronunciación correcta de algunas palabras. Durante el proceso de desarrollo y la aplicación de las actividades de descripción realizadas se observó una marcada participación y dinamismo de las mismas. Las actividades de concurso y reconocimiento por un logro, tanto individual como grupal motivaron aún más a los niños y niñas en la participación y el logro de los objetivos

Desde esta perspectiva, cantos, rimas y juegos se constituyen en facilitadores de la socialización de su desarrollo cognitivo, psicomotor, del lenguaje y creatividad, no solo para el desarrollo mental, sino también emocional del niño y niña en el Jardín Infantil “Planeta Niños”.

Antecedentes Nacionales

Arroyo C. Carlos; Gutiérrez R. Elizabeth (2008) En su Tesis de investigación titulada “Programa en base a títeres para desarrollar la expresión oral en niños(as) de 5 años de la Institución Educativa “Fantasía” de el Tambo-Huancayo” cuyo objetivo fue determinar la eficacia del programa en base a títeres para desarrollar la expresión oral en los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa “Fantasía” del Tambo-Huancayo. Obtuvieron las siguientes conclusiones: El programa favoreció en un 19% el desarrollo de la expresión oral esto significa que los niños(as) luego de la aplicación del programa han logrado desarrollar la expresión oral teniendo en cuenta que solo se desarrolló el programa en quince días, esto significa que de aplicar el programa en base a títeres durante más tiempo habría mayor desarrollo de la expresión oral. Ahora los niños(a) son capaces de actuar con independencia ya que han adquirido seguridad y conocen que están en un proceso de aprendizaje constante por ello se tiene incidencia en el desarrollo de la autonomía cognitiva.

Antecedente Regional

Sosa, k.; Ortiz, M.y Reymer P. (2010) En su Tesis titulada: “Recurso didáctico trabalenguas, rimas y poesías para mejorar el rendimiento académico en el área de comunicación, de los estudiantes del primer grado de del nivel primaria de la I.E N° 0121- Picota” Obtuvieron las siguientes conclusiones:

La superación de las dificultades del rendimiento académico en la pronunciación de los fonemas por omisión requiere de un periodo más largo de tratamiento en base a la

aplicación de trabalenguas, rimas y poesías. Mientras que las dimensiones por sustitución, inserción y distorsión de fonemas o sílabas son superadas con relativa facilidad.

Al final del proceso los niños terminaron superando en mayor medida sus dificultades del rendimiento académico en la pronunciación de fonemas con mayor lentitud, pero en el tramo final del mismo adquieren un ritmo de aprendizaje que les permita agilizar dichas habilidades consolidando de esa manera su expresión oral con una mejor performance que las niñas.

Inga, E. y Amasifuén, G. (2009) En su Tesis de investigación titulada: “Estrategias lúdicas Jugando me comunico para mejorar la expresión oral en los estudiantes del segundo grado sección única del nivel primario de la I.E José Carlos Mariátegui F.E.H Rioja”. Llegaron a las siguientes Conclusiones:

El diagnóstico del nivel de expresión en los estudiantes del segundo grado sección única del nivel primario de la I.E José Carlos Mariátegui F.E.H Rioja. Los alumnos se expresan sin coherencia y con cierto grado de timidez, frente a un determinado público, produciendo una mala articulación y tonalidad deficiente en su expresión oral.

La estrategia lúdica Jugando me Comunico influyo significativamente en la mejora de la expresión oral, en los estudiantes del segundo grado sección única del nivel primario de la I.E José Carlos Mariátegui F.E.H Rioja.

La estrategia lúdica Jugando me Comunico se basó en los sustentos teóricos de la teoría del aprendizaje de Ausubel, la teoría socio cultural de Vygotsky, la teoría Psicogenética de Piaget y la teoría de Narvona, Juan; y Chevie, Claudia.

Antecedente local

Aguilar Ríos S. (2010), En su Tesis de investigación titulada: “Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa integrada N° 0523, del distrito de la Banda de Shilcayo”, Concluyo lo siguiente:

El nivel de proceso y tipo de texto referido que manejan los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa integrada N° 0523, del distrito de la Banda de

shilcayo, se ha incrementado notablemente por causa del influjo de la técnica lúdica “Adivinanzas” alcanzado el logro destacado.

El nivel de expresión no verbal o no lingüístico referido a la expresión oral que manejan los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa integrada N° 0523, del distrito de la Banda de shilcayo, después de la aplicación de la técnica lúdica “Adivinanzas” alcanzando el nivel de logro destacado.

1.3. Teorías relacionadas al tema

El Juego como Estrategia Didáctica

Arce Crisologo, Aurelio, Dice “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando aprende a comunicarse, ejercitar su imaginación explora y prueba nuevas habilidades e ideas entrena el uso de cada una y todas las partes”. (Carbajal Cornejo K., 2013)

Tineo CamPost, Luis, dice “Los juegos tienen mucha relación con los planes y programas de estudio, por que sirven de motivación constante y demostrar con eficiencia de las diferentes actividades de aprendizaje. Con el avance de la ciencia y la tecnología se ha llegado al convencimiento que con la incorporación de los juegos en el desarrollo de la acción se ha ganado un valioso elemento de ayuda, tanto cognitivo como psicomotor, para la formación del educando. (Carbajal Cornejo K., 2013)

María Montessori, Sostiene que la aplicación de los juegos recreativos se logra en los alumnos desarrollar capacidades de independencia en la toma de decisiones. (Carbajal Cornejo K., 2013)

Estas “ideas de grandes psicopedagogos, ratifica que, mediante los juegos, los niños desarrollan mejor sus cualidades, habilidades y capacidades”. (Ramírez Muñante J.S., 2015, pág. 19)

El juego es la actividad fundamental del niño. “El niño necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo”. (Granda Cueva, N. O., 2013, pág. 4).

La Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil.

“El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto” (El juego y el desarrollo psicológico del niño y la niña de 0 a 3 años, 2010, pág. 3). Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, “Smith (1983) señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular”; (El juego y el desarrollo psicológico del niño y la niña de 0 a 3 años, 2010, pág. 3)

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica. (La enseñanza a través del juego, 2012).

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias. (Olmedo Medina, A.P., 2011, pág. 20).

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo.

En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica Pavloviana como la más moderna de Skinner, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil. (Olmedo Medina, A.P., 2011, pág. 20, 21)

De hecho, no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución. (Olmedo Medina, A.P., 2011, pág. 21)

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada. Inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores Posibilidades de juego. (Olmedo Medina, A.P., 2011, pág. 21)

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La Oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar. (Olmedo Medina, A.P., 2011, pág. 21, 22)

Jean Piaget (1956): Teoría Piagetiana o intelectual:

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. (Teorías de juego, 2012)

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Teorías de juego, 2012)

Según Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

Juego de ejercicio (sensorial y motriz). Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a

través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.

Juego simbólico. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.

Juego de reglas. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años.

Para Piaget, en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad efectiva, pero, por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno. (Teorías para el juego, 2011)

Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo. (Teorías para el juego, 2011)

Para Piaget, los tipos de juego que utilizamos de chicos están definidos en función de una etapa de desarrollo cognitiva concretas que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja.

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Piaget, expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental. (Teorías sobre el juego, 2008)

L.S Vygotsky (1982) y su Teoría Constructivista del Juego

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía

su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo". (Esdrey E., 2013, pág. 13)

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta Primera Fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

En el Primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el Segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Segunda Fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático".

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente y lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. (Tripero A., 2011)

El Juego y el desarrollo integral

A través del juego el niño va desarrollar su coordinación motora gruesa y fina. Cuando el alumno juega va explorando, manipulando, practicando y repitiendo acciones que llevan al alumno a comprender como funciona un juguete, que debe hacer para que un carrito ande, encuentra relación de causa efecto. Al jugar el se va descubriendo la apariencia de las cosas, tamaño, color, forma, textura, semejanza, diferencias, va adquiriendo conocimientos simples del espacio y del tiempo, desarrolla su memoria y su creatividad. Al jugar permanentemente está realizando gestos imitativos, da vida a los objetos, toda esta actividad lleva al desarrollo de la función simbólica, que ayuda a la comprensión de símbolos abstractos y de operaciones mentales muy importantes para el desarrollo de la inteligencia. (Villalva Chambi A., 2012).

En cuanto al desarrollo del lenguaje.

El alumno hace uso del lenguaje, la expresión oral mientras juega. Cuando juega permanente mente está describiendo situaciones, dando nombre a las cosas, conversa, realiza juegos espontáneos, de poesías, adivinanzas, canciones y trabalenguas acompaña sus juegos de sonidos, ruidos; ruidos, vocalizaciones, canta, baila. Es decir, ejercita sus capacidades de comunicación. (Villalva Chambi A., 2012).

En cuanto al desarrollo social.

Jugar es un medio de integración social, y con ellos va desarrollando formas de control social y habilidades sociales (formas de saludo), aprende diferentes roles sociales y familiares. Al jugar pone en ejercicio el manejo de destrezas comunicativas verbales y no verbales aceptadas por su grupo social; destrezas sociales como reconocer y expresar sus emociones, reconocer cuando y en qué ambiente es oportuno jugar. (Villalva Chambi A., 2012).

En el desarrollo emocional.

Cuando uno juega va reconociendo sus características físicas tanto físicas como temperamentales, va desarrollando preferencias, elije, todo lo cual contribuye a un mayor conocimiento de si mismo. Desarrolla su expresión individual y pone en ejercicio su fantasía, imaginación y creatividad. (Villalva Chambi A., 2012).

El juego dentro de la educación.

El juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. (Enseñanza empírica en el pre escolar., s.f., pág. 1)

Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinada en el aprendizaje. (Reyes Espinoza M.G., 2015, pág. 17)

El juego, recurso educativo por excelencia

Teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que «el juego es el recurso educativo por excelencia» para la infancia. El niño se siente

profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo.

Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel.

El maestro y su rol en el juego en la escuela

Nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentren en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de «animador-estimulador» del juego, una serie de elementos:

Diseño de espacios del juego

El profesor debe facilitar al alumno las mejores condiciones Posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo que sea Posible. El aula se estructurará en espacios lúdicos que Posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que tendremos en cuenta las condiciones del patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela, los distintos espacios culturales de la zona

Materiales para el juego

Los materiales lúdicos que van a utilizar nuestros alumnos deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente. El juguete es una especie de «pretexto» que debemos tener en cuenta. Seleccionaremos materiales lúdicos que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes como pueden ser los rompecabezas, ábacos, marionetas, cuentos, canciones, etc.

Estructuración y organización de los tiempos de juego

Todo niño debe desarrollar tanto el juego libre como el juego organizado, debe jugar individualmente y en grupo. Diversas investigaciones señalan que el juego entre dos niños dura más tiempo y es más productivo que el individual o el de tres o más niños; sin embargo, debemos añadir que el juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el maestro debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase.

Actitudes del maestro respecto al juego

El maestro debe procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego. Debe adquirir una Posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. Esto implicará:

Una gran capacidad para aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de maduración y desarrollo del niño;

La creación de un clima relajado sin tensiones y permisivo: el niño debe trabajar en un ambiente de libertad, pero con el firme respeto hacia las normas; no debe sentirse sometido ni mucho menos obligado. El maestro debe crear una relación amistosa con el niño, pero siempre guardando las distancias, es decir, teniendo muy presente que el alumno se tiene que sentir como lo que es y tiene que ver al maestro como un adulto que se encarga de su educación;

Una actitud permanente de escucha y diálogo: el maestro debe mantenerse abierto a todo y a todos, estando dispuesto a desarrollar la comunicación y comprensión del niño;

No anticipar las soluciones: debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo;

No acelerar el desarrollo del juego: se trata de respetar la secuencia del juego. El maestro no debe instigar al niño a acelerar de forma desmedida su proceso de evolución;

Ofrecer Posibilidades de éxito: el niño necesita incentivo y aprobación; situaciones que le permitan mejorar su autoestima, que demuestren al niño de que es una persona «capaz»;

La acogida de preguntas, ideas y sugerencias, ofreciendo al niño oportunidades de ensayar, experimentar y poner en práctica sus iniciativas.

En suma, debemos hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta. Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los Juegos Lúdicos en el Aprendizaje

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Es por ello, que permite un vuelco de todo ser y una liberación energética que se conoce en la alegría que se siente y se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del

ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad.

De lo anterior se desprende el hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual, introduciendo métodos de disciplina manual e industrial, que capaciten al niño y niña en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca como elementos básicos para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel preescolar como institución encargada del mismo.

El Juego Como Estrategia

Estrategias de Oposición.

El valor de esta estrategia de Oposición está en el desarrollo de la concentración, en la adquisición de una nueva imagen ajustada de sí mismo y en favorecer la autoestima.

La competición, no consiste en ganar de cualquier manera, ya que no es un fin en sí misma, la competición es un elemento educativo más. Para que éste sea educativo, debe permitir a todos los alumnos conseguir éxito, aprendiendo a ganar y a perder, pues ambos forman parte de la competición; hay que aceptar las limitaciones propias y ajenas.

En estos juegos se prima el resultado y la ejecución (aspectos cuantitativos) frente a los aspectos cualitativos o emocionales.

Estrategias de resolución.

El juego como estrategia de resolución permite fomentar actitudes y habilidades en la resolución de problemas, en la toma de decisiones propias, en la autoafirmación, creatividad y pensamiento divergente. Priman el aspecto decisonal o procesual del alumnado. Éstos van a ser los juegos más didácticos. Basándonos en la naturaleza de las tareas, podríamos prever una progresiva forma de presentar dicha resolución de problemas:

Juegos definidos: de dificultad predominantemente ejecutiva. Todos los elementos (material, objetivo, reglas...) están determinados. Sería el nivel más fácil de resolver.

Juegos semi definidos: Tan sólo se presenta el objetivo del juego, los alumnos son el material que se les da tendrán que idear sus actuaciones y buscar soluciones para cada objetivo propuesto.

Juegos no definidos: de dificultad predominantemente decisional. Supondrían el nivel de mayor complejidad, ya que se les ofrece a los alumnos diversos materiales con los que tendrán que idear diferentes propuestas lúdicas.

El aprendizaje en las clases de juegos

Vamos a concretar las diversas Posibilidades de aprendizaje que se dan en los dos grupos de juegos:

En el juego espontáneo

Toda la actividad del niño es, en realidad, un juego; esta ocupación infantil es totalmente espontánea porque no tiene otra finalidad en sí mismo. Y, sin embargo, aun siendo espontánea, prepara al niño para consolidar su desarrollo: caminar, vocalizaciones que preparan el lenguaje, garabatos que llegarán a ser escritura, etc.

Según Groos, citado por Jiménez (2000), sucede algo así como si los instintos aportados al nacer, tuvieran necesidad de un complemento de desarrollo para cumplir su papel en la vida y este complemento fuese el juego.

No se puede olvidar al hablar del juego espontáneo, el juego creativo porque al explorar materiales diferentes, al construir algo por sí mismos, se estabiliza su mundo afectivo, se expresa sin tener que usar las palabras, plasman sus agresividades y frustraciones sin tener que acudir a violencias y sienten que contribuyen de alguna forma al mundo de los adultos.

En el juego organizado

De los 3 a los 4 años, con los diversos juegos motores que observamos en los niños se logra un mayor dominio en la coordinación psicomotora y en el equilibrio.

De los 5 a los 6 años desarrolla la coordinación dinámica global y la coordinación manual.

De los 6 a los 8 años los juegos motores se van haciendo colectivos, favoreciendo su sentido social.

El adulto también debe preparar el Juego individual del niño. Para ello, no es suficiente que ponga a su disposición los juguetes necesarios para que se entretenga. Debe, además, conversar con él sobre las diversas Posibilidades de juego e indicarle las que le puedan interesar y escuchar con atención cuando éste narre sus experiencias lúdicas.

Cada juego organizado debe comenzar de forma muy sencilla y fácilmente comprensible, avanzando paulatinamente hacia un mayor enriquecimiento e intensificación.

Juego y Aprendizaje

El juego conlleva siempre placer y es un ejercicio de libertad. Si como maestros, “obligamos” a alguien a jugar, el otro no juega, trabaja en lo que el maestro le ordenó. La alegría de jugar y la Posibilidad de elegir hacerlo o dejar de hacerlo, son las dos características esenciales de lo lúdico. Para que haya placer en el aprendizaje no hace falta presentar todo bajo un aparato lúdico, sino dentro de un clima de confianza, de certeza de saberse ayudado cuando se necesite y de no temer el castigo, pero tampoco la sobreprotección.

Se valora de cualquier forma el juego, como un aliado del docente frente al aprendizaje, por eso se incluye una selección de juegos tradicionales y de los llamados “juegos didácticos” que creemos pueden aportar a la Educación Intercultural. No se pretende sugerir juegos, sino mostrar la experiencia de algunos docentes en ese campo, para que cada uno planee los propios para su grupo. El juego facilita el aprendizaje cuando se realiza libre, sin presiones, auténticamente y así emprender la búsqueda de un verdadero trabajo en equipo.

Tipos de Juegos

Según Decroly y Monchap (1998). El juego es una actividad con un fin consiente y que la consecución de este fin es el placer. Lo clasifica en:

Juegos Motores y Auditivo-Motores: son aquellos que les proporcionan a los niños(as) una conciencia más clara de sus movimientos y de las sensaciones de las que ellos mismos son el punto de partida. Para ello es necesario cubrir los ojos de los participantes, lo cual es lo más temido, pero lo más emocionante. Esto con la finalidad de mantener el interés y se desarrollen al mismo tiempo las sensaciones táctiles. Ejemplo: juegos de bolsas, juegos de selección, las cajas sonoras, entre otras.

Juegos Visuales: son aquellos que tiene la finalidad de ayudar a niños(as) a discriminar las cualidades de los objetos para tomar una decisión específica (juegos en pareja, juegos de pares, juegos de familias, juego de colores, entre otros).

Juegos de Deducción: son aquellos que se dan a través de un plano y una experiencia inmediata. Ej. objetos faltantes a una imagen, juegos de figuras para completar, entre otros.

Juegos Didácticos: Son los que se utilizan para alcanzar un aprendizaje sobre cualquier tema: cartas, figuras, folletos para completar, aritmética, entre otros. Juegos relacionados con la noción del tiempo: como el péndulo, los calendarios, entre otros.

Según Groos (1988): El juego como actividad motriz organizada con algunas de sus características de aprendizaje.

Juegos sensoriales. Desarrollan aptitudes perceptivas de tipo sensorial. En los primeros años de la vida infantil, todo está condicionado por las sensaciones que recibe el niño. Ejemplos: la gallina ciega, el telegrama, adivina quién es, etc.

Juegos motorices. Desarrollan los movimientos básicos o fundamentales (habilidades motrices básicas). Al principio son juegos solitarios, sencillos y anárquicos; Posteriormente, se convertirán en juegos grupales, organizados y reglados. Ejemplos: policías y ladrones, el látigo, el salto al burro, y otros.

Juegos en la naturaleza. Desarrollan la percepción, atención y memorización. Aquí tienen cabida las canciones y bailes populares. Hay que evitar cualquier medio que entrañe riesgo.

Juegos de patio. Permiten una gran actividad motriz porque son muy agitados. Aquí tienen cabida las canciones y bailes populares.

Juegos de cooperación y cooperación-Oposición. Con ellos, los niños aprenden estrategias de ambos tipos, que serán la base de futuros juegos de equipo.

Habilidades Comunicativas

Las habilidades comunicativas son habilidades que nos permite comunicarnos mejor con el resto de personas, donde el lenguaje es el medio con el cual se expresan las emociones, ideas, sentimientos etc., por medio de la palabra, o a través de gestos, sonrisas, llantos y movimientos. Debiendo los niños articular pensamiento y lenguaje, un proceso complejo donde se articulan ambos aspectos. Las habilidades comunicativas son niveles de competencias destrezas que paulatinamente van adquiriendo los niños en el proceso de interacción con su entorno a través de acciones que le van a permitir desarrollar y regular la actividad comunicativa.

Habilidades básicas para el aprendizaje Son aquellas conductas que se deben adquirir un individuo para asimilar y generalizar los conocimientos.

Imitación: es la Posibilidad de un individuo de reproducir en forma generalizada una determinada conducta a partir de un modelamiento adecuado.

Atención: conducta que le permite a una persona lograr cualquier aprendizaje y asimilar los estímulos que provienen del medio ambiente.

Control Instruccional: se define como la conducta que se produce al escuchar y comprender una instrucción verbal determinada.

La comunicación

Somos primordialmente seres sociales en el sentido que pasamos la mayor parte de nuestras vidas con otras personas. Por consiguiente, es importante aprender a entenderse con los otros y a funcionar adecuadamente en situaciones sociales ciertas habilidades de comunicación nos ayudan a mejorar las relaciones inter personales

La comunicación es el acto por el cual un individuo establece contacto con otro lo cual le permite transmitir una información.

En la comunicación intervienen diversos elementos que pueden facilitar o dificultar el proceso.

Emisor: La persona o personas que emiten un mensaje.

Receptor: La persona o personas que reciben el mensaje.

Mensaje: Contenido de la información que se envía.

Canal: Medio por el que se envía el mensaje.

Código: Signos y reglas empleadas para enviar el mensaje.

Contexto: Situación en la que se produce la comunicación.

Cada vez que nos comunicamos hacemos uso de un lenguaje. Pero una forma muy particular de usar el lenguaje es la comunicación oral que corresponde al intercambio de información entre las personas sin hacer uso de la escritura, de signos, de gestos o señales, sino utilizando únicamente la voz para transmitir una información.

La Comunicación en el DCN

Sostiene que “la comunicación como acción humana constituye el intercambio de mensajes en diferentes entornos y con diversos medios que influyen en las acciones, relaciones y decisiones de las personas. De lo expresado se resalta la necesidad de estimular desde temprana edad a los niños para sentar las bases para el desarrollo de la capacidad y disposición a expresarse y escuchar, valorando cada estadio de su desarrollo la forma de lenguaje con el cual expresa sus necesidades. Esta enseñanza a través de las actividades lúdicas que elevan el desenvolvimiento del niño con su entorno y le da la herramienta para una mejor interacción con sus pares Posibilitándole nuevos aprendizajes, garantizando el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas en los niños. Por ello:

La Estimulación Temprana, no es un asunto de elección sino más bien es una necesidad de la sociedad cuya responsabilidad es garantizar un desarrollo integral del niño, otorgándole el aprendizaje adecuado, para lo cual es importante la promoción de las diversas experiencias comunicativas para que se pongan al servicio de los propósitos de los niños ávidos de aprendizaje.

La expresión oral

Brinda a los niños y niñas la oportunidad de desarrollar la capacidad de comunicarse con los demás y de interactuar con las personas de su entorno. A través de él expresan sus necesidades, intereses estados emocionales, etc.

Desde la emisión de la primera palabra la expresión oral se desarrolla velozmente, lo que permite que alrededor de los cuatro años de edad los niños y las niñas puedan expresar sus pensamientos a fin de ser comprendidos por todos. Sin embargo, muchos niños y niñas tienen un lenguaje reducido por falta de estimulación. Esta situación va a afectar los aprendizajes futuros de la lectura y escritura. Para prevenir problemas en este sentido, es importante programar muchas y variadas experiencias que den oportunidades de hablar a todos y a todas.

Para favorecer el desarrollo de la expresión oral planificamos actividades diversas.

Los juegos verbales y la comunicación

Los juegos verbales tienen como finalidad motivar el interés del niño y la niña, incentivar, asumir una actividad participativa., crearle el deseo de seguir aprendiendo y aprendiendo y ayudarlo a sentirse a gusto consigo mismo. Los niños comienzan jugando y acaban interesados por aprender y así hacer el desarrollo de la comunicación oral más placentera. Los juegos verbales permiten desarrollar la inteligencia de los niños ayuda a incrementar su capacidad imaginativa y la organización de las ideas para su comunicación. La imaginación se considera más importante que el conocimiento por que el conocimiento es limitado, mientras que la imaginación lo incluye todo. Los juegos verbales constituyen un medio eficaz e influyente directamente en el desarrollo de la comunicación oral, pues los niños a medida que van jugando van desarrollando su capacidad comunicativa, y así mismo van superando las diferencias en su comunicación oral. Como la falta de fluidez, vocalización y la claridad en la expresión, de igual forma la redundancia en el uso de las palabras que les impide la comprensión en el dialogo y por ende la comunicación, que es esencial en el proceso de aprendizaje.

Los juegos verbales aplicados en el trabajo de investigación

Canciones:

Son composiciones literarias que son expresadas con una tonalidad o ritmo armónico y que resultan agradables al oído. La expresión de las canciones se denomina cantar.

Utilidad de las canciones

Cotidianidad: Sirve para acompañar en todas las actividades y faenas individuales, grupales y colectivas, cualesquiera sean las condiciones anímicas imperante en su momento dado

Estimulación: Despierta el interés por cualquier situación tema elemento que sea.

Motivación: Aumenta el interés la voluntad o expectativa y la participación, despierta el deseo de creatividad y actitudes Positivas.

Integración: Propicia la consolidación y armonía de los estados socioemocionales, afectividad y expresión, favorece la comunicación el desarrollo del lenguaje y el pensamiento lógico, dinámico, efectivo y creativo, activa la integración y organización grupal y colectiva.

Valorización: Permite la concientización, relación e identidad del individuo con los elementos y valores socio culturales.

Relajación: Ayuda a aminorar el estrés y a organizar el pensamiento.

Poesía:

La poesía es la forma del discurso literario o artístico que se rige por una singular disposición rítmica y por la relación de equivalencia entre sonidos e imágenes.

Es una forma de expresión del pensamiento, ideas, sentimientos para lo cual se emplean palabras comunes como también metáforas.

Utilidad de la poesía.

Incentivar en el alumno la apreciación y expresión artística a través de la palabra.

Desarrollar en el alumno la creatividad y la sensibilidad artística.

Desarrollar en el alumno la atención y la memoria e incrementar su vocabulario.

Trabalenguas:

Es una frase o un término cuya pronunciación es muy complicada (y, por lo tanto, “traba” la lengua de aquél que intenta expresarla). Suele utilizarse a modo de juego o como ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara, o que uno se equivoque al pronunciar.

Utilidad los trabalenguas

Afinar el oído del alumno para audición de algunos sonidos pocos claros o confusos.

Afinar en el alumno la pronunciación de algunos sonidos o sílabas.

Ejercitar en el alumno la expresión oral con rapidez y fluidez

Adivinanzas:

Son pequeñas composiciones de carácter recreativo, humorístico que se expresan para distraer, recrear a un grupo de personas.

Utilidad de las adivinanzas

Ejercitan la pronunciación correcta de las palabras

Permite desarrollar una serie de habilidades relacionadas con el pensamiento y el lenguaje.

Busca desarrollar en los receptores la curiosidad por encontrar la respuesta.

Es anímico y divertido en la construcción

Ayuda a la descripción de las características de personas, animales y objetos.

La narración de cuentos y otros tipos de relatos

Es de suma utilidad en el enriquecimiento y perfeccionamiento de la expresión oral. Se debe escoger los cuentos más adecuados a la edad y poner cuidado en la forma expresiva en que deben ser narrados.

Programación de la sesión de aprendizaje

Es la organización secuencial y temporal de las actividades de cada sesión de aprendizaje que se realizó para el logro de los aprendizajes esperados.

Elementos de La sesión:

Nombre de la sesión. Sistematiza la situación de aprendizaje.

Aprendizajes esperados. Competencias, capacidades e indicadores a Trabajar explícitamente.

Secuencia didáctica de la sesión:

Inicio. Generalmente está orientado a despertar el interés del grupo y/o recoger los saberes previos.

Desarrollo. Prevé las actividades y estrategias más pertinentes a la naturaleza del aprendizaje esperado.

Cierre. Sirve para propiciar que los estudiantes saquen conclusiones de la experiencia vivida, puntualiza lo principal de la sesión: alguna idea, la solución a una dificultad, reflexión sobre como aprendieron.

Evaluación. Se puede realizar de distintos modos según el propósito de la sesión ya sea formativa o sumativa.

1.4. Formulación del problema

General

¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo?

Específicos

¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo?

1.5. Justificación del estudio

Conveniencia.

El esfuerzo realizado en el empleo adecuado de los Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las habilidades de comunicación oral y mejorar el aprendizaje de los estudiantes es de una indiscutible importancia, dados los resultados que nos llevan a iniciar un camino hacia la calidad educativa. Esta experiencia que se propuso en la institución, permitió analizar nuestra realidad, retroalimentar y optimizar el trabajo

docente que se entrega a la comunidad. Y en este esfuerzo, nos debemos colocar todos como un equipo de trabajo consciente de que el esfuerzo conduce a mejorar las capacidades de los estudiantes.

Relevancia social.

Los alumnos, se beneficiaron por cuánto permitió desarrollar sus diferentes habilidades, con la aplicación de los Juegos Lúdicos. Uno de los propósitos fue promover el juego lúdico como una estrategia novedosa, involucrando la forma de razonar, de enfrentar la resolución de problemas y de producir los medios comunicativos, de manera que el niño o niña use intensamente los sentidos, donde fue motivado a curiosear, se le incito a explorar, experimentar, observar y participar activamente en su experiencia de aprendizaje.

Implicancias prácticas.

Es relevante el papel de la docente en el proceso de aprendizaje, porque es quien permite propiciar las interacciones entre los integrantes del grupo, los cuales dan origen a los inter aprendizajes, para hacer de cada uno, entes críticos, reflexivos, inconformes, buscadores de nuevas alternativas, dinámicas, persuasivas y poder de esta forma canalizar su aprendizaje.

Valor teórico.

Con la presente investigación se determinó que los juegos lúdicos tiene un efecto Positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños; por lo que son capaces de hacer y aprender con el apoyo y direccionamiento de otras personas a quienes pueden observarlas, imitarlas, siguiendo sus instrucciones o actuando conjuntamente con ellas en forma libre y espontánea, desarrollando así su capacidad de diálogo con el fin de mejorar sus habilidades comunicativas; confirmándose una vez más el apoyo del enfoque constructivista.

Utilidad metodológica.

Con el juego se pudo lograr la efectividad en el proceso y en los resultados, porque es la docente quien tiene que dejar de ser un ente trasmisor de conocimientos ante un grupo pasivo de participantes, es decir, un facilitador que internalice su propio proceso de aprendizaje, junto a las exigencias del nuevo perfil y auto aprenda según la situación actual. Deje de ser un docente conformista para pasar a ser un individuo comprometido

con el país, con su escuela, con sus alumnos/as, dispuesto a vencer todos los obstáculos que se le presenten.

1.6. Hipótesis

Hipótesis general

Los juegos lúdicos tienen efecto en las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.

Hipótesis específicas

El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo, es deficiente.

El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo, es eficiente.

1.7. Objetivos.

Objetivo general

Determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del Distrito de la Banda de Shilcayo.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo.

Identificar el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo.

II. MÉTODO

2.1. Tipo de Estudio

El método es cuantitativo debido a que recoge información cuantificable que luego es expuesta en gráficos y tablas. La presente investigación responde al tipo de estudio experimental por que los datos son obtenidos por observación de fenómenos condicionados por el investigador, en donde se manipula una sola variable y se espera la respuesta de otra variable, utilizando técnicas de contrastación.

2.2. Diseño de investigación

Alvira Martín F, (1991) dice en los diseños pre-experimentales se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe la manipulación de la variable independiente ni se utiliza grupo control.

En una investigación Experimental no existe la Posibilidad de comparación de grupos. Este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de solo prueba o en la de pre test – post test.

El diseño tiene la siguiente estructura:

$$GE O_1 X O_2$$

Dónde:

GE: Corresponde al grupo de muestra o grupo de Experimento

O1: Pre-Test

O2: Post -Test

X: es el Experimento o también llamada la variable independiente que consiste en el desarrollo de 11 sesiones de aprendizaje.

2.3. Variables, operacionalización

Variable independiente : Juegos lúdicos

Variable dependiente : Habilidades comunicativas

Variable Independiente	Estructura	Descripción
Juegos Lúdicos	Finalidad	Con la Estrategia de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje se mejorará las habilidades comunicativas orales.
	Campo de Acción	Habilidades Comunicativas Orales
	Fases	Comprensión Oral (Escucha) Expresión Oral (Habla).
	Funciones	Adecuada expresión oral. Entabla diálogos.
	Fundamento Teórico	L.S. VIGOTSKY teoría constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.
Medios y materiales	Textos, Cuentos, Poesías, Canciones, etc.	

V.D. Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Habilidades comunicativas Orales	Capacidad que tiene el individuo para desempeñarse en diferentes contextos, situaciones y relaciones de interacción donde se hace necesario el uso de habilidades como escuchar. Este proceso tiene lugar primeramente en la estructuración de acciones mentales, por lo que revela el nivel de inteligencia y creatividad que se tiene o puede llegar a tener sobre determinado contenido. (Báez García, M. 2006).	Las habilidades comunicativas de socialización son herramientas que permite a los seres humanos establecer relaciones con los demás, con el contexto familiar y escolar y desempeñarse como ser social.	Comprensión oral. (Escucha)	Activo Claro Fluido	Nominal
			Expresión oral. (habla)	Oralización y vocabulario claridad y fluidez	Siempre 65%
				emotividad y expresión corporal y gestual	A veces 30%
					Nunca 5%

2.4. Población, muestra y muestreo

Población, muestra

Población: Conformada por 27 niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del Distrito de la Banda de Shilcayo.

Muestra. Estuvo constituida por 27 niños y niñas de 5 años de nivel inicial de la institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del Distrito de la Banda de Shilcayo, que representa el 100% de la población.

Para la presente investigación se utilizó muestreo no probabilístico, porque la dinámica de la variable exige trabajar con todos y se priorizo los criterios del investigador.

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnicas

Las técnicas son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para la solución de problemas prácticos. Las técnicas deben ser seleccionadas teniendo en cuenta lo que se investiga, porqué, para qué y cómo se investiga. Las técnicas pueden ser: La observación, la entrevista, el análisis de documentos, escalas para medir actitudes, la experimentación y la encuesta.

Instrumentos.

Los instrumentos son medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos a través de las técnicas y pueden ser: Guía de Observación, **Ficha de Observación**; Guía de Entrevista, Cuestionario de Entrevista; Guía de Análisis de Documentos; Escalas Tipo Likert, Diferencial Semántico; Test; Cuestionario.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
La observación. Es la técnica de recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos.	Guía de observación: Es un instrumento específico de recolección de datos, que su aplicación requiere el uso de la técnica de observación. Consiste en un listado de ítems por aspectos que guían la observación del comportamiento de los sujetos del proceso educativo o la situación del hecho educativo motivo de investigación. Ficha de observación: Si a una guía se le añade recuadros para el registro de los datos observados, se convierte en una ficha de observación.

Para la presente investigación se utilizará:

La técnica : **Observación**

Instrumento : Ficha de Observación

Para el análisis de los datos se utilizarán las siguientes metodologías.

Codificación

Consisten en la asignación de un código a los individuos de la muestra para cotejar la ficha de observación del Pre Test con la ficha de observación de Post – Test.

Calificación

En este proceso se le asignó una validación numérica cuando:

Es SI, cuando el individuo posee tal destreza y el valor es igual a 1

Es NO, cuando el individuo no posee tal destreza y el valor es igual a 0

Tabulación

Todos los resultados se agruparán en datos estadísticos. Para el mejor tratamiento de los datos obtenidos en la presente investigación se agruparán en tablas y gráficos que respondan de la dinámica de la variable independiente

Interpretación

Es en base a los datos, tablas y gráficos en forma cualitativa. Se interpretará cuantitativamente los datos numéricos contrastando la ficha de observación de salida con la de entrada con el coeficiente de contrastación T de students

2.6. Consideraciones éticas

Se respetó la información como confidencial, debido a que no se colocó nombre a ninguno de los instrumentos, estos fueron codificados para registrarse de modo discreto y son de manejo exclusivo de la investigadora, guardando el anonimato de la información.

III. RESULTADOS

En el presente capítulo se presentan los resultados obtenidos luego de la aplicación del instrumento Ficha de Observación. Estos resultados se organizan a partir de las variables y dimensiones del estudio, que dan origen a las hipótesis del trabajo.

Se presentan los datos en tablas de frecuencia, gráficos y su respectiva interpretación.

Para la interpretación cualitativa de los datos se usa la siguiente tabla:

RANGO	CATEGORIA	DESCRIPCION
66% - 100%	Logro	Se evidencia que el niño y/o niña muestra capacidad al expresarse con claridad, fluidez, coherencia, soltura y seguridad, le agrada participar en diálogos, realizar descripciones con pronunciación adecuada.
36% - 65%	Proceso	Se evidencia que el niño y/o niña tiene ciertas dificultades para expresarse con claridad fluidez, coherencia y soltura, cierta dificultad para participar en diálogos y realizar descripciones con pronunciación adecuada.
0% -35%	Inicio	Se evidencia que el niño y/o niña tiene dificultades para expresarse comunicarse con fluidez y soltura, timidez para participar en diálogos realizar descripciones con pronunciación adecuada.

Tabla N° 01

Resultados Generales de Habilidades Comunicativas Orales

Sujeto Muestral	PRE-TESTT			POST – TEST			Diferencia	
	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)
1	5	25%	Inicio	14	70%	Logro	9	45%
2	4	20%	Inicio	12	60%	Proceso	8	40%
3	6	30%	Inicio	13	65%	Proceso	7	35%
4	3	15%	Inicio	10	50%	Proceso	7	35%
5	6	30%	Inicio	12	60%	Proceso	6	30%
6	7	35%	Inicio	11	55%	Proceso	4	20%
7	10	50%	Proceso	13	65%	Proceso	3	15%
8	10	50%	Proceso	14	70%	Logro	4	20%
9	5	25%	Inicio	8	40%	Proceso	3	15%
10	3	15%	Inicio	7	35%	Inicio	4	20%
11	5	25%	Inicio	10	50%	Proceso	5	25%
12	10	50%	Proceso	16	80%	Logro	6	30%
13	11	55%	Proceso	15	75%	Logro	4	20%
14	12	60%	Proceso	17	85%	Logro	5	25%
15	15	75%	Logro	20	100%	Logro	5	25%
16	13	65%	Proceso	20	100%	Logro	7	35%
17	12	60%	Proceso	20	100%	Logro	8	40%
18	10	50%	Proceso	18	90%	Logro	8	40%
19	16	80%	Logro	19	95%	Logro	3	15%
20	17	85%	Logro	20	100%	Logro	3	15%
21	14	70%	Logro	20	100%	Logro	6	30%
22	15	75%	Logro	20	100%	Logro	5	25%
23	9	45%	Proceso	18	90%	Logro	9	45%
24	9	45%	Proceso	18	90%	Logro	9	45%
25	10	50%	Proceso	17	85%	Logro	7	35%
26	11	55%	Proceso	17	85%	Logro	6	30%
27	15	75%	Logro	20	100%	Logro	5	25%
X	9,74	49%	Proceso	15,52	78%	Logro	5,78	29%

Fuente: Aplicación de la Ficha de Observación (14.07.14) I.E. CLEOFÉ AREVALO DEL AGUILA

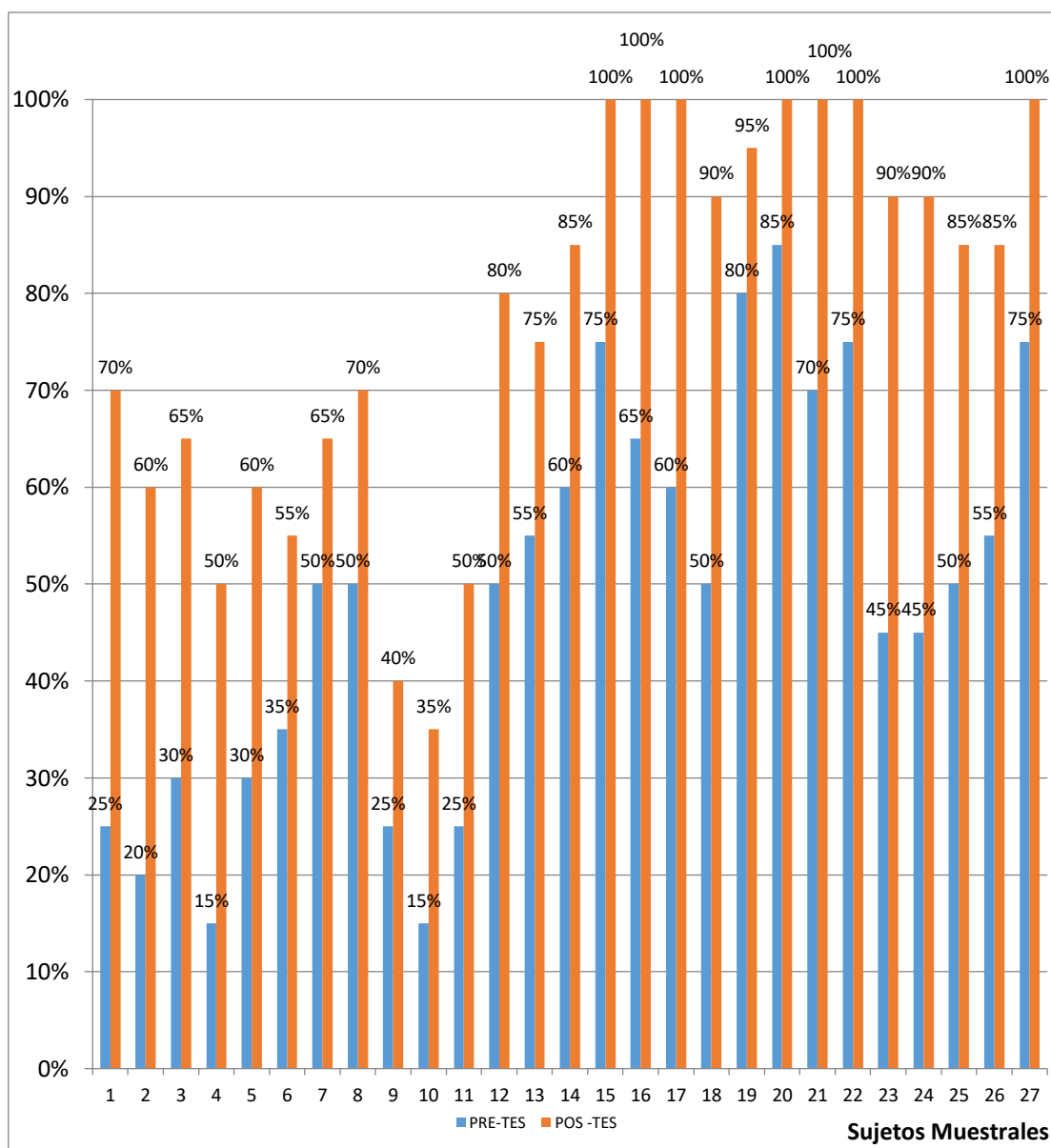


Figura 1. Resultados Generales de Habilidades comunicativas orales

Interpretación

Como podemos visualizar en la Tabla N° 01, las Habilidades Comunicativas Orales, según pre Test del grupo experimental, 33.33% (9) niños se encuentran en la categoría inicio, mientras que el 44.44% (12) se encuentran en la categoría Proceso. En el Post-Test, del grupo experimental el 78% (21) se encuentran en la categoría Logro; este resultado demuestra que los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años, tiene un efecto Positivo respecto de la capacidad de expresarse con claridad, fluidez, coherencia, soltura y seguridad.

Tabla N°02

Resultados en la dimensión 1: Comprensión oral

Sujeto Muestra	PRE – TEST			POST – TEST			Diferencia	
	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)
I								
1	3	30%	Inicio	7	70%	Logro	4	40%
2	1	10%	Inicio	6	60%	Proceso	5	50%
3	3	30%	Inicio	6	60%	Proceso	3	30%
4	1	10%	Inicio	5	50%	Proceso	4	40%
5	4	40%	Proceso	5	50%	Proceso	1	10%
6	4	40%	Proceso	5	50%	Proceso	1	10%
7	5	50%	Proceso	6	60%	Proceso	1	10%
8	6	60%	Proceso	8	80%	Logro	2	20%
9	2	20%	Inicio	3	30%	Inicio	1	10%
10	1	10%	Inicio	3	30%	Inicio	2	20%
11	2	20%	Inicio	3	30%	Inicio	1	10%
12	6	60%	Proceso	8	80%	Logro	2	20%
13	5	50%	Proceso	8	80%	Logro	3	30%
14	6	60%	Proceso	8	80%	Logro	2	20%
15	7	70%	Logro	10	100%	Logro	3	30%
16	6	60%	Proceso	10	100%	Logro	4	40%
17	6	60%	Proceso	10	100%	Logro	4	40%
18	6	60%	Proceso	9	90%	Logro	3	30%
19	8	80%	Logro	10	100%	Logro	2	20%
20	8	80%	Logro	10	100%	Logro	2	20%
21	7	70%	Logro	10	100%	Logro	3	30%
22	7	70%	Logro	10	100%	Logro	3	30%
23	5	50%	Proceso	8	80%	Logro	3	30%
24	4	40%	Proceso	9	90%	Logro	5	50%
25	4	40%	Proceso	9	90%	Logro	5	50%
26	6	60%	Proceso	8	80%	Logro	2	20%
27	7	70%	Logro	10	100%	Logro	3	30%
X	4,81	48	Proceso	7,56	76%	Logro	2,74	27%
		%						

Fuente: Aplicación de la Ficha de Observación (14.07.14) I.E. CLEOFE AREVALO DEL AGUILA

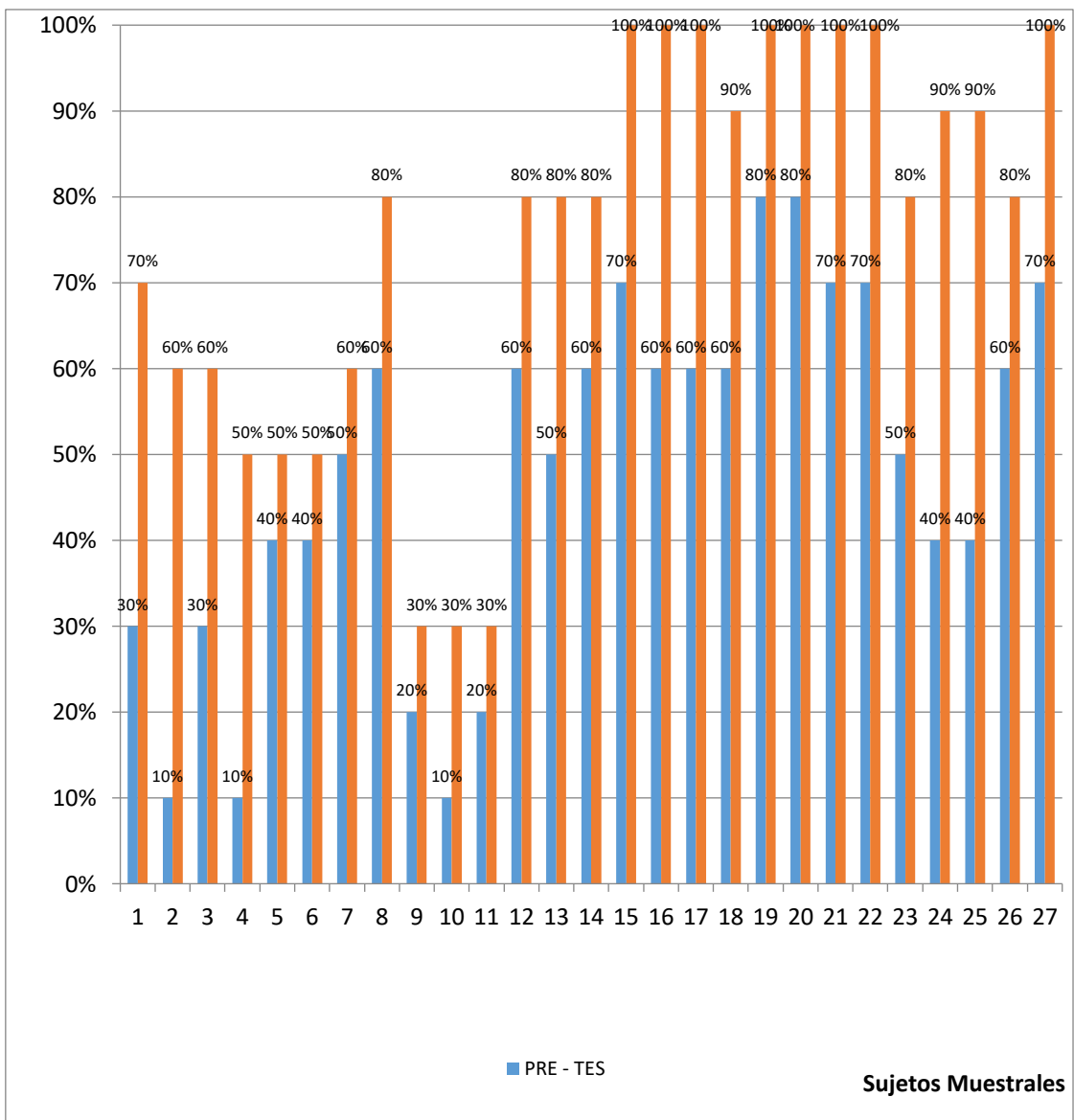


Figura 2. Resultados Obtenidos en la Dimensión 1: Comunicación Oral

Interpretación

Como podemos visualizar en la Tabla N° 02, a nivel de la dimensión 1 Comunicación Oral, según Pre Test del grupo experimental, 51.80% (14) se encuentran en la categoría Proceso, mientras que el 25.90% (7) se encuentran en la categoría Inicio. En el Post Test, del grupo experimental el 66.77% (14 sujetos muestrales) se encuentran en la categoría Logro; este resultado demuestra que la utilización de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza contribuye al desarrollo de la comunicación oral en niños y niñas de 5 años.

Tabla N° 03

Resultados obtenidos en la dimensión 2 Expresión Oral

Sujeto Muestra	PRE – TEST			POST – TEST			Diferencia	
	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)
I								
1	2	20%	Inicio	7	70%	Logro	5	50%
2	3	30%	Inicio	6	60%	Proceso	3	30%
3	3	30%	Inicio	7	70%	Logro	4	40%
4	2	20%	Inicio	5	50%	Proceso	3	30%
5	2	20%	Inicio	7	70%	Logro	5	50%
6	3	30%	Inicio	6	60%	Proceso	3	30%
7	5	50%	Proceso	7	70%	Logro	2	20%
8	4	40%	Proceso	6	60%	Proceso	2	20%
9	3	30%	Inicio	5	50%	Proceso	2	20%
10	2	20%	Inicio	4	40%	Proceso	2	20%
11	3	30%	Inicio	7	70%	Logro	4	40%
12	4	40%	Proceso	8	80%	Logro	4	40%
13	6	60%	Proceso	7	70%	Logro	1	10%
14	6	60%	Proceso	9	90%	Logro	3	30%
15	8	80%	Logro	10	100%	Logro	2	20%
16	7	70%	Logro	10	100%	Logro	3	30%
17	6	60%	Proceso	10	100%	Logro	4	40%
18	4	40%	Proceso	9	90%	Logro	5	50%
19	8	80%	Logro	9	90%	Logro	1	10%
20	9	90%	Logro	10	100%	Logro	1	10%
21	7	70%	Logro	10	100%	Logro	3	30%
22	8	80%	Logro	10	100%	Logro	2	20%
23	4	40%	Proceso	10	100%	Logro	6	60%
24	5	50%	Proceso	9	90%	Logro	4	40%
25	6	60%	Proceso	8	80%	Logro	2	20%
26	5	50%	Proceso	9	90%	Logro	4	40%
27	8	80%	Logro	10	100%	Logro	2	20%
X	4,93	49%	Proceso	7,96	80%	Logro	3,04	30%

Fuente: Aplicación de la Ficha de Observación (14.07.14) I.E. CLEOFÉ AREVALO DEL AGUILA

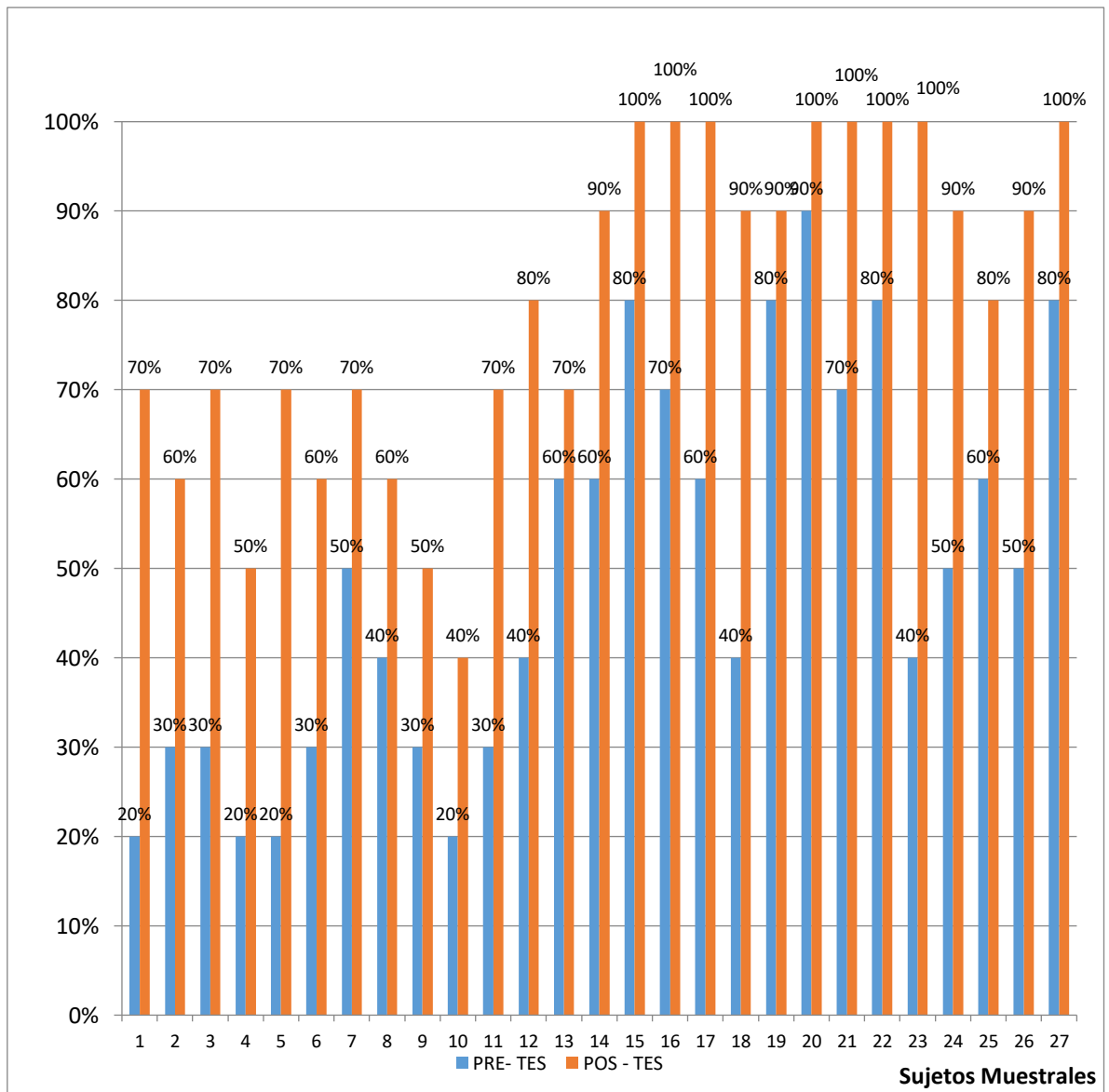


Figura 3. Resultados Obtenidos en la Dimensión 2: Expresión Oral

Interpretación

Como podemos visualizar en la Tabla N° 03, a nivel de la dimensión 2 Expresión Oral, según Pre – Test del grupo experimental, 40.74% (11) se encuentran en la categoría proceso, mientras que el 33.33% (9) se encuentran en la categoría Inicio, y un reducido 25.93% (7) se encuentra en la categoría Logro. En el Post-Test, del grupo experimental el 77.77% (21) se encuentran en la categoría Logro, el 22.23% (6) lograron alcanzar la categoría Proceso, este resultado demuestra que la utilización de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza tiene un efecto Positivo; se evidencia que los niñas y niños han logrado un aprendizaje en el ámbito de la comunicación humana, la expresión oral.

Tabla N° 04

Cuadro Comparativo por dimensiones

DIMENSIONES	PRE – TEST			POST – TEST			Diferencia	
	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)	Q	f (i)	h (i)
Comprensión Oral	4,81	48%	Proceso	7,56	76%	Logro	2,74	27%
Expresión Oral	4,93	49%	Proceso	7,96	80%	Logro	3,04	30%
Promedio	9,74	49%	Proceso	12,67	78%	Logro	6,07	29%

Fuente: Aplicación de la Ficha de Observación (14.07.14) I.E. CLEOFE AREVALO DEL AGUILA

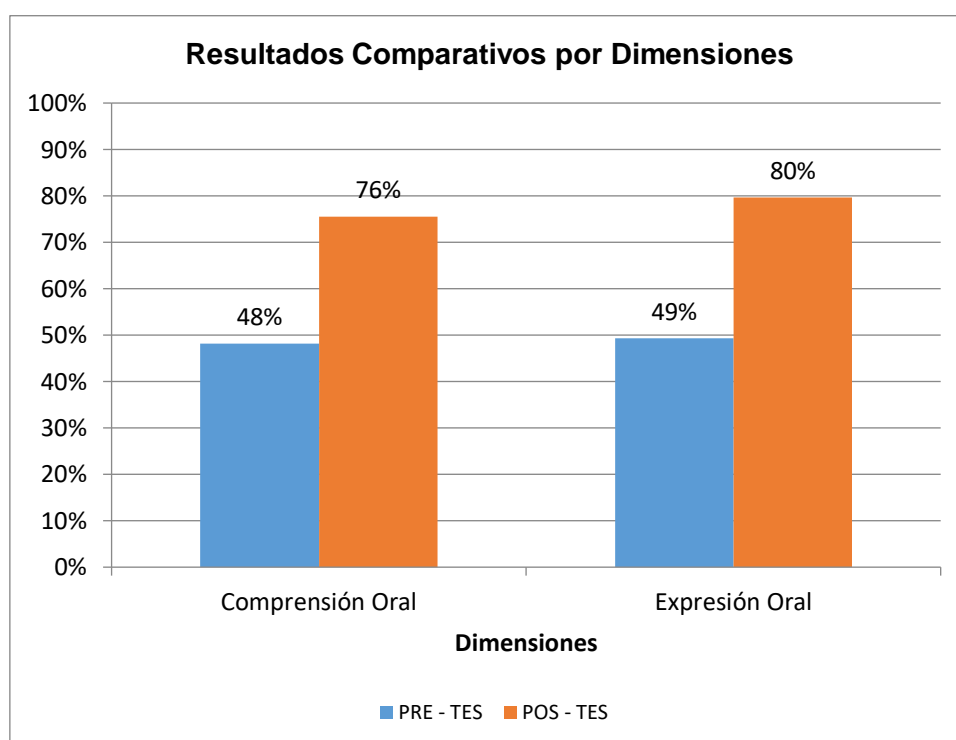


Figura 4. Resultados comparativos por dimensiones

Interpretación

Como podemos visualizar en la Tabla N° 04, en el resultado comparativo referente a la Pre – Test por dimensiones; Comprensión Oral y Expresión Oral, se encuentran en la categoría Proceso con el 48% y 49%. En el Post- Test, del grupo experimental en las dimensiones Comprensión Oral y Expresión Oral se encuentran en la categoría Logro con el 76% y 80% respectivamente en promedio los (21). Este trabajo de investigación demuestra la importancia de utilizar los juegos lúdicos como estrategia de enseñanza y

aprendizaje en los niños y niñas de 5 años, más aún sabiendo que la comunicación es un proceso, una acción, basada en unas destrezas expresivas e interpretativas.

La t calculada (Tt) se determinó mediante la siguiente fórmula:

$$t = \frac{(\bar{X} - \bar{Y})}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n} + \frac{S_2^2}{m}}}$$

$$\begin{aligned} t_c &= 7.38 \\ gl &= 26 \quad \text{nivel de significancia} = 0.05 \\ t_t &= 1.7081 \end{aligned}$$

Se plantean las siguientes hipótesis estadísticas

Hipótesis Nula

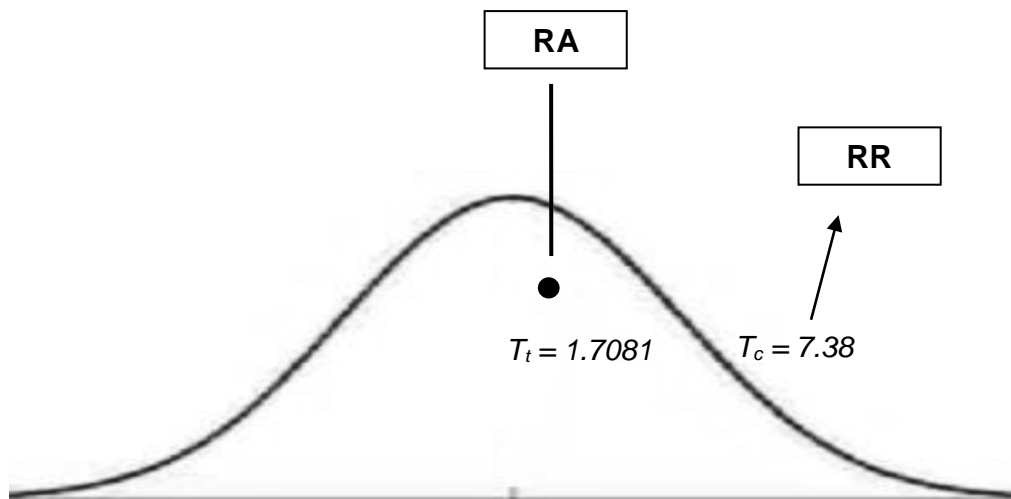
Si $T_t > T_c$ Los juegos lúdicos no tiene efecto en habilidades comunicativas orales niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.

Hipótesis Alterna

Si $T_c > T_t$ Los juegos lúdicos tienen efecto en habilidades comunicativas orales niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.

CONTRASTACIÓN	HIPÓTESIS	Distribución T – Student		Decisión
		Nivel de significancia 5%		
		T_c	T_t	
Pre prueba y Post prueba del grupo de estudio	$H_0 : \mu O_2 = \mu O_1$ $H_1 : \mu O_2 > \mu O_1$	7.38	1.7081	Rechaza H_0 Acepta H_1

Fuente: Datos de la tabla N° 04 procesador mediante la comparación de medias medidas apareadas.



Al contrastar las hipótesis, se cumple que $T_c: 7.38 > T_t: 1.7081$; es decir, $T_c \in RR$, entonces se rechaza la hipótesis nula ($H_0 : \mu O_2 = \mu O_1$) y se acepta la alterna ($H_1 : \mu O_2 > \mu O_1$); en consecuencia, Los juegos lúdicos tienen efecto en habilidades comunicativas orales niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.

IV. DISCUSIÓN

A continuación, se presenta la contrastación de la hipótesis con los resultados a la luz del marco teórico con Antecedentes.

La Hipótesis general dice: El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo, es eficiente. Los juegos lúdicos tienen efecto Sobre las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila.

El resultado general dice: Que a nivel general se observa un incremento con respecto al Pre – Test y Post Test, por lo tanto se puede afirmar que antes de la aplicación de las sesiones 33.33% (9) sujetos muestrales se encuentran en la categoría Inicio, mientras que el 44.44% (19 sujetos muestrales) se encuentran en la categoría Proceso, se observa que este mismo grupo después de aplicar las sesiones sufre una variación en cuanto a la ubicación de niveles, ya que según los resultados del Post Test, el 66.66% (18 sujetos muestrales) han alcanzado el nivel de Logro, el 29.60% (8 sujetos muestrales) han alcanzado el nivel de Proceso.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006) las hipótesis son “explicaciones tentativas del fenómeno investigado que se formulan como proposiciones”. (p.122)

Efectivamente se confirma esta teoría, hemos planteado el problema de investigación, revisando literaturas y contextualizando dicho problema mediante la construcción del Marco Teórico, así mismo hemos visto y definido que nuestro estudio puede iniciarse como tipo experimental, a ello lo adicionamos las guías precisas (ficha de observación) para llegar, afirmar y comprobar que nuestra hipótesis planteada es verdadera y que se acepta como tal.

En la sub hipótesis dice: el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo, es eficiente. Los juegos lúdicos tienen efecto Sobre las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.

El resultado general dice: Que antes de la aplicación del Pre Test los sujetos muestrales en un promedio de 49% a un nivel Proceso demuestra el poco conocimiento de las variables y sus dimensiones, lo que implica que el 78% al término de las sesiones están en un nivel Logro (cuadro comparativo por dimensiones).

Efectivamente se confirma la teoría; Según Gross (1988): El juego como actividad motriz organizada con algunas de sus características de aprendizaje: Juegos sensoriales, desarrollan aptitudes perceptivas de tipo sensorial. En los primeros años de la vida infantil, todo está condicionado por las sensaciones que recibe el niño y los Juegos motorices, desarrollan los movimientos básicos o fundamentales (habilidades motrices básicas). Al principio son juegos solitarios, sencillos y anárquicos; Posteriormente, se convertirán en juegos grupales, organizados y reglados. Ejemplos: policías y ladrones, el látigo, el salto al burro, y otros.

Las habilidades comunicativas son habilidades que nos permite comunicarnos mejor con el resto de personas, donde el lenguaje es el medio con el cual se expresan las emociones, ideas, sentimientos etc., por medio de la palabra, o a través de gestos, sonrisas, llantos y movimientos. Debiendo los niños articular pensamiento y lenguaje, un proceso complejo donde se articulan ambos aspectos. Las habilidades comunicativas son niveles de competencias destrezas que paulatinamente van adquiriendo los niños en el proceso de interacción con su entorno a través de acciones que le van a permitir desarrollar y regular la actividad comunicativa.

Habilidades básicas para el aprendizaje Son aquellas conductas que se deben adquirir un individuo para asimilar y generalizar los conocimientos, en tanto la

Comunicación en el DCN; sostiene que “la comunicación como acción humana constituye el intercambio de mensajes en diferentes entornos y con diversos medios que influyen en las acciones, las relaciones y decisiones de las personas. De lo expresado se resalta la necesidad de estimular desde temprana edad a los niños para sentar las bases para el desarrollo de la capacidad y disposición a expresarse y escuchar, valorando cada estadio de su desarrollo la forma de lenguaje con el cual expresa sus necesidades. Esta enseñanza a través de las actividades lúdicas que elevan el desenvolvimiento del niño con su entorno y le da la herramienta para una mejor interacción con sus pares Posibilitándole nuevos aprendizajes, garantizando el

desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas en los niños. Por ello: La Estimulación Temprana no es un asunto de elección sino más bien es una necesidad de la sociedad cuya responsabilidad es garantizar un desarrollo integral del niño, otorgándole el aprendizaje adecuado, para lo cual es importante la promoción de las diversas experiencias comunicativas para que se pongan al servicio de los propósitos de los niños ávidos de aprendizaje.

El buen desarrollo de las dimensiones precisadas en esta investigación va a fortalecer las habilidades de comunicación oral a través de los juegos lúdicos en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo.

V. CONCLUSIONES

- 5.1. Se ha identificado que los juegos lúdicos tienen un efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años, ya que en el pre-test el 49% de niños se encontraban en el nivel de proceso, luego de aplicar las once sesiones experimentales al aplicar el post-test los niños pasaron al nivel de logro; evidenciando que los niñas y niños muestran capacidades al expresarse con claridad fluidez, coherencia, soltura y seguridad.

- 5.2. El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales en el test de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años; fue deficiente tal es así que el 48% se encontraba en el nivel de proceso, aplicado las sesiones experimentales pasaron al nivel de logro el 76%; mostrando capacidad para expresarse con claridad, fluidez, coherencia, soltura y seguridad; siéndoles grato participar en diálogos, realizar descripciones con pronunciación adecuada; Logrando el aprendizaje previsto en un tiempo determinado por el investigador.

- 5.3. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general a un nivel de significancia del 95% con un grado de erro del 5% por lo tanto se concluye que el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años, es eficiente. Los juegos lúdicos tienen efecto positivo sobre las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años.

VI. RECOMENDACIONES

- 6.1. Acogiendo las conclusiones del uno al tres se sugiere a los agentes educativos, tener en cuenta la utilización de los juegos lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, para desarrollar las habilidades comunicativas orales; lo cual va a permitir que los resultados obtenidos sean interesantes y que cumplan con los fines pertinentes de la investigación.

- 6.2. A los docentes del nivel inicial de los colegios públicos y privados adopten estrategias de enseñanza aprendizaje teniendo como base el juego, debido a que contribuyen al desarrollo cognitivo, social lingüístico y social afectivo en los niños y niñas.

- 6.3. A la Universidad César Vallejo seguir motivando a sus estudiantes a la investigación a fin de solucionar los distintos problemas que afectan el buen desempeño de los maestros, estudiantes y los demás miembros de la sociedad.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Ríos S. (2010). “Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa integrada N° 0523, del distrito de la Banda de Shilcayo”
- Alvira Martín, F. (1991): Metodología de la evaluación de programas. Madrid: CIS.
- Andreu Á. y García M. (s.f.) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. I Congreso Internacional de Español para fines Específicos. Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia. España. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Arroyo C. Carlos; Gutiérrez R. Elizabeth (2008) “Programa en base a títeres para desarrollar la expresión oral en niños(as) de 5 años de la Institución Educativa “Fantasía” de el Tambo-Huancayo”. (Tesis) Universidad
- Báez García, M. (2006). Hacia una comunicación más eficaz. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Carbajal Cornejo K. (2013) Los juegos verbales: una herramienta imprescindible en el desarrollo del lenguaje en los niños. Educación infantil. Perú. Recuperado de: <http://kathy-educacioninfantil.blogspot.pe/2013/09/los-juegos-verbales-una-herramienta.html>
- El juego infantil. (2016). Recuperado de: <https://unaeducacioninfantilmejor.wordpress.com/tag/58eorías58gía58cas/Enseñanza-empírica-en-el-pre-escolar.-s.f.-Recuperado-de-https://es.scribd.com/document/324435793/Enseñanza-empirica-en-el-preescolar-asa-docx>
- Esdrey E., (2013). Teoría Socio Cultural Vigostky. Universidad Central del Ecuador. (Tesis) Ecuador. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/evelynesdrey/teor-26693322>

Granda Cueva, N. O. (2013). El juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa nacional “Napo” de la ciudad de Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos. Periodo lectivo 2011-2012.

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006) Metodología de la Investigación. (4ªed.). México: Mc Graw-Hill.

Inga E. y Amasifuen G. (2009) En su Tesis de investigación titulada: “Estrategias lúdicas Jugando me comunico para mejorar la expresión oral en los estudiantes del segundo grado sección única del nivel primario de la I.E José Carlos Mariátegui F.E.H Rioja”.

La enseñanza a través del juego, (2012). Recuperado de: <https://lizzetteyanes.wordpress.com/2012/05/24/ensenanza-atravez-del-juego/>

Jean P, Movimiento Constructivista
http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_contenido=987&id_seccion=1122&id_portal=191

Ley General de Educación N° 28044, CAPÍTULO III CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, Artículo 13°.- Calidad de la educación

Lucio P, “Metodología de la investigación”, 5ta Edic., 2010, pp. 613. Recuperado de: <http://nisearch.com/files/pdf/59eorías59gía-de-la-investigacion-hernandez-sampieri/2>

Márquez Rodríguez, A. (1996) Habilidades: Propuestas para su evaluación. II Taller de planificación y administración escolar. La Habana.

Pablo, A. Los niveles de la comprensión lectora
<http://es.scribd.com/doc/123955153/Los-niveles-de-la-comprension-lectora>

Peter, J. 1989, Evaluación de la comprensión lectora: un enfoque cognitivo

Ramírez Muñante J.S. (2015) “Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los alumnos del nivel primario de la I.E.N° 5044- Bandera de la Paz –Lima-

2014. (Tesis). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Lima, Perú.

Reyes Espinoza M.G. (2015) “Influencia del juego en el desarrollo integral de los niños de la unidad educativa Cleopatra Fernández de Castillo, de la ciudad de Machala, periodo 2014 – 2015.” (Tesis). Universidad Técnica de Machala. Ecuador.

Sosa k, Ortiz M y Reymer P. (2010). “Recurso didáctico trabalenguas, rimas y poesías para mejorar el rendimiento académico en el área de comunicación, de los estudiantes del primer grado de del nivel primaria de la I.E N° 0121- Picota” Recuperado de: <http://www.casadellibro.com/libro-evaluacion-de-la-comprension-lectora-un-enfoque-cognitivo-la/9788477740513/469239>

Teorías de juego (2012). Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/60eorías-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Teorías para el juego. (2011). En Tribu. Recuperado de: <https://entribu.wordpress.com/2011/02/23/60eorías-sobre-el-juego/>

Teorías sobre el juego (2008). Grupo Animación. España. Recuperado de: <http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/60eorías-sobre-el-juego/>

TiPost de Herramientas Tecnológicas. Recuperado de: <http://molayay.blogspot.com/>

Tripero A. (2011) Vigotsky y su teoría constructivista del juego. E-Innova BUCM. España. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WEOkJONwvIU>

Uso de Videos en el proceso de aprendizaje. Recuperado de: <http://habitosycomprensionlectora.wordpress.com/encuestas/encuesta-1/Uso-del-correo-electrónico-y-portales-educativos>

Ventajas del Uso de las Herramientas Tecnológicas. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/careducperu/tiPost-de-la-comprension-lectora-214090>

Vigotsky, Teoría del aprendizaje. Recuperado de:
http://bienser.umanizales.edu.co/contenidos/lic_ingles/desarrollo_cognitivo

Villalva Chambi, A. (2012) Juegos verbales como estrategias en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IES. “Industrial Perú BIRF de Juliaca” 2011. (Tesis de especialización). Universidad Nacional del Antiplano. Puno, Perú. Recuperado de:
<http://es.slideshare.net/yitzelyo/Tesis-juegos-verbales-abel>

ANEXOS

Matriz de consistencia de la investigación

Título: Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución

Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES CONCEPTUALIZACIÓN
<p>¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofe Arévalo del</p>	<p>Objetivo General 1. Identificar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.</p> <p>Objetivos Específicos. 2. Identificar el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila del</p>	<p>Los juegos lúdicos tienen efecto Sobre las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.</p> <p>H1 El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo, es deficiente.</p> <p>H2</p>	<p><u>Variable dependiente</u> Habilidades comunicativas Orales: Capacidad que tiene el individuo para desempeñarse en diferentes contextos, situaciones y relaciones de interacción donde se hace necesario el uso de habilidades como escuchar, La comunicación oral constituye una manifestación del lenguaje oral que emplea el sujeto para comunicarse consigo mismo (monólogo) y con los demás (diálogo), en ella se emplean palabras, frases, aumentativos, diminutivos, gestos, entonaciones, entre otros recursos. Este proceso tiene lugar primeramente en la estructuración de acciones mentales, por lo que revela el nivel de inteligencia y creatividad que se tiene o puede llegar a tener sobre determinado contenido.</p> <p>En cada individuo la expresión oral logra su desarrollo en la medida que sus conocimientos adquieren mayor solidez.”</p> <p>La expresión oral. - se relaciona también con la capacidad que tienen algunos individuos para llegar a un público a través de la palabra. Es una estructura discursiva persuasiva que tiene como fin lograr objetivos específicos y determinados. Se debe hablar bien, ni más ni menos de lo debido, sin precipitación, con tono natural, con pronunciación cuidadosa, sin afectación, con natural. En nuestra sociedad necesitamos expresarnos correctamente, por lo que utilizar el lenguaje correctamente implica un determinado grado de complejidad.</p>

<p>Águila del distrito de la Banda de Shilcayo?</p>	<p>distrito de la Banda de Shilcayo. 3. Determinar el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila del distrito de la Banda de Shilcayo.</p>	<p>El nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cleofe Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo, es eficiente.</p>	<p>Fuente: Aprender a leer y escribir para comunicarse. (Cepeda García Nova) 2001. Báez García, M. 2006. Hacia una comunicación más eficaz. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Variable Independiente Juegos Lúdicos El juego es el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño, promueve el desarrollo social de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas. Aprenden a compartir, reír, promueve el desarrollo emocional del niño y la niña. los Juegos Lúdicos son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educando para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas. Entre tanto, se destacó que estas tareas lúdicas permiten la integración y participación de los escolares más tímidos y con problemas de relación con sus demás compañeros. Fuente: Guía para padres y educadores. Fuente: Juegos Lúdicos, como estrategias de aprendizaje</p>
---	---	---	---

Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario de habilidades comunicativas orales

N°	ITEMES O REACTIVOS	CRITERIOS DE EVALUACION	
		SI	NO
D1: Comprensión Oral			
1	Realiza diálogos simples.		
2	Pronuncia claramente, poesías, rimas, trabalenguas, adivinanza		
3	Repite rimas, trabalenguas, adivinanzas.		
4	Realiza juego de palabras de 2, 3,4 silabas		
5	Comprende lo que escucha y lo explica.		
6	Relata cuentos escuchados.		
7	Sigue ordenes sencillas		
8	Le agrada contar sus vivencias y escuchar las de los demás.		
9	Comprende mensajes y responde oralmente.		
10	Responde preguntas que se le formulan.		
D2: Expresión Oral (Habla)			
11	Realiza preguntas de forma espontánea.		
12	Utiliza normas de cortesía, saludo, despedida.		
13	Menciona la temática de una lámina.		
14	Realiza descripción de láminas.		
15	Describe características de personas, animales, objetos y juguetes.		
16	Expresa sus ideas con claridad.		
17	Canta canciones de su interés y los del grupo.		
18	Usas frases completas hablando claramente.		
19	Expresa sus necesidades deseos y sentimientos.		
20	Crea oralmente rimas, adivinanzas.		

Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES

De los niños y niñas de 5 años de la sección alegría de la institución educativa CADELA

NOMBRE:

.....

I.E: **FECHA:**

...../...../.....

N°	ITEMES O REACTIVOS	CRITERIOS DE EVALUACION	
		SI	NO
D1: Comprensión Oral			
1	Realiza diálogos simples.		
2	Pronuncia claramente, poesías, rimas, trabalenguas, adivinanza		
3	Repite rimas, trabalenguas, adivinanzas.		
4	Realiza juego de palabras de 2, 3,4 silabas		
5	Comprende lo que escucha y lo explica.		
6	Relata cuentos escuchados.		
7	Sigue ordenes sencillas		
8	Le agrada contar sus vivencias y escuchar las de los demás.		
9	Comprende mensajes y responde oralmente.		
10	Responde preguntas que se le formulan.		
D2: Expresión Oral (Habla)			
11	Realiza preguntas de forma espontánea.		
12	Utiliza normas de cortesía, saludo, despedida.		
13	Menciona la temática de una lámina.		
14	Realiza descripción de láminas.		
15	Describe características de personas, animales, objetos y juguetes.		
16	Expresa sus ideas con claridad.		
17	Canta canciones de su interés y los del grupo.		

18	Usas frases completas hablando claramente.		
19	Expresa sus necesidades deseos y sentimientos.		
20	Crea oralmente rimas, adivinanzas.		

Sesiones de aprendizaje

SESIÓN N° 1

Momento y/o actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Jugamos imitando a los animales

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Comprensión oral	Infiere el significado del texto oral.	Deduca las características de personas, animales objetos personajes y lugares de una historia que escucha.

Inicio

Iniciamos la actividad entonando una canción acompañándolos de movimientos.

TODOS POSTEEMOS

Todos Posteemos una especial forma de caminar } bis

Todos Posteemos una original forma de caminar }

Un caballito para trotar tiene una forma particular

Un caballito para trotar tiene una forma muy especial de trotar

Todos Posteemos una especial forma de caminar } bis

Todos Posteemos una original forma de caminar }

Un sapito para saltar tiene una forma particular

Un sapito para saltar tiene una forma muy especial de saltar

*Continuamos la canción con el nombre de diferentes animales.

¿De qué se trató la canción?

¿Qué animales imitamos en la canción?

¿Dónde viven cada uno de esos animales?

¿Qué podrían decir de cada uno de esos animales?

Desarrollo

*La docente explica a los niños que hablaremos de los animales de Perú.

*Los niños se ubican en se mi circulo para describir láminas de los animales de la costa, sierra, selva.

*La docente presenta una Lámina de los animales de las regiones del Perú, mostramos parte de la lámina.

*Los niños observan y comentan y realizan sus predicciones

¿Qué es lo que observan?

¿De qué se tratará la lámina?

¿Qué animales conoces?

¿Qué otro animal te gustaría conocer? ¿Por qué?

¿Cuántos animales hay en la lámina?

¿De qué colores son los animales?

¿son iguales o son diferentes?

¿En que se parecen? ¿En qué se diferencian?

¿Dónde creen que se encuentran los animales?

¿A qué regiones pertenecerán?

¿Cuál de todos esos animales te gusta más? ¿por qué?

¿Qué les parece si imitamos al animal que más les gusta?

*Con el juego el rey manda la docente organiza a los niños y niñas en grupos de 5, los grupos formados eligen un animal que más les gusta dialogan sobre sus características del animal para luego imitar al animal elegido.

*Cada uno de los grupos salen al frente a representar al animal que eligieron mientras los demás grupos adivinan de que animal se trata

*La docente escucha las respuestas y absuelve sus consultas?

*En la ficha de trabajo une con una línea los animales peruanos que son semejantes por alguna característica, ave, insectos, peces, etc.

*Publican y comentan su trabajo.

Cierre

¿Qué hicimos hoy?

¿De qué animales hablamos?

¿Qué les pareció?

¿Cómo se sintieron?

*En casa comentan a su mamá lo aprendido y clasifica la vestimenta que usas.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Láminas de animales, CDs, radio, hojas bond, colores.

SESIÓN: N° 2

Momento y/o actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Me divierto creando rimas.

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral	Crea oralmente rimas, adivinanzas, historias

Inicio

*Iniciamos la actividad con una historia.

*La docente presenta la historia en un papelote y narra la historia.

El pato Renato

El pato Renato se metió en un zapato vino el gato y se acercó al pato, jalo el zapato, dio un salto y lo ato al pato.

¿De qué se trata la historia?

¿Qué paso con el pato Renato?

¿Quién se acercó al pato?

¿Qué hizo el gato?

¿Qué palabras de toda esta historia sonaran iguales?

*Los niños mencionan las palabras y la docente explica que nos divertiremos creando rimas.

Desarrollo

Alguien de ustedes sabrá alguna rima y nos quiere enseñar, escuchamos a los niños que sepan algunas rimas y luego nos divertimos y jugamos rimando y :

Presentamos oral mente palabras que riman enunciados que deben completar con una palabra que rime, por ejemplo:

Piña para la.....

Limón para don.....

Coco para el.....

Mandarina para.....

Manzana para doña.....

Leche para.....

*La docente presenta a los niños figuras de palabras que riman observan comentan y verbalizan las palabras y a través de las imágenes crearemos rimas

*La docente anota las opiniones de los niños y luego juntos ordenamos las opiniones dadas para luego ser copiadas en un papelote

*Juntos damos lectura a la rima creada

*Transcriben la rima creada

*Publican y comentan sus trabajos.

Cierre

¿Qué hicimos hoy?

¿De qué hablamos?

¿Qué les pareció?

¿Cuál de las rimas les gusto más?

Aplicación de lo aprendido en otras situaciones

En casa aprenden rimas

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Figuras de diferentes objetos, papelote, hojas bond, colores.

SESIÓN: N° 3

Momento y/o actividades pedagógicas

Recepción a los niños y niñas.

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Sesión de aprendizaje

Nombre: Soy especial y único.

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral	Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.

Inicio:

*Iniciamos la actividad jugando a las escondidas, la docente explica en qué consistirá el juego.

*Salimos fuera del aula, dos niños hacen de busca amigos mientras los demás se esconden, los buscadores salen a buscar a sus amigos y cuando los encuentran corren a tocar la pandereta felices de haber encontrado a su amigo y así sigue la búsqueda hasta encontrar a todos sus amigos.-Regresamos al aula y dialogamos con preguntas

¿A que jugamos?

¿Quiénes se escondieron?

¿Quiénes los buscaron?

¿Cómo se sintieron cuando los encontraron?

¿Cómo se sintieron los que buscaron?

¿Ustedes creen que son especiales y únicos? ¿Por qué?

Desarrollo

La docente manifiesta de que hablaremos de que somos especiales y únicos.

*La docente propone organizarse en semi círculo para escuchar el cuento

Moti un perrito especial

*Antes de narrar el cuento hacemos predicciones.

¿Por qué creen que será especial un perro?

*Narramos la historia.

¿Qué animal es moti?

¿Qué diferencias observas entre los perros?

¿Son iguales o diferentes? ¿Por qué?

¿Qué raza de perro era moti?

¿Cómo creen que se sintió moti cuando fue rechazado por los otros perros?

¿Estuvo bien la actitud de los demás perros? ¿Por qué?

¿Qué hubieran hecho ustedes en el lugar de moti?

*La docente explica que todos somos especiales y que tenemos habilidades diferentes y somos importantes y únicos que nos merecemos respeto y trato por igual

*Dibuja lo que más te gusto de la historia.

*Publican y comentan sus trabajos.

Cierre:

¿Qué les pareció la actividad?

¿Qué es lo que más les gusto de la actividad?

¿Qué es lo que no les gusto? ¿Por qué?

*Dialoga con tus padres sobre la actividad realizada.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Libro de cuento, hojas bond, colores.

SESIÓN N° 4

Actividades pedagógicas

Recepción a los niños y niñas.

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendar
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Sesión de aprendizaje

Nombre: Jugamos entre amigos con los sonidos

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas	Reconoce en situaciones comunicativas orales palabras que tienen el mismo sonido final.

Inicio

*Iniciamos la actividad con un juego los animales:

*La docente con el juego la reina manda, organizar a los niños y niñas en grupo y forma tres equipos:

La docente explica a los niños en que consiste el juego y les dirá a los niños: Vamos a imaginar que entramos al bosque y en él veremos muchos animales de la costa, sierra y selva de nuestro Perú que corren y saltan como: caballos, llama, conejos, ranitas, canguros, sapos, etc. y que se mueven mediante saltos, corridas.

*Realizan sonidos y movimientos según el animal que encontraron.

¿A que jugamos?

¿De dónde son esos animales?

Desarrollo

La docente explica a los niños y niñas que trabajaremos con los sonidos

*La docente juntamente con los niños y niñas realiza un dialogo a partir del juego realizado.

Luego orientará a los niños a sentarse a su alrededor en círculo y promoverá una conversación con ellos.

¿Qué vimos en el bosque?

¿Qué animales encontramos?

¿De qué regiones eran los animales?

¿Cómo son cada uno de esos animales?

¿De qué se alimentan?

¿De qué color son?

¿Qué hacen cada uno de esos animales?

¿Qué les parece si imitamos los sonidos que emiten cada uno de esos animales?

¿Los niños emiten los sonidos de los animales?

A la orden de la docente ellos imitan el animal que encontraron en el bosque, y pide que pronuncien el nombre del animal y dan saltos según, sílabas tenga la palabra.

*Posteriormente con nombres y imágenes de diferentes animales y utilizando algunas partes del cuerpo como pies, manos y boca, dan palmas, zapateos, según sílabas tenga la palabra, por ejemplo, ca - ba - llo e-le-fan-te.

¿Cuántos sílabas y o sonidos tiene la palabra caballo, elefante, etc.?

¿Cuál de esas palabras tiene más y menos sílabas?

*En una ficha de trabajo nombra las figuras que observas reconoce cuantas sílabas tiene y coloca una semillita por cada sílaba que tenga la palabra, luego colorea los círculos según el número de sílabas tenga la palabra.

*Publican y comentan sus trabajos.

Cierre

¿Qué les pareció la actividad?

¿Qué es lo que más les gusto de la actividad?

¿Qué es lo que no les gusto? ¿Por qué?

¿Tuvieron dificultades?

*En casa juega con tus padres a descubrir el número de sílabas la palabra que consideres jugar.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Tarjetas con figuras de animales, papelote, plumones.

SESIÓN: 5

Momento de las actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Jugamos adivinar objetos

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Reorganiza la información de diversos tipos de textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha: noticias, canciones, cuentos, adivinanzas, diálogos, conversaciones, y demuestra su comprensión.

Inicio

*Iniciamos la actividad con el juego el veo, veo

*Organiza a los niños en media luna y recordamos las normas de comportamiento

La docente explica a los niños en que consiste el juego el veo veo dando la consigna que ellos descubran lo que se les indica según las características de los objetos que se encuentran en la caja.

*Presenta la caja de sorpresas con diferentes objetos e indica lo que hay dentro de acuerdo a las características que van identificando de los objetos.

*Uno por uno los niños irán tocando un objeto que se encuentra dentro de la caja sorpresa, luego lo describirán según como lo perciba con las manos y lo expresan en voz alta, los demás niños tienen que adivinar.

*Dialogamos sobre el juego realizado.

¿Qué juego realizamos?

¿Qué les pareció el juego?

¿Qué objetos adivinaron?

Desarrollo:

*La docente manifiesta que continuaremos jugando adivinando

*Presentamos adivinanzas en papelotes

*Leemos en voz alta y adivinan ¿qué cosa es?

*Invitamos a los niños a que elaboren sus propias adivinanzas.

*Voluntariamente los niños pasan a decir sus adivinanzas y sus compañeros dan la respuesta.

*La docente copia en papelotes algunas de las adivinanzas expresadas por los niños(as)

*Todos juntos damos lectura a las diferentes adivinanzas expresadas por sus compañeros.

Cierre:

Al finalizar la docente invita a los niños sentarse en un semi círculo y promoverá una conversación con ellos.

¿A que jugamos?

¿Qué les pareció el juego? ¿Por qué?

¿Qué adivinanzas aprendimos?

¿Cuál de las adivinanzas les gusto más? ¿Por qué?

*En casa comentan lo aprendido

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales:

Caja de sorpresa veo – veo.

Diferentes objetos.

SESIÓN: 6

Momento de las actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Jugamos a describir laminas.

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Expresa con claridad mensajes empleando la convención del lenguaje oral.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión.

Inicio:

*La docente organiza a los niños y niñas en un semi círculo y explica que jugaremos a describir laminas.

*Muestra un dado con diferentes imágenes observan comentan.

¿Qué es lo que observan?

¿Qué contendrá el dado?

¿Les gustaría jugar con el dado?

Desarrollo:

*La docente da a conocer que jugaremos a describir láminas

*Organizamos a los niños en un semi círculo.

*La docente explica en que consiste el juego:

*Con el baile de las sillas y el dado.

*ponemos música los niños bailan en el centro del aula cuando la música se para corren a sentarse y el niño que se queda sin silla sale a lanzar el dado, según la cara que le salió ubica en la caja la lámina que corresponde según la cara que le salió en el dado lo pega en la pizarra y realiza la descripción de la lámina y menciona cuál sería el nombre de la lámina, termina la descripción y pasa a sentarse en su sitio y así sucesivamente irán saliendo los demás niños *Todos juntos realizamos la descripción de las seis caras del dado y colocamos el nombre a cada una de las láminas.

*Terminado el juego realizamos algunas interrogantes

¿Qué les pareció el juego?

¿Qué imágenes tiene el dado?

¿Qué nombres lo pusieron a las imágenes de las láminas del dado? ¿Por qué?

* Dibujan y colorea la escena de la lámina que más te gusto.

*Publican y comentan sus trabajos.

Cierre:

¿Qué hicimos hoy?

¿A que jugamos?

¿Qué es lo que más les gusto?

¿Por qué?

*En casa comentan lo aprendido.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión

Materiales

Dado, laminas, caja, equipo de sonido, sidi, hojas bond, colores

SESIÓN: 7

Momento de las actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Jugamos describiendo juguetes

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión.

Inicio:

*Organiza a los niños y niñas en el aula y la docente sale para luego entrar al aula.

*La maestra llegará al aula mencionando: " juguetes, juguetes"

¿Qué entro mencionando la docente?

¿Ustedes tienen un juguete?

¿Cuál es su juguete preferido? ¿Por qué?

Desarrollo:

*La docente da a conocer que jugaremos a describir su juguete.

El juego consiste en que la maestra invita a los niños y niñas a visitar la juguetería, que tiene preparado en un espacio del aula con diferentes juguetes (muñecas, motos, carros, platos cucharitas de diferentes tamaños, colores y materiales) donde hay muchos juguetes para que todos los niños seleccionen uno.

*Los niños observan y comentan y se ponen a jugar por unos minutos para Después seleccionar el juguete que más le gusta a cada niño una vez seleccionado debe observar detenidamente su juguete, durante dos o tres minutos, para luego colocar en una caja y sin la presencia de él a través de la memoria decir cómo es su juguete, teniendo en cuenta sus características (color, forma, tamaño), y que se puede hacer con él. Una vez que termine saca el juguete, el resto de los niños lo observan y expresan que le faltó por decir, de esta forma hasta que todos describan el juguete.

*Luego realizamos un dialogo entre todos.

¿A que jugamos?

¿Qué juguetes describieron?

¿Todos los juguetes que observaron son iguales? ¿Por qué?

¿Cuál es el juguete que más les gusto?

¿Qué características tienen esos juguetes?

*Dibujan y colorean su juguete preferido.

*Publican y exponen sus trabajos.

Cierre:

¿De qué se trató la clase?

¿Qué es lo que más les gusto?

¿Cómo se sintieron?

*En casa comentan lo aprendido y observan las características de su juguete preferido para comentar con sus compañeros en la siguiente clase.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Juguetes, hojas bond, colores.

SESIÓN: 8

Momento de las actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Vamos a jugar a “Soñemos Un Cuento”.

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión.

Inicio:

*Iniciamos la actividad dialogando con los niños y niñas

¿Ustedes saben lo q es un sueño?

¿Soñaron alguna vez?

¿Qué es lo que soñaron?

¿les gustaría jugar a soñar cosas?

La docente organiza a los niños y niñas en el aula y da algunas explicaciones del juego a desarrollar.

Desarrollo:

*La docente da a conocer que jugaremos a soñar como que si seríamos parte de un cuento maravilloso.

La docente organiza a los niños y niñas en el aula y da algunas explicaciones del juego a desarrollar.

*El juego consiste en Imaginar con los niños (as) un gran sueño con las siguientes preguntas:

¿Qué sueñas cuando te duermes?

¿Cómo es el país de los sueños?

¿En ese país cuentan cuentos?

¿Cómo vamos a jugar?

*Pedimos a los niños que se acuesten y se relajen, ponemos música lenta y muy suavecita, mientras los niños se acuestan y se relajan duermen y sueñan la docente los va hablando a que sueñen en algo maravilloso algo que a ellos más les guste.

*Se despiertan y los niños(as) explican a lo que soñaron.

*Luego la docente organiza a los niños en media luna y los explica que los narrara un cuento.

*Mostramos la portada del cuento y los niños deducen sobre el cuento que va a narrarse.

*Narramos la historia.

*Concluida la narración entablamos un dialogo con preguntas que los niños irán respondiendo

*Luego cada uno de los niños narra el cuento según lo entendido.

*Pedimos a los niños que grafiquen lo que más les gustó o entendieron del cuento.

*Publican y exponen sus trabajos.

Cierre:

¿De qué se trató la actividad hoy?

¿De qué se trató sus sueños

¿Qué es lo que más les gusto?

¿Cómo se sintieron al contar sus sueños?

*En casa comentan lo aprendido y piden a su mamá o papa que les cuente un cuento antes de dormir.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales:

Grabadora, Música lenta, hojas bond, colores

SESIÓN: 9

Momento de las actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Con los amigos jugamos entonando canciones.

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas	Canta o repite canciones, rondas, rimas, dichos propios de la expresión o la literatura oral de su región.

Inicio:

Nos organizamos y salimos al patio y jugamos a la ronda.

La ronda de mis amigos

Con todos mis amigos hacemos una ronda

Que me da mucha risa porque es toda redonda

Ahora nos soltamos y vamos a saltar

Nos damos una vuelta y nos volvemos agarrar

*La docente realiza algunas preguntas sobre el juego

¿A que jugamos?

¿Con quienes jugamos a la ronda?

¿Les gustaría seguir jugando con los amigos?

Desarrollo:

*La docente da a conocer que jugaremos entonando diferentes canciones en la cual todos participen alegremente

*La docente organiza a los niños y niñas en el aula en un semi círculo para entonar canciones acompañados de diversos movimientos del cuerpo.

*Entonamos las canciones como:

SOY UN NIÑO ALEGRE

Yo soy un niño alegre, me gusta sonreír
cuando alguien me pide algo yo lo hago muy feliz
en la mañana estoy contento y en la tarde también
y en la noche voy soñando que vuelvo a sonreír
lara lara lara lara.

Yo soy un niño alegre, me gusta sonreír
Juego mucho con amigos y estoy siempre muy feliz
a mi nada me molesta, todo lo hago con amor
y eso hace que me sienta cada vez mucho mejor
lara lara lara lara

EL OSITO TEDDY

En el bosque había un osito
muy chiquito y muy gordito
que salía muy contento
a buscar el alimento

Pero como era muy niño
juguetón y distraído
nunca encontraba nada
y se ponía a jugar.

El osito Teddy va a gatear
a gatear a gatear a gatear a gatear
el osito va a gatear.

El osito Teddy va a girar...

El osito Teddy va a saltar....

El osito Teddy va a marchar...

a marchar a marchar a marchar a marchar
el osito va a marchar.
El osito Teddy va a volar.....

MUCHAS MUECAS

Mi cara mi cara puede hacer muchas muecas
mi cara mi cara yo te voy a enseñar
también tu carita puede hacer muchas muecas
hagámoslo juntos nos vamos a divertir.

Si me pongo molesto mmm
o río a carcajadas JA JA JA JA JA
si me siento muy triste buuuuu
o me pongo a dormir. (coro)
Si algo esta muy rico mmmmmm
o algo huele feo ...aaaj
si quiero decir NO ...no..no..no
o te mando unos besitos..... (coro)

*Realizamos algunas preguntas.

¿Qué les pareció las canciones?
¿Qué movimientos de nuestro cuerpo hicimos?
¿Cómo se sintieron al entonar las canciones? ¿Por qué?
¿Cuál de las canciones les gusto más? ¿Por qué?

*La docente da la consigna que los niños caminen en diferentes direcciones del aula y que formen grupos de 8 participantes ya con los grupos formados se ponen de acuerdo para salir al frente a entonar acompañados de movimientos y gestos, una de las canciones con las cuales jugamos.

*Cada grupo sale a cantar al frente demostrando lo aprendido y todos juntos vemos que grupo lo hizo mejor y lo damos una lluvia de aplauso.

Cierre:

¿De qué se trató la actividad hoy?
¿Qué canciones cantamos?
¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que no les gusto? ¿Por qué?
¿Cómo se sintieron durante la actividad?

*En casa comentan lo aprendido y enseñan a su familia la canción que mas les gusto.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Cidi, equipo de sonido.

SESIÓN: 10

Momento de las actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Jugando con mis amigos me expreso y me divierto.

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación. .

Inicio:

Iniciamos la actividad entonando la canción “PALOMITA BLANCA”

¿De qué se trató la canción? ¿Qué colores de palomitas habrá?

¿De qué estará cubierto su cuerpo? ¿De dónde nacen las palomitas?

¿Dónde pondrán sus huevos? ¿Saben cómo son los nidos?

¿Qué les parece si jugamos al nido de las palomitas?

Desarrollo:

*La docente organiza a los niños y niñas para realizar el juego “Nido de Papel”

recordamos y conversamos sobre las normas de convivencia del aula.

¿Cómo son los nidos?

¿Quiénes los hacen?

¿Para qué?

*Se los explica que haremos nuestro nido con hojas de periódicos, abren los periódicos y los colocan en el centro colocando varias capas, les pedimos que se quiten los zapatos para luego

caminar muy despacio sobre los papeles como si fueran aves, luego cada niño busca un lugar para que fuera su nido y/o casa y descansar se echan en diferente Posición y se cubren con el papel luego dialogamos sobre el juego.

¿Cómo se sintieron caminando sobre el papel?

¿Descansaron solos en parejas o en grupos?

¿Les gusto el juego? ¿Por qué?

¿Qué más podemos hacer con el papel?

¿Qué les parece si construimos algo con el papel?

¿Qué juguetes podríamos hacer con el papel?

*Anotamos las opiniones de los niños y la docente los complementa con algunas sugerencias.

*Cada niño elabora un juguete para su papá, mamá y para él, luego presenta a sus compañeros y explicar por qué confeccionaron ese juguete para su papá, mamá y para él.

*Dibuja y colorea los juguetes que elaboraste.

*Publican y exponen sus trabajos.

Cierre:

¿De qué se trató la actividad?

¿Cómo se sintieron al acostarse sobre los periódicos?

¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que no les gusto de la actividad? ¿Por qué?

*En casa comentan lo aprendido y hacen entrega a papá y mamá el juguete confeccionado.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Papel periódico, colores, papel bond.

SESIÓN: 11

Momento de las actividades pedagógicas

Recepción de los niños

- Recibimiento a los niños que llegan al jardín.

Actividades permanentes

- Saludo, oración, control del tiempo, calendario.
- Participación de los niños y niñas.
- La hora de la noticia.
- Recordamos las normas de convivencia.

Desarrollo de la sesión de aprendizaje

Nombre: Jugamos creando un texto

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Comunicación	Expresión oral	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión

Inicio:

Iniciamos la actividad la actividad con el juego de la canasta revuelta: salimos al patio, los niños forman un círculo y la docente dice en el oído a los niños el nombre de una fruta o verdura, cuando la docente dice canasta revuelta todos corren en el patio, y cuando da las indicaciones se agrupan. ¿Cómo jugamos? ¿qué les dije en el oído? ¿Quiénes eran frutas o verduras? ¿Cuándo corríamos cómo nos agrupamos? ¿Qué tipos de alimentos son las frutas y verduras? ¿Qué otros alimentos nutritivos conocen? ¿Qué podríamos decir de los alimentos nutritivos y no nutritivos?

Desarrollo:

A los grupos formados la docente entrega imágenes para que ellos conversen según lo observado en la imagen, a partir de esas imágenes los grupos dan sus ideas sobre la imagen observada, Luego los niños dictan el mensaje que transmiten las imágenes. Mientras los niños van describiendo sus ideas la docente escribe tal como los niños dictan: con letras

grandes y legibles. La docente juntamente con los niños revisa el texto. Releemos lo que los niños dictaron, La docente con ayuda de los niños escribe el texto corregido y mejorado en otro papelote, luego los niños leen en voz alta el texto creado. Publicamos el texto creado.

Cierre:

¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué tipo de texto hicimos? ¿Sobre qué hicimos el texto? ¿Quiénes crearon el texto? ¿Les resulto difícil?

En casa comentan sobre lo realizado.

Evaluación. Se realizará mediante la observación mientras trabajan y durante el desarrollo de la sesión.

Materiales: Imágenes, colores, papel bond.

Validación de instrumentos

Variable 1: Habilidades comunicativas Orales

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

II. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado	Autor(es) del Instrumento
ARO FASANANDO WILTER	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	DOCTOR	GADITH REATEGUI PÉREZ.
TÍTULO: "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la institución pública Cleofé Arévalo del Aguila Distrito de la Banda de Shilcayo"			

INSTRUCCIONES: Lee cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Humildad según la evaluación. Así mismo su observación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos			X		
COHERENCIA	Entre los índice, indicadores y las dimensiones			X		
METODOLOGIA	Las estrategias responde al propósito del diagnostico					X
OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					X

OPINION DE APLICACIÓN

El instrumento es aplicable por cuanto las características de objetividad, etc

PROMEDIO DE EVALUACIÓN:

4.2.

Tarapoto;de..... del 201....



 Lic. Dr. Wilter Aro Fasanando

CPPe. R.N° 0361721

Variable 2: Juegos Lúdicos

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

II. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado	Autor(es) del Instrumento
ARO FASANANDO WILTER	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	DOCTOR	GUADITH REATEGUI PÉREZ.
TÍTULO: "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la institución pública Cleofé Arévalo del Aguila Distrito de la Banda de Shilcayo"			

INSTRUCCIONES: Lee cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Humildad según la evaluación. Así mismo su observación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos			X		
COHERENCIA	Entre los índice, indicadores y las dimensiones			X		
METODOLOGIA	Las estrategias responde al propósito del diagnostico					X
OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					X

42

OPINION DE APLICACIÓN

El instrumento es aplicable por cuanto las características de objetividad, etc

PROMEDIO DE EVALUACIÓN:

4.2.

Tarapoto;de.....del 201....

Lic. Dr. Wilton Aro Fasanando

CPPe. R. N° 0351721

Variable 1: Habilidades comunicativas Orales

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado	Autor(es) del Instrumento
REATEGUI VELA PILAR	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAGISTER	GLADITH REATEGUI PEREZ
TITULO: "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la institución pública Cleofé Arévalo del Aguila Distrito de la Banda de Shilcayo"			

INSTRUCCIONES: Lee cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Humildad según la evaluación. Así mismo su observación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos				X	
COHERENCIA	Entre los índice, indicadores y las dimensiones				X	
METODOLOGIA	Las estrategias responde al propósito del diagnostico					X
OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado				X	

OPINION DE APLICACIÓN

44

PROMEDIO DE EVALUACIÓN:

4.4.

Tarapoto; de del 201....



 Mg. Econ. Pilar Reátegui Vela
 GRSM - REG. N° 0176

Variable 2: Juegos Lúdicos

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado	Autor(es) del Instrumento
REATEGUI VELA PILAR	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAGISTER	GLADITH REATEGUI PEREZ
TITULO: "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la institución pública Cleofé Arévalo del Aguila Distrito de la Banda de Shilcayo"			

INSTRUCCIONES: Lee cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Humildad según la evaluación. Así mismo su observación.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos				X	
COHERENCIA	Entre los índice, indicadores y las dimensiones				X	
METODOLOGIA	Las estrategias responde al propósito del diagnostico					X
OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado				X	

OPINION DE APLICACIÓN

44

PROMEDIO DE EVALUACIÓN:

4.4.

Tarapoto;de.....del 201....



Mg. Econ. Pilar Reátegui Vela
GRSM - REG. N° 0176

Variable 1: Habilidades comunicativas Orales

Ficha de validación por expertos

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado académico	Autores del Instrumento
Mg. Alfonso Isuiza Pérez	UCV	MAGISTER	Gladith Reátegui Pérez
TITULO: "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo"			

INSTRUCCIONES: Lee cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Humildad según la evaluación. Así mismo su observación.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA(4) EXCELENTE (5)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN :

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				x	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				x	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				x	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica.					x
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					x
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos.				x	
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					x
METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito del diagnóstico.				x	
PERTINENCIA	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					x
Subtotal					20	25
Total		45				

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

Los indicadores de los instrumentos de recolección tienen coherencia metodológica con los indicadores de dicha herramienta; por lo tanto, tiene validez para ser aplicado en el campo de investigación correspondiente.

IV. PROMEDIO DE EVALUACIÓN: 4,5 (excelente)



.....
Mg. Alfonso Isuiza Pérez
CPPe N° 2301119950

Tarapoto, mayo de 2014.

Variable 2: Juegos Lúdicos

Ficha de validación por expertos

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombre del Experto	Institución donde labora	Grado académico	Autores del Instrumento
Mg. Alfonso Isuiza Pérez	UCV	MAGISTER	Gladith Reátegui Pérez
TITULO: "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo"			

INSTRUCCIONES: Lee cada uno de los indicadores correspondientes a los criterios que estructura la validación de los instrumentos de tesis, valóralos con Honestidad y Humildad según la evaluación. Así mismo su observación.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA(4) EXCELENTE (5)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN :

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				x	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				x	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				x	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica.					x
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					x
CONSISTENCIA	Basado en los aspectos teóricos científicos.				x	
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					x
METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito del diagnóstico.				x	
PERTINENCIA	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					x
Subtotal					20	25
Total		45				

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

Los indicadores de los instrumentos de recolección tienen coherencia metodológica con los indicadores de dicha herramienta; por lo tanto, tiene validez para ser aplicado en el campo de investigación correspondiente.

IV. PROMEDIO DE EVALUACIÓN: 4,5 (excelente)

Tarapoto, mayo de 2014.



.....
Mg. Alfonso Isuiza Pérez
CPPe N° 2301119950

Constancia de autorización de la autoridad donde se ejecutó la investigación



I.E. CLEOFÉ ARÉVALO DEL AGUILA.

"AÑO DE LA PROMOCIÓN DE LA INDUSTRIA RESPONSABLE Y DEL COMPROMISO CLIMATICO"

JR. RECREO N° 569 – LA BANDA – TELEFONO N° 042522611

❖ **AUTORIZACION**

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "CLEOFE AREVALO DEL AGUILA" DEL DISTRITO DE LA BANDA DE SHILCAYO, QUE SUSCRIBE;

AUTORIZA:

A la profesora Gladith REATEGUI PEREZ, para que realice su Tesis con niños y niñas de 05 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Cleofé Arévalo del Águila, titulado "Efecto de los Juegos Lúdicos en el Desarrollo de Habilidades Comunicativas Orales en niños y niñas de 05 años" a partir de julio a setiembre del 2,014.

Se expide el presente a solicitud del(a) interesado(a), para los fines que crea conveniente.

La Banda, julio del 2 014

JCRV/D
Mlgm/sec.





Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
“César Acuña Peralta”

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: GLADITH REÁTEGUI PÉREZ
D.N.I. : 01100791
Domicilio : Jirón Ricardo Palma 817- Banda de Shilcayo
Teléfono : Fijo : Móvil 942937472
E-mail : galdireateguip@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:
[] Tesis de Pregrado
Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

[x] Tesis de Post Grado
[] Maestría [] Doctorado
Grado : Maestra
Mención : Psicología Educativa

3. DATOS DE LA TESIS

Autor Apellidos y Nombres: REÁTEGUI PÉREZ, GLADITH

Título de la tesis:
“Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,
Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis. [x]
No autorizo a publicar en texto completo mi tesis. []


Firma : [Handwritten Signature]

Fecha : 14/01/2019

Informe de originalidad

Feedback Studio - Google Chrome
https://ev.turnitin.com/app/carta/es?o=978758615&u=1049555943&s=1&lang=es

feedback studio | Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila -- /0 < 35 de 78 > ?



Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTOR:
Dr. Gladith Reátegui Pérez

ASESOR:
Dr. Juan Rafael Juarez Diaz

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Innovación Pedagógica

TARAPOTO - PERÚ
2017

Resumen de coincidencias

21 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	repositorio.udh.edu.pe	1 %
2	www.endepa.org.ar	1 %
3	Entregado a Infile	1 %
4	efrainmartinez33.blogs...	1 %
5	eljuegoinfantilcc.blogs...	1 %
6	www.psicologia-online....	1 %
7	juegosysimulaciones0...	1 %
8	ujcm.edu.pe	1 %

Página: 1 de 95 Número de palabras: 20188 Text-only Report | High Resolution Activado

11:52 a. m.

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

La Dra. **ANA NOEMI SANDOVAL VERGARA**, ha revisado la tesis de la estudiante Br. **GLADITH REÁTEGUI PÉREZ** titulada “**EFFECTO DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN PÚBLICA CLEOFÉ ARÉVALO DEL ÁGUILA DISTRITO DE LA BANDA DE SHILCAYO, 2014**” constato que la misma tiene un índice de similitud de 21% verificable en el reporte de originalidad del programa **TURNITIN**.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Tarapoto, 07 de setiembre de 2018




.....
Ana Noemí Sandoval Vergara
Escuela de Posgrado
UCV-TARAPOTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Acta de aprobación de tesis

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORQUE EL ENCARGADO DE INVESTIGACION:

Dra. Ana Noemí Sandoval Vergara

A LA VERSION FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACION QUE PRESENTA:

Gladith Reátegui Pérez

INFORME TITULADO:

“Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”.

PARA OPTENER EL TITULO O GRADO DE:

Maestra en Psicología Educativa

SUSTENTADO EN FECHA : 16 de marzo del 2018.

NOTA O MENCIÓN : Aprobado por unanimidad.


Dra. Ana Noemí Sandoval Vergara
DIRECTORA DE INVESTIGACIÓN
UCV - TARAPOTO