



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de San Sebastián, 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**Licenciada en Educación Secundaria: Educación para el
Trabajo - Computación e Informática**

AUTORA:

Franco Escobar, Yesenia (ORCID: 0000-0003-3408-8509)

ASESOR:

Dr. Velasquez Amado, Nicolás (ORCID: 0000-0001-8260-8981)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA, PERÚ

2019

Dedicatoria

A los niños del Perú: Porque ellos
constituyen el futuro del Perú.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme la fortaleza y vitalidad día a día, por ser mi guía y refuerzo en mis momentos débiles, por enseñarme a valorar a las personas que me rodean y sentirme plena.

A la Universidad César vallejo, por brindarme la oportunidad para perfeccionar mi formación profesional.

A los docentes de Licenciatura que compartieron con su paciencia y buen humor mi formación profesional.

A la Directora de la Institución Educativa Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, por su colaboración en la realización de esta investigación.

Página del Jurado



ACTA DE REVISIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN POR EL JURADO

El jurado encargado de evaluación el trabajo de investigación, presentado en la modalidad de TESIS

Presentado por don (a)

FRANCO ESCOBAR, YESENIA

Cuyo título es:


Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de San Sebastián, 2018

Facultad: EDUCACIÓN E IDIOMAS Programa: PCP-V

Lima 12 de octubre 2019

Se recomienda levantar las siguientes observaciones:

.....
.....
.....
.....
.....
.....


.....
Dra. Juana María Cruz Montero
PRESIDENTE


.....
Mg. Susana Oyague Pineo
SECRETARIO


.....
Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez
VOCAL

Somos la universidad de los que quieren salir adelante.



Declaratoria de Autenticidad

Yo FRANCO ESCOBAR, Yessenia con DNI n.º 10862737, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación E Idiomas, Licenciado en Educación Secundaria Especialidad: Computación e Informática., declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis Práctica de juegos didácticos virtuales y su relación con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018, es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, Agosto de 2019



FRANCO ESCOBAR, Yessenia
DNI. 10862737

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de Autenticidad	v
Índice	vi
Resumen	ix
Abstrac	x
I. Introducción	1
II. Método	11
III. Resultados	16
IV. Discusión	21
V. Conclusiones	24
VI. Recomendaciones	25
VII. Referencias	26
ANEXOS	29
Anexo 1. Instrumento	30
Anexo 2. Validación del instrumento	32
Anexo 3. Autorización de las instituciones educativas	39
Anexo 4. Consentimiento informado	40
Anexo 6. Pantallazo Turnitin	41
Anexo 7. Autorización de versión final	42
Anexo 8. Autorización de publicación de tesis al repositorio	43

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo determinar cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Considerando que es una investigación de tipo no experimental se utilizó el diseño descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 25 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018, quedando su muestra constituida por la totalidad de la población por tratarse de un número pequeño. Para la recolección de datos se elaboraron dos instrumentos los cuales fueron: Una lista de cotejo para evaluar la práctica de juegos didácticos virtuales y una guía de observación para evaluar la comprensión y expresión oral. Mientras que para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva para la presentación de resultados en tablas y figuras; además de la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis. Los resultados determinaron que existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Esto se refleja en el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0,714; lo cual indica que a un buen nivel de práctica de juegos didácticos virtuales le corresponde un buen nivel de comprensión y expresión oral.

Palabras Clave: Práctica de juegos didácticos virtuales, comprensión oral y expresión oral.

Abstract

The objective of this research is to determine how the practice of virtual didactic games is related to the comprehension and oral expression in Children of 5 years of the Initial Educational Institution N° 277-12 "Niño Amparo" of San Sebastián, 2018. Considering that it is a Non-experimental type research, the descriptive correlational design was used. The population was conformed by 25 children of 5 years of the Initial Educational Institution N° 277-12 "Niño Amparo" of San Sebastián, 2018, being its sample constituted by the totality of the population because it is a small number. For the collection of data, two instruments were elaborated which were: A checklist to evaluate the practice of virtual didactic games and an observation guide to evaluate the comprehension and oral expression. While for the data processing descriptive statistics was used for the presentation of results in tables and figures; besides the inferential statistics for the verification of the hypothesis. The results determined that there is a direct relationship between the practice of virtual didactic games with the comprehension and oral expression in children of 5 years of the Initial Educational Institution No. 277-12 "Niño Amparo" of San Sebastian, 2018. This is reflected in the coefficient of Rho Spearman correlation of 0.714; which indicates that a good level of practice of virtual didactic games corresponds to a good level of comprehension and oral expression.

Keywords: Practice of virtual didactic games, oral comprehension and oral expression.

I. Introducción

Realidad Problemática

En la actualidad, numerosas investigaciones manifiestan que, a pesar de los grandes avances en educación y métodos didácticos, aún los estudiantes presentan problemas de aprendizaje, sobre todo en el nivel inicial, donde se observa problemas principalmente en la expresión y comprensión oral. En Ecuador, la investigación realizada por Quitio y Cadena (2015) señala que en muchas instituciones educativas, los problemas en el desarrollo de la capacidad de comprensión y expresión oral en el nivel inicial se debe al poco interés que muestran en las actividades relacionadas al desarrollo de habilidades que están asociadas al lenguaje, tomando en cuenta también que es producto de la intervención del docentes con estrategias poco adecuadas a la hora de enseñar y el poco aprovisionamiento de materiales con los que cuenta la escuela.

A nivel nacional un estudio realizado por Bonilla (2016) señaló que en la escuela los estudiantes en este caso desde sus primeras etapas, puntualmente los niños presentan muchas dificultades para poder entablar alguna conversación o establecer comunicación con sus pares al momento de establecer vínculos y relaciones interpersonales, es decir se evidencia ciertas complicaciones para expresar ideas, hay dificultad para articular correctamente las palabras, no hay una fluidez verbal y que en muchos casos dista mucho en temas de edad en la que se encuentra el niño, esto se debe en gran medida al desarrollo de su conciencia fonológica, aspectos asociados a lo Fonémico y a lo silábico, incluso en la región de Ayacucho se observa también que muchos estudiantes de nivel inicial tienen problemas en el desarrollo de sus capacidades para la comprensión y expresión oral, de modo que no pueden expresar sus ideas de forma clara ni pueden comprender lo que el docente o sus compañeros tratan de decirle. Importante es indicar además que los docentes no trabajan de manera estratégica lo cual permita fomentar el desarrollo de esta capacidad de modo que se agrava el problema.

En la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” muchos niños no comprenden lo que escuchan, no logra captar la intencionalidad del mensaje que se le brinda, es decir, no comprende lo que oye, así mismo se observa que los niños no logran

transmitir un mensaje o una idea de forma eficaz, no logran desarrollar un proceso de interacción comunicativa con sus compañeros, es decir, no logran expresarse oralmente de forma óptima. De continuar esta deficiencia comunicativa muchos estudiantes tendrán problemas para desenvolverse en años educativos posteriores, afectando su aprendizaje. Las razones expuestas son las que motivan el presente estudio basado en describir y explicar cómo los juegos didácticos virtuales se relacionan con la expresión oral en estudiantes.

Antecedentes

Naranjo (2016). En su tesis cuyo objetivo fue analizar el uso de las estrategias lúdicas digitales, como apoyo pedagógico, considerando que es una investigación de tipo descriptivo, la población estuvo conformada por 110 beneficiados, para la recolección de datos se elaboró una encuesta. De los resultados presentados en la escuela se puede evidenciar que la mayoría de los docentes representado con el 70% afirman no tener conocimiento sobre las Tics. Se concluyó: Existe desconocimiento de los docentes acerca de la Tics, como resultado no pueden usar ni manejar las herramientas tecnológicas para el desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso enseñanza-aprendizaje incluso hasta consideran que no se podría utilizarlas para el aprendizaje de los estudiantes.

Zarza (2016). Investigación cuyo objetivo fue describir el desarrollo de la expresión oral en estudiantes y la simpleza con la que se asume la oralidad como elemento importante para establecer comunicación, estudio aplicado con diseño cuasi experimental, población conformada por estudiantes de una I.E, concluyéndose en ese sentido que el programa basado en el desarrollo de una propuesta didáctica ha permitido desarrollar las competencias orales en los estudiantes, esta situación ha contemplado el uso de las TIC como soporte para el diseño de ambientes comunicativos que permitieron mejoras en la variable dependiente

Casavilca (2017). En su tesis cuyo objetivo fue determinar el modo en que los juegos didácticos promueven el desarrollo psicomotor en infantes de 4 años de una I.E. de la ciudad de Pisco en el año 2017. Diseño adoptado de tipo pre-experimental, fueron 50 las unidades de análisis que formaron parte de población y una muestra de 16,

recogiéndose la información a través de una lista de cotejo, el estudio concluye que: hay mejoras significativas producto de los juegos didácticos en el grupo experimental evidenciándose en los niños el desarrollo de su psicomotricidad por medio de los juegos didácticos debido a que son esenciales en el crecimiento de los niños, dicho resultados se ven reflejados en sus respectivas tablas estadísticas.

Montalvo, R. (2014). Investigación cuyo objetivo es incrementar la habilidad para ordenar e identificar el alfabeto mediante los cuentos infantiles en infantes de 4 años de una I.E, investigación de nivel explicativo y diseño experimental, cuasi experimental. La población estuvo conformada por niños en edad de 4 años ubicados en un nivel social y económico alto concluyendo el estudio que los cuentos infantiles en los niños logra mejorar sus habilidades de identificación del alfabeto, logrando una diferencia entre el pre y postest en el grupo experimental.

Zavaleta (2017), Tesis cuyo objetivo fue establecer las estrategias que emplean los docentes con la finalidad de desarrollar la expresión oral en los infantes en edad de 4 años, investigación de tipo cualitativo, la muestra estuvo conformada niños de 4 años, 18 alumnos y 2 docentes. Concluyéndose que: Las estrategias realizada por el docente en el aula, presenta una notable técnica ya que estimula por medio de la motivación y la curiosidad en los niños a desenvolver su vocabulario con una secuencialidad adecuada y constante.

Marco teórico

Enfoque teórico de la práctica de juegos didácticos virtuales

Según Gavedia (2016) se sustenta sobre la base de la derivación por ficción, el cual indica que el juego es importante desde los primeros años ya que suplirá las actividades durante la edad adulta es decir a medida que el niño juega se ve reflejada estas actividades en muchas de las que él realizará en la etapa de adulto, todo ello coincide en la medida que por ejemplo cuando un niño indica que de mayor quiere optar por tal o cual profesión, todas y cada una de las actividades que el realice estarán alineadas o encaminadas a la elección de una carrera o profesión en la etapa adulta

Práctica de juegos didácticos virtuales

Alzate (2007). Señaló que aquello hace referencia a una especie de virtualidad o simulación mediante los elementos 3D sobre determinados objetos y ambientes a nivel social o natural con la finalidad que el usuario experimente la realidad virtual

Chacón (2008) Es considerada además como una estrategia que tiene metas educativas e incluye ciertas reglas lo cual permiten una acción reflexiva y de simbolización de las experiencias generando el desarrollo de la creatividad en las personas, asimismo Ochoa, (2015). En cuanto a la conceptualización de esta variable práctica de juegos didácticos virtuales, se puede definirla como el conjunto de actividades que desempeña el estudiante desarrollan capacidades de creatividad, reflexión y análisis utilizando la tecnología.

Objetivos de la práctica de juegos didácticos virtuales

Según Vázquez (2013) la práctica de juegos didácticos virtuales tiene como objetivos: Servir de elemento para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, servir como un medio motivador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo introducir a los estudiantes en el mundo de las TICs. Permitiendo fortalecer sus capacidades con el propósito que puedan manipular eficientemente diversas aplicaciones web, de tal manera que en lo posterior la pueden aprender y utilizarlas como experiencias de aprendizaje, sirviendo como herramienta que domina el maestro y que aprende a utilizar el estudiante, siempre manteniendo una correcta guía y orientación para su correcto uso, también la promoción a que la educación sea de calidad y que genere aprendizajes significativos. Finalmente, adaptar al estudiante a estar en constante relación con la innovación y aprenda a manipular diversas herramientas digitales.

Rol del docente en la práctica de juegos didácticos virtuales

Vázquez (2013) los juegos didácticos virtuales sirven como nexo para que el estudiante interactúe con la tecnología y el y pueda llevar a cabo una serie de operaciones que incluye además actividades en un contexto determinado, permitiendo así su participación activa en el proceso de aprendizaje mediante la colaboración con sus pares.

El desarrollo de juegos didácticos virtuales, debe ser siempre supervisado y orientado por los docentes para su buen uso, muchas veces el estudiante va a encontrar algunas sub herramientas que no logrará entender ni saber utilizar, por ello el rol que cumple el docente o encargado de clase es importante para el buen funcionamiento y desarrollo de clases. Por otro lado, la manera de comunicar y guiar debe ser la correcta, siempre manteniendo el control, orden y respeto.

Importancia de la práctica de los juegos didácticos virtuales

Según Palma y Rodríguez (2017) la importancia de los juegos didácticos virtuales radica en que su aplicación es útil para solucionar problemas de aprendizajes en niños de inicial, proponiendo en sus actividades ejercicios con objetos físico y la manipulación del computador en donde están al resolverlas por medio de los juegos interactivos mejorando sus destrezas con criterios de desempeño. Las actividades planificadas mediante juegos didácticos virtuales dirigidos a los niños pretenden desarrollar el nivel cognitivo con la comprensión, observación y manipulación de una computadora para mejorar el razonamiento lógico matemático. Para conseguir ejercitar la memoria, la atención, la percepción dentro de los conocimientos básicos para la asimilación y adquisición del concepto de los números, nociones de medidas y la forma de los objetos, es imprescindible renovar el proceso de enseñanza aprendizaje impulsado a través de la tecnología, la información y la comunicación desde los primeros años de formación académica. La importancia de la práctica de los juegos didácticos virtuales radica básicamente en el desarrollo de capacidades y conocimiento del estudiante, por otro lado, en la facilidad de manejo de información y la optimización de tiempo en algunas actividades. Dentro de lo que logra desarrollar en el estudiante tenemos al nivel de

comprensión, a la capacidad de observar el entorno y dar un análisis correcto, también el poder controlar y manipular una computadora.

Dimensiones de la práctica de juegos didácticos virtuales

Tomando como referencia lo señalado por el Portal web Árbol ABC (2018).

Identifica las letras: comprende un conjunto de actividades recreativas donde a través del empleo de la computadora el niño reconocerá visualmente las letras del abecedario, Ordena el alfabeto: comprende un conjunto de actividades recreativas donde a través del empleo de la computadora el niño ordenara las letras del abecedario.

Escucha e identifica el alfabeto: comprende un conjunto de actividades recreativas donde a través del empleo de la computadora el niño reconocerá a través de la audición las letras del abecedario.

Traza el alfabeto: comprende un conjunto de actividades recreativas donde a través del empleo de la computadora el niño trazara las letras del abecedario que se le indiquen.

En cuanto a las dimensiones de la práctica de juegos didácticos virtuales, se presenta en primer lugar a la identificación y reconocimiento de las letras de una computadora y como se evidencian en el sistema; la segunda dimensión es el correcto orden del alfabeto, lo cual se basa en las actividades que permiten que el niño logre ordenar las letras sin ningún problema; por otro lado, encontramos lo que es la escucha y reconocimiento del alfabeto en lo digital y también la traza del mismo.

Comprensión y expresión oral

Enfoque teórico de la comprensión y expresión oral

Según Minedu (2015) señala que desarrollar la comprensión y expresión oral en los infantes y se sustenta en el Enfoque Comunicativo Textual, que parte de la premisa de emplear los signos comunicativos para establecer ciertas conexiones poniendo énfasis en el desarrollo del lenguaje mediante el elemento social y cognitivo que le permitan transmitir información en un determinado contexto. Así Minedu (2015) señala que este enfoque se sustenta en dos perspectivas:

La primera de tipo cognitiva considerado como elemento esencial para el desarrollo del lenguaje, por su naturaleza se convierte en herramienta esencial para construir el conocimiento, por otro lado lo sociocultural permite el establecimiento de lazos y relaciones con sus pares generando identidad, en ese sentido la comprensión oral es considerado además como un proceso en el cual la escucha activa es elemental (Minedu, 2015).

La expresión oral en un proceso en el cual se va afianzando los modos y formas de comunicación, se enriquece con el entorno social y las actividades que permiten interacción fluida entre personas en diferentes situaciones comunicativas con el fin de lograr transmitir ideas coherentes y claras con el interlocutor. (Minedu, 2015) Teniendo en cuenta los diversos conceptos plasmados en este punto, es posible determinar que la comprensión y expresión oral son capacidades que desarrolla un individuo y que influyen mucho en su manera de socializarse y comunicarse, en cuanto a la comprensión, esta es tender lo que se lee o escucha y así plantear un mensaje o solución de criterio propio; En cuanto a la expresión oral, como su mismo nombre lo refiere, es expresarse de manera correcta, transmitiendo lo entendido o cualquier mensaje que este quiera transmitir a los demás dentro de un ambiente de clases.

Objetivos de la comprensión y expresión oral

Según MINEDU (2009) el desarrollo de esta capacidad tiene por finalidad lograr que el niño pueda: expresarse de manera espontánea y con mucha claridad, es decir expresar ideas, necesidades, deseos etc. a otras personas, que serpa atender y responder con gestos, con sonidos, palabras a través de su expresión, evidencie la necesidad de tener hambre, sueño, mediante sonidos, gestos, etc. dichos objetivos de la comprensión y expresión oral se basan principalmente en dar a conocer lo que uno quiere, necesita y gusta, pero en relación a información compartida por el docente, libros o videos educativos, también, en mejorar los gestos y el desenvolvimiento del estudiante al momento de querer dar a conocer algo y transmitir un mensaje.

Indicadores de la comprensión y expresión oral

Según MINEDU (2009) el desarrollo de la expresión y comprensión oral se evidencia cuando el estudiante logra establecer dialogo y comunicación fluida con sus pares en un determinado contexto en este, caso el hogar, la escuela o la comunidad o en el medio social en el que se desenvuelva. (p.361). asimismo estos indicadores de la comprensión y expresión oral, cumplen un rol importante y es clara su interpretación, como por ejemplo en el dialogo presentado y desarrollado entre los compañeros de clase y docentes, la obediencia y cumplimiento de normas dentro de clases, también el de describir correctamente su aspecto físico, también el de comprender y hacer uso de recursos verbales como también de los no verbales.

Importancia de la comprensión y expresión oral

Según Minedu (2010) su importancia radica en el sentido que fortalece las competencias comunicativas de los estudiantes, lo cuales logran comprender y producir una diversidad de textos a través de diferentes situaciones y con diferentes interlocutores, satisfaciendo así aquellas necesidades funcionales de comunicación, en este sentido es importante además en la medida que permite ampliar el bagaje y acervo cultural en situaciones de interacción. Sucede con frecuencia que muchos niños, en diversos niveles educativos. La importancia de esta variable de estudio va principalmente sobre el nivel de educación que se pueda desarrollar en un aula de clases y en una población estudiantil más grande.

Dimensiones de la comprensión y expresión oral

Tomando como referencia lo señalado por el MINEDU (2015) las dimensiones son:

Comprensión oral: es aquel proceso en el que el estudiante interactúa y comprende mediante la oralidad, la escucha activa y emprende situaciones comunicativas en diferentes situaciones.

Expresión oral: Es aquel proceso en el que se evidencia eficacia en la expresión ante múltiples situaciones comunicativas, espacios de interacción entre diversos agentes e interlocutores con propósitos de transmitir ideas claras, precisas y coherentes.

En cuanto a las dimensiones de la comprensión y expresión oral, estas cumplen un rol importante para conocer la variable de estudio y esta investigación, la primera dimensión hace referencia a la comprensión oral, la cual se basa en el saber interpretar a criterio propio algún mensaje por medio de una escucha activa y concentración; la segunda dimensión y última es la expresión oral, el cual se basa en el expresarse verbalmente de manera correcta en diversas situaciones de comunicación e interrelación.

Formulación del problema

Problema general

¿Cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018?

Problemas específicos

¿Cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018?

¿Cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018?

Justificación

Justificación Teórica: En cuanto al valor teórico, esta investigación tiene como propósito sistematizar un conocimiento contextualizado sobre la práctica de juegos didácticos y de la comprensión y expresión oral. Este valor es muy importante porque a la fecha no existe dicha información teórica sobre el problema en el medio de investigación. *Justificación Práctica:* El estudio se justifica desde lo práctico en el sentido que ha permitido llegar a ciertas conclusiones que serán válidos al contexto, es decir al espacio donde se ha llevado a cabo la investigación y permitirá la toma de decisiones oportunas.

Justificación Metodológica:

Fundamentada sobre el aporte de nuevos instrumentos de recojo de información el cual cumplen con los criterios de válidos y fiables los cuales servirán para posteriores estudios.

Objetivos

Objetivo General

Determinar cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Objetivos Específicos

Establecer cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Establecer como se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Hipótesis

Hipótesis general

Existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Hipótesis específicas

Existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

II. Método

2.1. Tipo y diseño de investigación

Enfoque

Aquel que tiene como propósito la recolección de información e interpretación mediante el análisis estadístico para la comprobación de hipótesis, lo cual se indica como cuantitativo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014)

Tipo de estudio

Siendo de tipo básica, según Alfaro (2012) considera que este tipo de investigaciones solo busca el progreso científico, acrecienta el conocimiento teórico, pues solo busca el avance científico, acrecentando el conocimiento teórico, sin tener interés en alguna posible aplicación o consecuencia práctica.

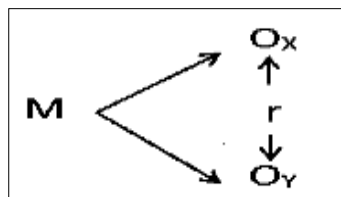
Nivel

Esta investigación fue de nivel descriptivo; la cual tiene como propósito describir los fenómenos. De manera que se sitúa en un primer nivel de los conocimientos científicos (Abanto, 2014).

Diseño propiamente dicho

La investigación presenta un diseño no experimental. Razón por la cual no han de manipularse las variables en mención, Hernández, Fernández y Baptista, (2014),

La cual se representa de la siguiente manera:



Donde:

M: Muestra.

X = Variable Práctica de juegos didácticos virtuales

Y: variable comprensión y expresión oral de los niños

r: Coeficiente de correlación de Pearson.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Número de ítems	Escala y valores
PRÁCTICA DE JUEGOS DIDÁCTICOS VIRTUALES	Identifica las letras	Identifica vocales	1,2	Siempre (S) A veces (AV) Nunca (N)
		Demuestra disposición favorable para participar de juegos didácticos virtuales	3,4,5	
	Ordena el alfabeto	Participa de juegos virtuales al ordenar letras del alfabeto	6,7,8	
		Orienta a sus compañeros durante el juego	9	
		Utiliza términos relativos a los juegos	10	
	Escucha e identifica el alfabeto	Relaciona imágenes, sonidos y letras del alfabeto	11,12	
Apoyo de padres y docente en el usos de juego virtuales		13,14,15		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Número de ítems	Escala y valores
COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL	Comprensión oral	Demuestra comprensión mensajes sencillos	1,2	Bueno (B) Regular (R) Deficiente (D)
		Entiende palabras y oraciones sencillas	3,4	
		Utiliza palabras con significado apropiado	5,6	
		Usa adecuadamente los sinónimos más comunes	7,8	
	Expresión oral	Demuestra fluidez al hablar	9	
		Responde preguntas	10	
		Narra cuentos o relatos	11,12,13	
		Expresa con claridad sus ideas	14	
		Utiliza recursos para verbales	15,16	

2.3. Población, muestra y muestreo

Población.

Según Bendejú (2005), considerada como el conjunto de unidades, llámese personas, objetos, comunidades etc. características particulares, en el estudio la población la comprendió todos los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Tabla 1.

Población de estudio

Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018	
Grado y Sección	Número de niños
Sección a	14
Sección B	11
TOTAL	25

Muestra.

Carrasco (2006), es una parte o subgrupo de la población y puede ser determinada mediante un método específico, en tal sentido la muestra estuvo conformada por la totalidad de la población, es decir por los 25 niños.

Muestreo.

La selección de la muestra se realizó a través de la técnica del muestreo no probabilístico.

2.4. Técnicas, instrumentos, validez y confiabilidad

Técnicas

Observación: Esta técnica se caracteriza porque el investigador utilizó sus sentidos es decir se tuvo una percepción directa de los hechos lo que permitió recopilar información.

Instrumentos

Lista de cotejo para evaluar la práctica de juegos didácticos virtuales: el cual tuvo como objetivo determinar el nivel de práctica de juegos didácticos virtuales, estando estructurado en función de las dimensiones establecidas: Identifica las letras, ordena el alfabeto y escucha e identifica el alfabeto; teniendo un total de 15 ítems.

Guía de observación sobre comprensión y expresión oral: Este instrumento tuvo como objetivo determinar el nivel de comprensión y expresión oral de los niños de 5 años de edad, estando estructurado en función de sus dimensiones: Comprensión oral y expresión oral; teniendo un total de 16 ítems.

Validez

La validez apunta a establecer que tal legítima es la proposición o ítem que conforma el instrumento (Abanto, 2014).

n°	Grado	Apellidos y nombres	Especialidad	Decisión
1	Dra.	Meza Huamaní Senia Lilia	Administración en Educación	Aplicable

Confiabilidad y fiabilidad.

Se logró estimar la confiabilidad, mediante una prueba piloto y el índice de consistencia interna.

Tabla 2

Fiabilidad del instrumento que evalúa la práctica de juegos didácticos virtuales

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,856	15

Tabla 3

Fiabilidad del instrumento que evalúa la comprensión y expresión oral.

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,873	16

En ambos instrumentos el valor del coeficiente de Alpha de Cronbach fue mayor a 0,5 por lo que se puede aseverar que se trata de instrumentos altamente confiables.

Métodos de análisis de datos

El análisis estadístico permitió representar la información mediante tablas de frecuencias y figuras y el análisis inferencial a través del coeficiente de correlación rho de Spearman previa prueba de normalidad.

Aspectos éticos

- Se realizó las gestiones necesarias para poder realizar la investigación en dicha institución.
- Se pidió la autorización de los padres a fin de que permitan que sus menores hijos participen en la recolección de datos.
- Los autores fueron citados teniendo en cuenta el estilo APA (American Psychological Association)

III. Resultados

Tabla 4

Práctica de juegos didácticos virtuales en niños de 5 años

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Regular [10-20>	15	60,0	60,0
Bueno [20-30]	10	40,0	100,0
Total	25	100,0	

Fuente: Data de resultados

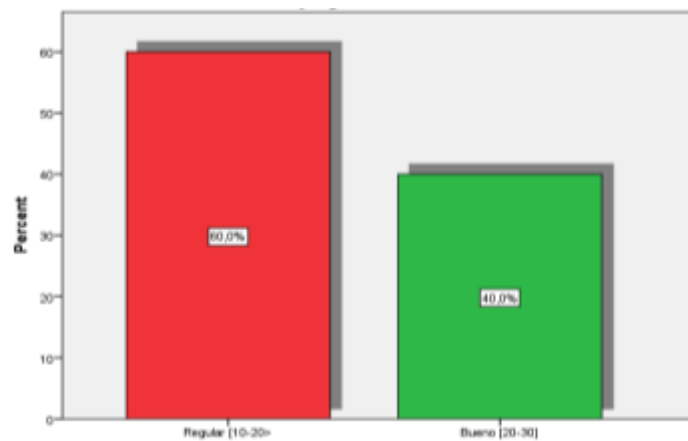


Figura 1. Práctica de juegos didácticos virtuales en niños de 5 años

Tabla 5

Identificación de las letras en niños de 5 años

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Regular [4-7>	14	56,0	56,0
Bueno [7-10]	11	44,0	100,0
Total	25	100,0	

Fuente: Data de resultados

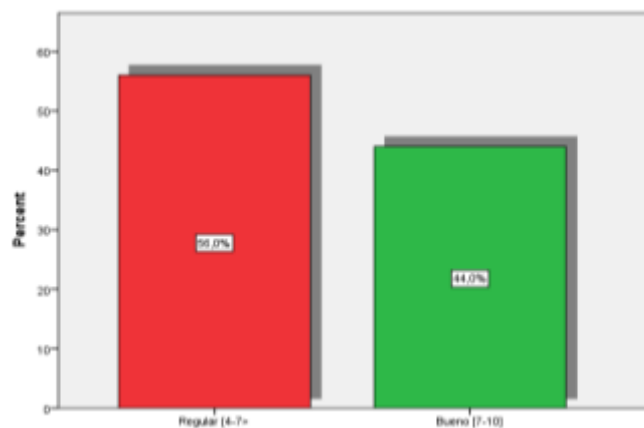


Figura 2. Identificación de las letras en niños de 5 años

Tabla 6
Orden del alfabeto en niños de 5 años

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Regular [4-7>	13	52,0	52,0
Bueno [7-10]	12	48,0	100,0
Total	25	100,0	

Fuente: Data de resultados

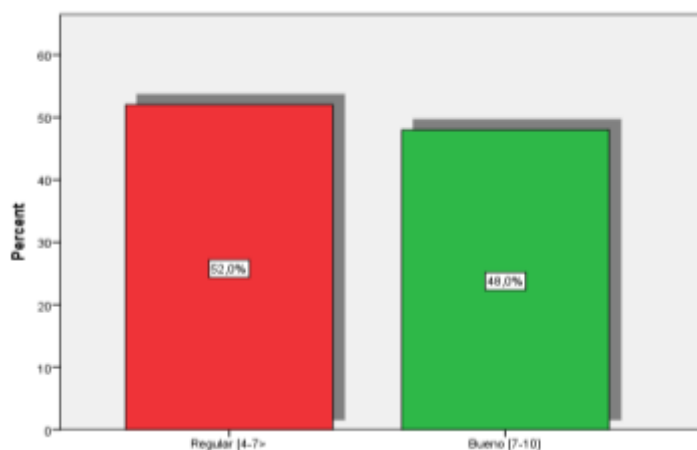


Figura 3. Orden del alfabeto en niños de 5 años

Tabla 7
Escucha e identificación del alfabeto en niños de 5 años

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente [0-4>	6	24,0	24,0
Regular [4-7>	9	36,0	60,0
Bueno [7-10]	10	40,0	100,0
Total	25	100,0	

Fuente: Data de resultados

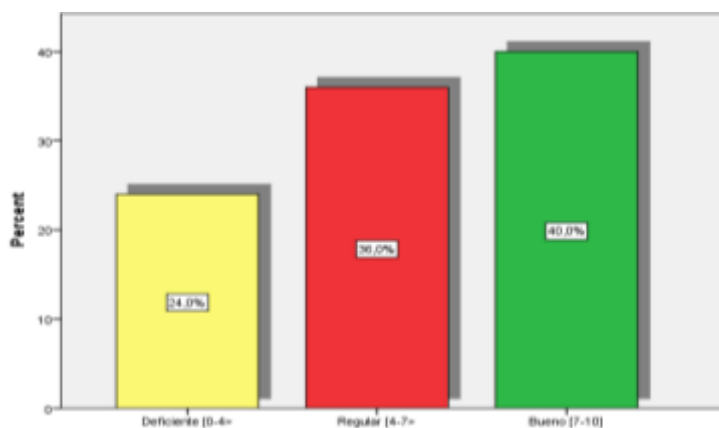
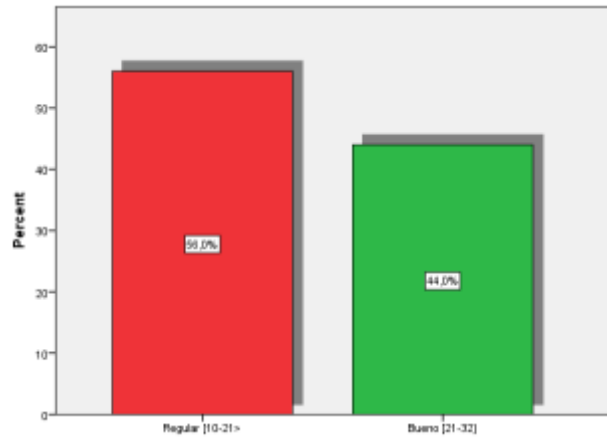


Figura 4. Escucha e identificación del alfabeto en niños de 5 años

Tabla 8*Comprensión y expresión oral en niños de 5 años*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Regular [10-21>	14	56,0	56,0
Bueno [21-32]	11	44,0	100,0
Total	25	100,0	

Fuente: Data de resultados

**Figura 5.** Comprensión y expresión oral en niños de 5 años**Tabla 9***Comprensión oral en niños de 5 años*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Regular [6-11>	15	60,0	60,0
Bueno [11-16]	10	40,0	100,0
Total	25	100,0	

Fuente: Data de resultados

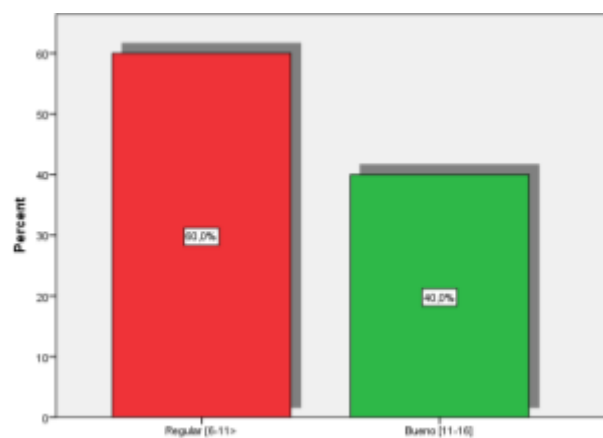
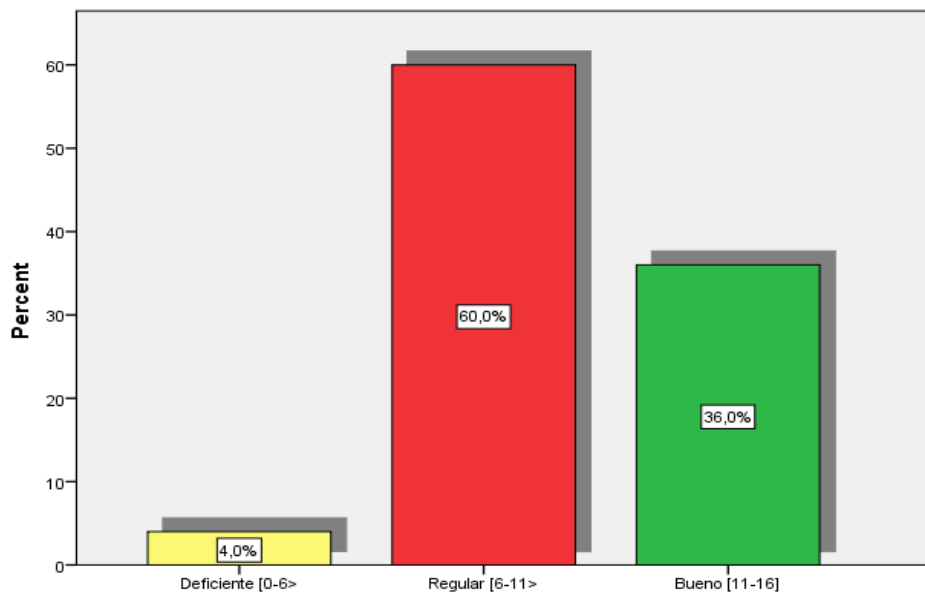
**Figura 6.** Comprensión oral en niños de 5 años

Tabla 10*Expresión oral en niños de 5 años*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente [0-6>	1	4,0	4,0
Regular [6-11>	15	60,0	64,0
Bueno [11-16]	9	36,0	100,0
Total	25	100,0	

Fuente: Data de resultados

**Figura 7.** Expresión oral en niños de 5 años**Tabla 11***Estadígrafos descriptivos de la variable X.*

	D1. Identifica las letras	D2. Ordena el alfabeto	D3. Escucha e identifica el alfabeto	VX: Práctica de juegos didácticos virtuales
N Valid	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0
Mean	6,1200	6,4800	5,5600	18,1600
Median	6,0000	6,0000	5,0000	17,0000
Mode	5,00	5,00	3,00 ^a	15,00
Std. Deviation	1,33292	1,55778	2,04287	3,89102
Minimum	4,00	5,00	3,00	13,00
Maximum	9,00	10,00	10,00	25,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabla 12*Estadígrafos descriptivos de la variable Y.*

		D1. Comprensión oral	D2. Expresión oral	VY: Comprensión y expresión oral
N	Valid	25	25	25
	Missing	0	0	0
Mean		9,4800	9,5600	19,0400
Median		10,0000	10,0000	20,0000
Mode		7,00	8,00 ^a	18,00 ^a
Std. Deviation		2,25684	1,98074	3,84578
Minimum		6,00	5,00	12,00
Maximum		13,00	13,00	25,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabla 13*Prueba de Shapiro-Wilk.*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
D1. Identifica las letras	,866	25	,004
D2. Ordena el alfabeto	,832	25	,001
D3. Escucha e identifica el alfabeto	,911	25	,032
VX: Práctica de juegos didácticos virtuales	,918	25	,046
D1. Comprensión oral	,923	25	,059
D2. Expresión oral	,960	25	,420
VY: Comprensión y expresión oral	,950	25	,257

Fuente: Registro de datos

Tabla 14*Correlación entre la variable práctica de juegos didácticos virtuales y las dimensiones de comprensión y expresión oral*

Rho de Spearman	VX: Práctica de juegos didácticos virtuales	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	D1.	D2.	VY:
			Comprensión oral	Expresión oral	Comprensión y expresión oral
			,702**	,650**	,742**
			,000	,000	,000
		N	25	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

IV. Discusión

En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha observado en la tabla 4 que el 60,0% (15) de niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián; presentan un nivel regular de práctica de juegos didácticos virtuales y el 40,0% (10) niños un nivel bueno. En la tabla 5 se observa que, el 56,0% (14) de niños presentan un nivel regular de Identificación de las letras y el 44,0% (11) niños un nivel bueno. En la tabla 6 se observa que, el 52,0% (13) de los niños presentan un nivel regular de ordenar el alfabeto y el 48,0% (12) niños un nivel bueno. En la tabla 7 se observa que, el 24,0% (6) niños presentan un nivel bajo de escucha e identificación del alfabeto, el 36,0% (9) niños un nivel regular y el 40,0% (10) niños un nivel bueno. En la tabla 8 se observa que, el 56,0% (14) niños presentan un nivel regular de comprensión y expresión oral y el 44,0% (11) niños un nivel bueno. En la tabla 9 se observa que el 60,0% (15) niños presentan un nivel regular de comprensión oral y el 40,0% (10) niños un nivel bueno. En la tabla 10 se observa que el 4,0% (1) niño presentan un nivel bajo de expresión oral, el 60,0% (15) un nivel regular y el 36,0% (9) niños un nivel bueno. En la tabla 13 se evidenció un nivel crítico (significación asintótica bilateral =p) siendo que existe valores menores y mayores a 0.05 en los casos presentados, de manera que se logra rechazar la hipótesis de normalidad, concluyéndose que estos datos no presentan una distribución normal (test de Shapiro - Wilk con un nivel de significancia al 5%). De manera que se emplea una prueba no paramétrica Rho Spearman con el propósito de establecer la correlación.

Con respecto a la comprobación de las Hipótesis de la presente investigación se obtuvo los siguientes resultados: En la Prueba de Hipótesis general el valor de Rho Spearman es 0,742, determinándose así una correlación significativa de grado alta entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Por otro lado, en relación a las Hipótesis específicas se obtuvieron los siguientes resultados: En la Prueba de Hipótesis específica N°01, el valor de Rho Spearman= 0,702 (correlación alta) y el significado bilateral obtenido es 0,000 valor que es inferior a la región crítica $\alpha= 0,05$; en consecuencia, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la

Hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

En la Prueba de Hipótesis específica N°02, el valor de Rho Spearman= 0,650 (correlación alta) y el significado bilateral obtenido es 0,000 valor que es inferior a la región crítica $\alpha= 0,05$; en consecuencia, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018.

Estos resultados se contrastan con otras investigaciones llevadas a cabo entre ellos tenemos a Casavilca, F. (2017) quien en su trabajo de investigación determinó que los datos recogidos y presentados en las tablas y figuras estadísticas permiten señalar que los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla N° 04 en el cual se ve un incremento de 15,56 equivalente al 49%. Según Naranjo (2016) en su estudio señala que existe desconocimiento de los docentes acerca de la Tics, como resultado no pueden usar ni manejar las herramientas tecnológicas. Los docentes de la especialidad de educación inicial no emplean las herramientas tecnológicas para el desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico incluso hasta consideran que no se podría utilizarlas para el aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, Raqui, G. (2016) afirma en su investigación que la aplicación de juegos de lenguaje desarrolla significativamente en un 45% la expresión y comprensión oral, en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial del Distrito de Pacapausa – Parinacochas, 2016. El investigador Zarza (2016) señala en su estudio que en base a una propuesta didáctica basada en las TICS se ha logrado desarrollar la expresión y la comprensión oral de los estudiantes.

Lo señalado guarda relación con la información del marco teórico sustentada por Días (2013) quien define a la práctica de juegos didácticos virtuales como aquella acción en la que los estudiantes desarrollan juegos didácticos realizados en la computadora con la finalidad de que desarrollen capacidades y destrezas tecnológicas necesarias para la construcción de nuevos aprendizajes, haciendo de él o ella un ser humano capaz de aprender durante toda la vida. Vázquez (2013) señala que la práctica de juegos didácticos

virtuales tiene como objetivos: Servir como herramientas para la mejora del aprendizaje del alumno, promover la mayor cantidad y calidad de aprendizajes significativos e introducir a los alumnos en el mundo de las TICs. Vázquez (2013) señala que el rol del docente es conseguir que mediante el empleo de los juegos didácticos, o virtualidad, el estudiante pueda anticiparse a hechos que pueda realizar en la vida real.

Por otro lado, Minedu (2009) señala la importancia de la interacción para el desarrollo de la capacidad de comprensión y producción textual, lo cual está asociada a diversas situaciones comunicativas que pueda experimentar el estudiante en diferentes contextos y momentos, expresando de esta manera la necesidad de emitir ideas, expresar emociones, y sentimientos en ese sentido, los objetivos que permite la comprensión y expresión oral es dar a conocer lo que uno quiere, necesita y gusta, pero en relación a información compartida por el docente, libros o videos educativos, también, en mejorar los gestos y el desenvolvimiento del estudiante al momento de querer dar a conocer algo y transmitir un mensaje.

V. Conclusiones

Primera: Se logró establecer que existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Esto se refleja en el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0,742; lo cual indica que a un buen nivel de práctica de juegos didácticos virtuales le corresponde un buen nivel de comprensión y expresión oral.

Segunda: Se logró establecer que existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Esto se refleja en el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0,702; lo cual indica que a un buen nivel de práctica de juegos didácticos virtuales le corresponde un buen nivel de comprensión oral.

Tercera: Se logró establecer que existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Esto se refleja en el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0,650; lo cual indica que a un buen nivel de práctica de juegos didácticos virtuales le corresponde un buen nivel de expresión oral.

VI. Recomendaciones

Primera: A la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, se recomienda diseñar talleres para los docentes de la región sobre temas relacionados a la práctica de juegos didácticos virtuales. Estos talleres tienen la finalidad que los docentes adquieran habilidades que les permitan modificar sus estrategias pedagógicas a fin que orienten a los niños de cinco años a adquirir la capacidad de identificar las letras, ordenar, escuchar e identificar el alfabeto.

Segunda: Al director de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, fomentar un ambiente de respeto, facilitar material didáctico a los docentes, para que los estudiantes puedan desarrollar de forma interactiva sus capacidades de comprensión y expresión orales.

Tercera: A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, participar de manera activa en la institución educativa. Desarrollar e investigar acerca de estrategias modernas para motivar a los niños de cinco años. Fomentar al desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos mediante la práctica de juegos didácticos virtuales.

Referencias

- Abanto, W. (2014). Diseño y desarrollo del proyecto de investigación. Guía de aprendizaje. Trujillo – Perú.
- Alfaro, C. (2012). Metodología de investigación científica aplicado a la ingeniería. Universidad Nacional del Callao.
- Álvarez, Y. y Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa* (Tesis de Maestría) Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tumj.
- Hernández, A. (2015). *Jugando con mi nombre e identificando las letras* (Tesis de grado), Centro Regional de Educación Normal “Dr. Gonzalo Aguirre Beltrán” Tuxpan, México.
- Montalvo, R. (2014). *El cuento infantil como estrategia para incrementar la habilidad para ordenar e identificar el alfabeto en niños de cuatro años de instituciones educativas privadas de Santiago de Surco de Lima* (Tesis de Maestría). Universidad de Piura, Perú.
- Arias, I. (2016), La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión y comprensión oral en estudiantes de secundaria, 2016. Tesis de doctorado. Universidad César Vallejo, Perú
- Alzate, A. (2007). Prácticas y el desarrollo del conocimiento. México.
- Bendezú, R. (2005). Población y Familia Rural. Huamanga Ayacucho.
- Bonilla, R. (2016). El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen (Tesis de pregrado en Educación en Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura. Perú.
- Carrasco, S. (2006). Metodología de la investigación científica. Editorial San Marcos. Lima – Perú.
- Casavilca, F. (2017). Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de una institución educativa inicial. (Tesis Doctoral). Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Chacón, O. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? (En línea). (Consultado el 26 de febrero del 2019). Recuperado en: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13->

EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf

- Chulluncuy, L. (2016). *Expresión oral y comprensión oral en niños de 5 Años de la I.E.P Luz y Esperanza del distrito de Comas - 2016*. (Tesis de Grado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Díaz, M. (2013). *El material didáctico y su incidencia en el aprendizaje significativo de las matemáticas de los niños y niñas del segundo y tercer grado de educación general básica elemental de la Escuela "Eudoro Dávila" del Cantón Patate, provincia de Tungurahua*. (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Escartín, E. (2017). *La realidad virtual, una tecnología educativa a nuestro alcance*. Instituto Superior Politécnico "José A. Echeverría". ISPJAE. Cuba.
- Gavedía, G. (2016). *Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Primaria). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Barranca.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 5ta Edición, México: McGraw- Hill
- MINEDU (2009). *Diseño Curricular Nacional*, Lima
- MINEDU (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Área de comunicación. Lima.
- MINEDU (2015). *Rutas del aprendizaje*. Versión 2015. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II ciclo. Área curricular comunicación. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial, Lima.
- Naranjo, I. (2016). *Análisis de estrategias lúdicas digitales para potencializar el razonamiento lógico en niños y niñas de 3 y 4 años de edad de educación general básica* (Tesis Maestría). Pontificia Universidad Católica Del Ecuador, Sede en Esmeraldas, Ecuador.
- Ochoa, M. (2015). *Programa de juegos didácticos para desarrollar la psicomotricidad en niños de 5 años de una institución educativa inicial de Pisco, 2014*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo; Sede Ica.

- Palma, C. y Rodríguez, C. (2017). Influencia de las estrategias metodológicas en el desarrollo del nivel cognitivo ámbito relación lógico/matemática en niños y niñas del nivel inicial ii, de la Escuela de Educación Básica “Francisco Pizarro” zona 5, distrito 24 d01, ubicado en la provincia/cantón Santa Elena/Parroquia Colonche período 2015-2016. Diseño de una guía didáctica interactiva. (Tesis de grado). Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- Portal web ÁrbolABC (2018). Juegos del abecedario. (En línea). (Consultado el 26 de febrero del 2019). Recuperado en: <https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario>
- Quitio, M. y Cadena, H. (2015). *Estrategias metodológicas utilizadas por el docente en la comprensión y expresión del lenguaje en las niñas y niños de 3 a 4 años en etapa inicial*. (Tesis de grado). Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
- Raqui, G. (2016). *Juegos del lenguaje para desarrollar la expresión y comprensión oral en niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa Inicial del distrito de Pacapausa, Parinacochas- 2016*. (Tesis de Grado). Universidad César Vallejo, Coracora, Perú.
- Vázquez, I. (2013). *Impacto del Uso de Diversos Juegos Didácticos Virtuales Como Mediadores Tecnológicos, en la Construcción de Aprendizaje Significativo y Desarrollo de Competencias en el área de Matemáticas-Edición Única*. (Tesis de maestría). Tecnológico de Monterrey, México.
- Zarza, D. (2016). *El desarrollo de la expresión y la comprensión oral. Propuesta didáctica* (Tesis Maestría). Universidad Internacional de la Rioja, España.
- Zavaleta, F. (2017). *Estrategias que utilizan las docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años en una institución educativa privada del distrito de San Isidro*. (Tesis de Grado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento

Lista de cotejo para evaluar la práctica de juegos didácticos virtuales:

N° Ítem	Dimensiones/Ítems	Valoración		
		S	A	N
	D1. Identifica las letras			
1.	Señala las vocales en el juego didáctico virtual			
2.	Relaciona la letra con la inicial del nombre de un objeto			
3.	Demuestra preferencias para el uso de juegos didácticos virtuales			
4.	El niño solicita jugar identificando letras			
5.	Disfruta al participar de juegos didácticos virtuales para identificar letras			
	D2. Ordena el alfabeto			
6.	Participa de los juegos virtuales que la maestra plantea sobre el alfabeto			
7.	Ordena las letras en el juego virtual según secuencia señalada			
8.	Ordena las letras de palabras escritas en la pizarra			
9.	Orienta a sus compañeros para ordenar las letras según secuencia			
10.	El lenguaje del niño emplea términos provenientes de los juegos educativos virtuales			
	D3. Escucha e identifica el alfabeto			
11.	Relaciona imágenes y letras del alfabeto en el juego virtual			
12.	Escucha el sonido y selecciona la letra del alfabeto			
13.	Existe un acuerdo de los padres por proporcionar juegos virtuales a su niño o niña			
14.	Existe un acuerdo de la profesora para utilizar con fines didácticos los juegos virtuales			
15.	Relaciona objetos virtuales del juego y objetos concretos que proporciona la maestra			

Guía de observación sobre comprensión y expresión oral

N° Ítem	Dimensiones/Ítems	Valoración		
		B	R	D
	Comprensión oral			
1.	Responde correctamente mensajes sencillos			
2.	Comprende los mensajes que recibe.			
3.	Entiende el significado de palabras de uso común			
4.	Entiende el significado de oraciones cortas			
5.	Emplea palabras con el significado adecuado			
6.	En diálogo con sus amiguitos usa palabras con el significado apropiado			
7.	Cambia el significado de las palabras en su diálogo			
8.	Usa adecuadamente los sinónimos de palabras de uso común en la vida diaria.			
	Expresión oral			
9.	Dialoga de manera fluida al conversar sobre algo			
10.	Responde a preguntas de manera pertinente			
11.	Describe el cuento relatado			
12.	Narra de manera coherente el cuento Interpreta lo que observa del cuento			
13.	Se expresa de manera coherente al narrar el cuento			
14.	Dice de manera clara y sencilla las palabras			
15.	Acompaña su exposición con gestos naturales y espontáneos			
16.	Respeto los tiempos al expresarse			

Anexo 2. Validación del instrumento

Título: “Práctica de juegos didácticos virtuales y su relación con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018”.

Autor: Br. FRANCO ESCOBAR, Yessenia

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIONES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES	
				S	AV	N	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
práctica de juegos didácticos	D1. Identifica las letras	Identifica vocales	Señala las vocales en el juego didáctico virtual				✓		✓		✓		✓			
			Relaciona la letra con la inicial del nombre de un objeto								✓		✓			
		Demuestra disposición favorable para participar de juegos didácticos virtuales	Demuestra preferencias para el uso de juegos didácticos virtuales							✓		✓		✓		
			El niño solicita jugar identificando letras									✓		✓		
			Disfruta al participar de juegos didácticos virtuales para identificar letras									✓		✓		

D2. Ordena el alfabeto	Participa de juegos virtuales al ordenar letras del alfabeto	Participa de los juegos virtuales que la maestra plantea sobre el alfabeto				✓		✓		✓		✓			
		Ordena las letras del alfabeto en el juego virtual según secuencia señalada							✓		✓				
		Ordena las letras de palabras escritas en la pizarra							✓		✓				
	Orienta a sus compañeros durante el juego	Orienta a sus compañeros para ordenar las letras según secuencia						✓		✓		✓			
	Utiliza términos relativos a los juegos	El lenguaje del niño emplea términos provenientes de los juegos educativos virtuales								✓		✓			
	D3. Escucha e identifica el alfabeto	Relaciona imágenes, sonidos y letras del alfabeto	Relaciona imágenes y letras del alfabeto en el juego virtual				✓		✓		✓		✓		
Escucha el sonido y selecciona la letra del alfabeto									✓		✓				
Apoyo de padres y docente en el usos de juego virtuales		Existe un acuerdo de los padres por proporcionar juegos virtuales a su niño o niña							✓		✓		✓		
		Existe un acuerdo de la profesora para utilizar con									✓		✓		

			fines didácticos los juegos virtuales												
			Relaciona objetos virtuales del juego y objetos concretos que proporciona la maestra								✓		✓		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

“Lista de cotejo para evaluar la práctica de juegos didácticos virtuales”

OBJETIVO: Evaluar el nivel de práctica de juegos didácticos virtuales

DIRIGIDO A: niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Senia Lilia Meza Huamaní

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Administración de la Educación

VALORACIÓN:

Bueno	Regular	Deficiente
-------	---------	------------



Dra. Senia Lilia Meza Huamaní
CPPe: 1341548072

Título: “Práctica de juegos didácticos virtuales y su relación con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018”.

Autor: Br. FRANCO ESCOBAR, Yessenia

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIONES			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES	
				B	R	D	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Comprensión y expresión oral	D1. Comprensión oral	Demuestra comprensión mensajes sencillos	Responde correctamente mensajes sencillos				✓		✓		✓		✓			
			Comprende los mensajes que recibe.							✓		✓				
		Entiende palabras y oraciones sencillas	Entiende el significado de palabras de uso común						✓		✓		✓			
			Entiende el significado de oraciones cortas								✓		✓			
		Utiliza palabras con significado apropiado	Emplea palabras con el significado adecuado							✓		✓		✓		
			En diálogo con sus amiguitos usa palabras con el significado apropiado									✓		✓		
Usa adecuadamente los	Cambia el significado de las palabras en su diálogo							✓		✓		✓				

		sinónimos más comunes	Usa adecuadamente los sinónimos de palabras de uso común en la vida diaria.							✓		✓		
D2. Expresión oral		Demuestra fluidez al hablar	Dialoga de manera fluida al conversar sobre algo				✓		✓		✓			
		Responde preguntas	Responde a preguntas de manera pertinente					✓		✓		✓		
		Narra cuentos o relatos	Describe el cuento relatado					✓		✓		✓		
			Se expresa de manera coherente al narrar el cuento							✓		✓		
			Narra de manera coherente el cuento Interpreta lo que observa del cuento							✓		✓		
		Expresa con claridad sus ideas	Dice de manera clara y sencilla las palabras						✓		✓		✓	
		Utiliza recursos para verbales	Acompaña su exposición con gestos naturales y espontáneos						✓		✓		✓	
			Respetar los tiempos al expresarse							✓		✓		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

“Guía de observación sobre comprensión y expresión oral”

OBJETIVO: Evaluar el nivel de comprensión y expresión oral.

DIRIGIDO A: niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Senia Lilia Meza Huamaní

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Administración de la Educación

VALORACIÓN:

Bueno	Regular	Deficiente
-------	---------	------------



Dra. Senia Lilia Meza Huamaní
CPPe: 1341548072

Anexo 3. Autorización de las instituciones educativas



INSTITUCION EDUCATIVA N° 277-12
"NIÑO AMPARO"



I.E. "Niño Amparo"
N° 277-12

"AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 277-12 "NIÑO AMPARO"
DE SAN SEBASTIÁN, QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR

Que, la Br. FRANCO ESCOBAR Yesenia, estudiante del programa de Licenciatura en Educación Secundaria Computación E Informática "César Vallejo", estuvo autorizado para aplicar los instrumentos de evaluación en esta institución educativa de la tesis que lleva por título: "Práctica de juegos didácticos virtuales y su relación con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 "Niño Amparo" de San Sebastián, 2018".

Mediante la presente dejo constancia que el tesista ha aplicado en forma satisfactoria y oportuna los instrumentos de recojo de información denominados ficha de evaluación de la práctica de juegos didácticos virtuales y la comprensión y expresión oral.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que estimen convenientes.

San Sebastián de Sacaca, 02 de octubre del 2018



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN ANAHOCHA
DIRECCIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS
DIRECCIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE SACACA
[Signature]
Prof. Rocío M. Estrada de la Cruz
DIRECTORA

Anexo 4. Consentimiento informado.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Soy el estudiante: ENNA YARONY CARRASCO LOPEZ
Identificado con DNI 60352194, domiciliado en EL BARRIO YANAPACCHA
DE SAN SEBASTIÁN DE SACRACA, S/N

Certifico que he leído y comprendido a mi mayor capacidad la información, sobre el proyecto de investigación docente "Práctica de juegos didácticos virtuales y su relación con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-12 "Niño Amparo" de San Sebastián, 2018", que ejecuta la Universidad Cesar Vallejo, Escuela Profesional de Educación Secundaria especialidad Computación e Informática- San Sebastian de Sacraca - Pausa, Ayacucho.

Autorizo mi participación en la referida investigación, así mismo, autorizo al autor o autores de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación docente para mejorar los procesos de la educación secundaria.

El investigador me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y el investigador me ha permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.
Ayacucho, 30 de Octubre de 2018.

Firma del estudiante

Apellidos y nombres: Maria Martha Lopez Soto
DNI: 42588959 Teléfono 922588792
Domicilio Barrio Yanapaccha de San Sebastián de Sacaca S/n

Anexo 5. Acta de aprobación de originalidad

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Fernando Eli Ledesma Pérez, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, revisor(a) Tesis titulada "**Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de San Sebastián, 2018**" del (de la) estudiante **Franco Escobar, Yessenia**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **23%** verificado en el reporte de originalidad de programa Turnitin.

El/la suscrito (a) 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.

Los Olivos, 07 de noviembre de 2019



Fernando Eli Ledesma Pérez
Jefe de Complementación Académica Magisterial
UCV-Lima

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Anexo 6. Pantallazo Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?o=1162960074&s=1&u=1051154857&lang=es

feedback studio | TESIS

Resumen de coincidencias

23 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	11 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3 %
3	issuu.com Fuente de Internet	2 %
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
6	mariaoroportecnologi... Fuente de Internet	1 %

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y TITULACIÓN

Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de San Sebastián, 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE: LICENCIALIDAD EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA ESPECIALIDAD DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

AUTORA:
Br. FRANCO ESCOBAR, Yessenia

ASESOR:
Dr. VELASQUEZ AMADO, Nicolás

Página: 1 de 26 Número de palabras: 6054 Text-only Report High Resolution Activado

Anexo 7. Autorización de versión final



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA MAGISTERIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Franco Escobar, Yesenia

INFORME TÍTULADO:

Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en Niños
de 5 años de una Institución Educativa Inicial de San Sebastián, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA


SUSTENTADO EN FECHA: 12/12/2019

NOTA O MENCIÓN: 13



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez
Jefe de Complementación Académica Magisterial
UCV-Lima

Anexo 8. Autorización de publicación de tesis al repositorio

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 2
--	---	---

Yo **Franco Escobar, Yessenia** , identificado con DNI N° **10862737**, egresado de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN SECUNDARIA** de la Universidad César Vallejo, autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado **Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de San Sebastián, 2018** en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


 FIRMA

DNI: 10862737

FECHA: 07 de noviembre del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------