

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL
DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 0642 DE CHONTAYACO,
YAROWILCA, HUÁNUCO, 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

**Br. MOESES MAGDALENA MAYLLE CAICO
COD. ORCID. 0000-0002-3573-8369**

ASESOR:

**Mgtr. WILFREDO FLORES SUTTA
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299**

HUÁNUCO – PERÚ

2019

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 0642 DE CHONTAYACO, YAROWILCA, HUÁNUCO, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Bach. Maylle Caico, Moesesa Magdalena
COD.ORCID. 0000-0002-3573-8369
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado
Huánuco, Perú

ASESOR

Flores Sutta, Wilfredo
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Perú

JURADO

Salinas Ordoñez, Lester Froilan
COD. ORCID. 0000-0002-5726-909X

Bustamante Chávez, Ana Maritza
COD.ORCID. 0000-0001-9066-3892

Sánchez Cornejo, Soledad
COD.ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez

Secretaria

Mgtr. Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco por ser parte de mi formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus enseñanzas y orientaciones para formarme como una gran profesional y competente ante los cambios de la sociedad.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo y asesoría constante para la culminación de este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

A mis padres por su apoyo para
llegar a ser una profesional y seguir
mis sueños.

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas de 4 años del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 30% de los niños y niñas obtuvieron en el desarrollo del lenguaje. A partir de estos resultados se aplicó las estrategias lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 79% de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de lenguaje, demostrando un desarrollo del 48%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo del lenguaje.

Palabras clave: Inicial, estrategias lúdicas, desarrollo del lenguaje, niños.

ABSTRACT

This thesis was aimed at determining the extent to which the application of recreational strategies develops language in 4-year-old boys and girls at the initial level of the Initial Educational Institution No. 0642 of Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019. The study was Quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 25 4-year-old boys and girls from the initial level. Student's statistical "t" test was used to test the research hypothesis. The results showed that 30% of the children obtained in language development. Based on these results, recreational strategies were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, the results of which showed that 79% of the 4-year-old boys and girls of the initial level obtained in language development, demonstrating a 48% development. With the results obtained and processing the student's hypothesis test, it is concluded by accepting the general hypothesis of the research that sustains that playful strategies improve language development.

Keywords: Initial, playful strategies, language development, children.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INDICE	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	16
2.2 Marco conceptual	26
2.2.1 estrategias lúdicas	26
2.2.2. Origen del juego.....	28
2.2.3. Concepto de juegos recreativos.....	29
2.2.4. Características del juego	32
2.2.5. El juego y el aprendizaje de los niños.....	36
2.2.6. El lenguaje	45
2.2.7. El lenguaje y el pensamiento.....	49
III. HIPÓTESIS.....	60
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación.....	62
4.2. Población y muestra.....	62
4.2.1. Muestra.....	63
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	64
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	65

4.5. Plan de análisis.....	66
4.6. Matriz de consistencia.....	66
4.7. Principios éticos.....	69
V. RESULTADOS	
5.1. Resultados.....	70
VI. CONCLUSIONES.....	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
ANEXOS.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	70
Resultado del desarrollo del lenguaje según la prueba de entrada y salida	
Tabla 2	72
Resultado de la interiorización del habla según la prueba de entrada y salida	
Tabla 3	74
Resultado del desarrollo de los sistemas lingüísticos según la prueba de entrada y salida	
Tabla 4	76
Resultado de la expresión oral según la prueba de entrada y salida	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	71
Resultado del desarrollo del lenguaje según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 02	73
Resultado de la interiorización del habla según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 03	75
Resultado del desarrollo de los sistemas lingüísticos según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 04	77
Resultado del desarrollo de la expresión oral según la prueba de entrada y salida	

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 0642 DE CHONTAYACO, YAROWILCA, HUÁNUCO, 2019, reconociendo la importancia del desarrollo de las habilidades comunicativas es que en los últimos años las evaluaciones internacionales sobre rendimiento educacional realizado por diversos organismos le dan especial importancia a esta área del saber. Los resultados de las evaluaciones del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad Escolar (LLECE) organizado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe de la UNESCO y PISA (Programa for Internacional Student Assessment), indican que los resultados de aprendizaje de los estudiantes de educación primaria y secundaria de América Latina en lenguaje son globalmente poco satisfactorios. Murillo (2008) señala que diferentes evaluaciones nacionales han mostrado que una gran parte de los estudiantes de esta región no alcanza el nivel de desempeño mínimo determinado para su grado. La existencia de serias dificultades y limitaciones en los países menos desarrollados, el pago de la deuda externa, los pocos resultados en el crecimiento económico, el consecuente aumento de la pobreza, la desnutrición, el desempleo, los conflictos son considerados como causa de los principales retrocesos de la educación básica en los países de menor desarrollo. Las diferencia en calidad de aprendizaje, en el manejo del lenguaje, capacidades comunicativas y otras ciencias son notorias entre los países de

Latinoamérica. La misma que está comprendida en cinco capítulos que a continuación se detalla de la siguiente manera:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, se presentará mediante gráficos y tablas.

En el capítulo V se presenta las conclusiones del trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4

años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019.

Y como objetivos específicos:

Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.

Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla los sistemas lingüísticos en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.

Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Zurita (2011) en su trabajo de investigación titulado: LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE NIÑAS Y NIÑOS DE CUATRO AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “GOTITAS DEL SABER”, SANGOLQUÍ-QUITO, AÑO LECTIVO 2010 – 2011, llegó a las siguientes conclusiones:

Las Estrategias lúdicas son un pilar fundamental en el desarrollo global de las niñas y de los niños en sus primeros años de vida.

El juego constituye un fuerte vínculo de unión entre la realidad y la fantasía y permite a las niñas y a los niños crear procesos de comunicación.

Los juegos de palabras contribuyen al desarrollo del lenguaje de las niñas y los niños de cuatro años.

El lenguaje es la conexión directa entre el pensamiento y lo que las niñas y los niños desean expresar. Esto contribuye a los procesos de socialización.

Narváez (2013) en su trabajo de investigación titulado: LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DEL JARDÍN ESCUELA PRIMAVERA, PARROQUIA DE TUMBACO,

CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA, llegó a las siguientes conclusiones:

En relación con el desarrollo de lenguaje mencionamos que la aceptación de la docente de niños y niñas con un vocabulario errado, el cual no corrigen, y la falta de actividades que ayuden a mejorar la lingüística y se genere un cambio en el lenguaje adquirido; la falta de una guía de actividades, planificación diaria, material didáctico práctico, fácil y alcance de los niños y niñas para mejorar y desarrollar su lenguaje.

En su mayoría los niños vienen con un lenguaje deficiente desde el hogar ya sea por la condición socioeconómica-cultural, así como por la sobreprotección de padres y familiares que influyen en los problemas del lenguaje ya que al hablarle como bebe no le permiten madurar su lenguaje, evidenciando que gran parte de niños y niñas no utilizan un vocabulario fluido y por tal razón prefieren no hablar para evitar el ser discriminado o rechazado por su grupo de compañeros.

La poca estimulación temprana que existe en el hogar se debe a que los padres y madres de familias no comparten experiencias concretas, no realizan actividades recreativas para estimular el desarrollo del lenguaje; no le dedican el suficiente tiempo a leer cuentos, historias para sus hijos e hijas limitando su posibilidad de desarrollar y mejorar su lenguaje así como la inaplicación de estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje que hacen

que niños y niñas pierdan el interés por lograr un mejor desarrollo de lenguaje.

González y Rodríguez (2018) en su trabajo de investigación titulado: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL, llegó a las siguientes conclusiones:

Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial.

La existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno.

La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

Bonilla (2016) en su trabajo de investigación titulado: EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL COLEGIO HANS CHRISTIAN ANDERSEN, llegó a las siguientes conclusiones:

El lenguaje oral de los niños de 4 años se encuentran en el nivel normal. , ya que aquellos niños que han obtenido una puntuación igual o mayor a la media serán los que tendrán un nivel normal de desarrollo del lenguaje.

En el aspecto fonológico los niños se encuentran en un nivel de retraso. Los niños tienen un mayor déficit de pronunciación en los fonemas, mediante la imitación diferida. Los niños no son capaces de articular las palabras mediante sonidos producidos.

En el aspecto semántico los niños se encuentran en el nivel normal Los niños incrementan el número de palabras de su vocabulario usual, así como el ser capaz de nombrar otras palabras para un nivel expresivo y comprensivo. Son capaces de identificar colores, relaciones espaciales (encima, debajo, delante, al lado, detrás), opuestos (grande-pequeño, caliente-frío, mañana-noche, blandoduro) y el conocimiento social de necesidades básicas (sueño, hambre, sed, frío).

En el aspecto pragmático gran parte de la proporción de los niños se encuentran en un proceso de mejora. Los niños se encuentran aún en proceso para desarrollar el nivel funcional del lenguaje; es decir denominan, describen y narrar ante una lámina dada.

La prueba de Lengua Oral Navarra- Revisada aplicada a los niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen es un instrumento que detecta de manera rápida el desarrollo del lenguaje porque intervienen las tres dimensiones del lenguaje.

La docente y la escuela cumplen un rol fundamental en las experiencias del niño con el lenguaje, por ello los recursos o estrategias empleadas deben ejercer un efecto beneficioso sobre el aspecto cognitivo, afectivo y social en la vida del niño.

Yauri (2017) en su trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DE LA NARRACIÓN DE CUENTOS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 333 PUENTE PIEDRA-2016, llegó a las siguientes conclusiones:

Según la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, el post test muestra mejores resultados por la aplicación del programa, que el pre test, así lo demuestra el rango promedio con 42.00 para el grupo experimental y rango promedio 19.00 para el grupo control, con una significatividad estadística de 0,000 y un valor $Z = -5,148$.,por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador .Existe influencia significativa entre la aplicación de la narración de cuentos y el fortalecimiento del lenguaje oral en niños y

niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333 Puente Piedra 2016.

Según la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, el post test muestra mejores resultados por la aplicación del programa, que el pre test, así lo demuestra el rango promedio con 40.10 para el grupo experimental y rango promedio 20.90 para el grupo control, con una significatividad estadística de 0,000 y un valor de $Z = -4,496$, por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador: Existe influencia significativa entre la aplicación de la narración de cuentos y el fortalecimiento de la comprensión oral en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333 Puente Piedra 2016.

Según la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, el post test muestra mejores resultados por la aplicación del programa, que el pre test, así lo demuestra el rango promedio con 39,05 para el grupo experimental y rango promedio 21,95 para el grupo control, con una significatividad estadística de 0,000 y un valor $Z = -3,966$, por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador: Existe influencia significativa entre la aplicación de la narración de cuentos y el fortalecimiento de la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333 Puente Piedra 2016.

Según la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, el post test muestra mejores resultados por la aplicación del programa, que el pre test, así lo demuestra el rango promedio con 38,60 para el grupo experimental y rango promedio 22,40 para el grupo control, con una significatividad estadística de 0,000 y un valor $Z = -3,762$, por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador: Existe influencia significativa entre la aplicación de la narración de cuentos y el fortalecimiento de la pronunciación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333 Puente Piedra 2016.

Según la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, el post test muestra mejores resultados por la aplicación del programa, que el pre test, así lo demuestra el rango promedio con 37,25 para el grupo experimental y rango promedio 23,75 para el grupo control, con una significatividad estadística de 0,001 y un valor $Z = -3,301$, por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador: Existe influencia significativa entre la aplicación de la 85 narración de cuentos y el fortalecimiento del vocabulario en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333 Puente Piedra 2016.

León (2017) en su trabajo de investigación titulado: EFECTOS DEL PROGRAMA DE ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5

AÑOS DE LA I.E.I. LOS AMIGUITOS DE LUCYANA, llegó a las siguientes conclusiones:

La aplicación del “Programa de Estrategias Comunicativas” incrementó el lenguaje oral de estudiantes de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana.

La aplicación del “Programa de Estrategias Comunicativas” incrementó la Discriminación Auditiva de estudiantes de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana.

La aplicación del “Programa de Estrategias Comunicativas” incrementó los Aspectos Fonológicos de estudiantes de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana.

La aplicación del “Programa de Estrategias Comunicativas” incrementó los Aspectos Sintácticos de estudiantes de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana.

La aplicación del “Programa de Estrategias Comunicativas” incrementó los Aspectos Semánticos de estudiantes de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana.

Existen diferencias significativas en el lenguaje oral en los niños de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana, antes y después de la aplicación del Programa de Estrategias Comunicativas.

De La Cruz (2017) en su trabajo de investigación titulado: CUENTOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE

PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 534 – HUANCVELICA, llegó a las siguientes conclusiones:

En base a los resultados, y respondiendo al objetivo general se concluye que la aplicación de los cuentos infantiles como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 534 – Huancavelica.

Asimismo, al diagnosticar con la prueba del pre test a los niños y niñas de 5 años se encontró que el 35,4% están ubicadas en la categoría muy bajo, mientras que 58,8% están ubicadas en la categoría bajo y el 5.9% está situado en la categoría medio bajo.

Se aplicó sesiones de aprendizaje cuyo contenido temático principal fueron actividades pedagógicas referidas a los cuentos infantiles en cada uno de ellos se propuso diversos cuentos que coadyuvaron al desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas.

Con respecto al impacto que tuvo el desarrollo de sesiones de aprendizaje y cuál es la categoría en las que se ubican los niños, luego de haber experimentado con la estrategia didáctica de los cuentos infantiles se tiene que 11,8% está situado en la categoría medio 17,6 están situadas en la categoría medio alto, el 5,9 está ubicado en la categoría alto y el 70,6% está ubicado en la categoría muy alto.

Herrera (2017) en su trabajo de investigación titulado: DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 432 DE QUILLABAMBA DEL DISTRITO DE HUACRACHUCO, HUÁNUCO – 2017, llegó a las siguientes conclusiones:

El desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 432 de Quillabamba del distrito de Huacrachuco, el 40% es alta.

El desarrollo de la discriminación auditiva de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 432 de Quillabamba del distrito de Huacrachuco de nivel inicial, 35% es alta y el 20% es medio.

El desarrollo del aspecto fonológico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 432 de Quillabamba del distrito de Huacrachuco de nivel inicial, es el 30% es medio y 25% es bajo.

El desarrollo del aspecto sintáctico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 432 de Quillabamba del distrito de Huacrachuco de nivel inicial, el 35% se encuentra en el nivel alto, 20% se encuentra en el nivel medio.

El desarrollo del aspecto semántico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 432 de Quillabamba del distrito de Huacrachuco de nivel inicial, el 40% de los niños se encuentra en el nivel medio, el 25% se encuentra en el nivel alto.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. Estrategias lúdicas

Para Díaz (2002, p.34) “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas.”

Por otro lado Díaz (2007, p.80) nos afirma que por medio de estas estrategias se invita a la “exploración y a la investigación en torno a los objetivos ,temas ,contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música colores, movimientos sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por aprender”.

El componente lúdico en el proceso de aprendizaje

Para Martínez del Castillo (1986, p. 43) “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias,

aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”. Por su parte Gutton (1982) (citado por Gutiérrez, 1997, p, 25) “Es una forma privilegiada de expresión infantil”.

Por otro lado, Cagigal (citado por Gonzales, 2000, p. 34) es una “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

Al respecto Vygotsky, (1988, p. 148) considera que “el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión.”

Para Freud, (1967, p. 125) afirma que “el juego es un lenguaje del inconsciente, un lenguaje de comunicación con los ocultos instintivos de los que parten todas las explicaciones sobre los procesos conscientes de la vida cotidiana.”

2.2.2. Origen del juego

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (p.75).

Para Groos, el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida de la niñez, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

De acuerdo con Gutiérrez (2013, p. 56). El juego tiene la característica de evadirnos a su propio espacio y tiempo y a una serie de experiencias positivas y negativas. No existe el juego sin el hombre, ni el hombre sin el juego. “Las características de los juegos podrán ser diversas en función de su intensidad, tipo, momento evolutivo, etc. pero pese a ello, podremos encontrar aspectos en común en todas las culturas, dado que todas las expresiones lúdicas tienen puntos en común”.

Por otro lado, con Gonzales (2000, p. 56) El juego, pese a ser muy útil en edades tempranas, no es exclusivo de la infancia, los adultos y niños pueden beneficiarse del juego en cualquier momento de su vida. En cada momento de sus vidas tendrá unas características y significados diferentes, de este modo será acorde a sus gustos e intereses.

2.2.3. Concepto de juegos recreativos

Para Gutiérrez (1997, p. 76) los juegos recreativos: Son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Los juegos motrices o recreativos actúan sobre el cuerpo en su conjunto, trabajan gran cantidad de grupos musculares; combinándolos inteligentemente, se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia equilibrada de la constitución en general.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación. Dentro de las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa. (Gutiérrez 1997, p. 78)

Importancia del juego recreativo

El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales: apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego. Para ello es importante en palabras de Gonzales (2000,p 85): “Predisposición de los participantes. Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio. Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar. Adaptación de las tareas al material disponible.”

En resumen, el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejos, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y el

factor de la salud. Las posibilidades de juego recreativo se encuentran íntimamente ligadas al material, espacio de juego y reglas.

Aspectos de los juegos recreativos

De acuerdo con Pérez (1997,p.56) en la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes aspectos: Estimulación motriz: Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son susceptibles de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos. Este tipo de actividad es esencial para dar a los practicantes la capacidad de resolución de las demandas que estas exigen, como por ejemplo, conducir y manipular material, adaptarme a los diferentes medios, así como obtener éxito y percibirlo. Adecuación del juego al nivel del niño: es necesario hacer un análisis de qué necesita y que le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. Búsqueda de seguridad: los juegos deben de ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza. Como siempre, la seguridad es un aspecto prioritario.

Para ello, debemos de contar con cinco condiciones: delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con los demás.

2.2.4. Características del juego

A continuación, y siguiendo las palabras de Garaigordobil (2016) se detallan las características generales del juego infantil:

Es una actividad fuente de placer: es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.

Es una experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad: pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por la libertad de elección Amonachvilli, (1986).

La ficción es su elemento constitutivo: se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

Es una actividad que implica acción y participación: pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción. (parr. 2 al 14)

Como indica Elkonin (2004, p. 35), Es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este

sentido, el niño y la niña observa e imita, reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda.

Podemos concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las estrategias didáctico-lúdicas (Ortiz-2005)

La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la

vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Tipos de estrategias didáctico-lúdicas propuestas: Según Ortiz, A. (2010)

Estrategias con juegos de construcción: Este tipo de juego permite: “Favorecer la indagación del ambiente promoviendo el conocimiento y organización de la realidad. Iniciarse en la identificación de problemas ambientales que afectan la vida cotidiana. Promover la apropiación de hábitos saludables que contribuyan al cuidado de sí, de los otros y del ambiente” a través del reconocimiento de que los objetos están contruidos con distintos materiales; que los materiales de acuerdo con sus características resultan más adecuados para construir ciertos objetos que otros; que los materiales pueden experimentar distintos tipos de cambios.

Estrategias con juego dramático: A través de este tipo de juego se busca “Propiciar la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros y que promueva el conocimiento del mundo cultural”. A la vez que “Promover la alfabetización inicial reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos, para recrear las prácticas culturales al mismo tiempo que posibilitar el ingreso a otros mundos posibles.”

Estrategias con juegos reglados: Este tipo de juego permite a los niños aproximarse a la comprensión de: “las funciones que cumplen las instituciones, los espacios sociales y los objetos culturales, relacionando los usos que de ellos hacen las personas.

Estrategias con juego simbólico: El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia.

Estrategias con juego de roles: Un juego de rol es un juego en el que, tal como indica su nombre, los niños desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.

2.2.5. El juego y el aprendizaje de los niños

Siempre se ha relacionado a los niños con el juego, pero a medida que se han ido investigando los juegos y la relación que existe en el

aprendizaje de los niños, han ido apareciendo muchos estudios y ensayos.

Torres (1999) manifestó que al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad como lo investigó H. Wallon y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, como lo demostró Jean Piaget. Es también un gran equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social. Por todas estas razones, el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como elemento renovador de la enseñanza, y por el otro, como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño. (Zapata, 1995, p.11)

Los niños a través de los juegos aprenden una diversidad de aspectos, según Morrison (2005: 241) aprenden conceptos, desarrollan habilidades sociales, desarrollan habilidades físicas, dominan situaciones de la vida, practican procesos de lenguaje, desarrollan

habilidades de alfabetización, mejoran la autoestima, se preparan para la vida adulta y los roles que se desempeñan.

Para Decroly y Monchamp (2002) los juegos educativos representan un peldaño importante del conocimiento, una pedagogía que les otorgara el puesto principal sería la peor de todas, los juegos educativos no representan sino un momento del aprendizaje; pero, si se emplean como es debido, un momento capital. De acuerdo a estas afirmaciones debemos utilizar a los juegos educativos como corresponde en el momento debido y en una forma bien planificada, no como simple motivación, sino como parte de la construcción del conocimiento.

Jean Piaget (1981) destaca tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en el proceso de desarrollo; en ellos relacionó el desarrollo de los estudios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Es así, como las diversas formas de juego, que surge a lo largo del desarrollo del aprendizaje tiene en consecuencia directa con las transformaciones que sufren las estructuras cognitivas del niño o niña. La relación que tiene el juego, con el desarrollo del aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y que de una forma u otra potencia el desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en esta etapa infantil.

Existen diversos contextos donde se desarrolla el juego que depende mucho de la edad, también del propósito que el profesor tenga con sus alumnos, Morrison (2005: 245) lo concretiza de la siguiente manera: El juego dramático, aquí el juego permite a los niños explorar sus sentimientos y sus ideas sobre los doctores, por ejemplo, y sus obligaciones médicas; juego simbólico, el nivel “vamos a fingir”; juegos con reglas ,a jugar con reglas y límites que comienza a los 7 u 8 años; juego constructivo, a jugar con el uso de modelos para construir cosas y el juego libre e informal, el niño juega en las actividades que le interesa.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Las reflexiones acerca de la importancia del juego en el desarrollo de los niños y en el aprendizaje escolar nos debe llevar a modificar las metodologías que utilizamos dentro del aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con frecuencia pensamos que al proponer juegos no se está aprovechando el tiempo de manera óptima y

preferimos proponer actividades más formales. Sin embargo, al reconocer que el juego potencia el aprendizaje, a través de su uso adecuado podríamos alcanzar los logros del programa académico de manera más sólida. Bruner, J. (1984). Vygotski, L.S. (2000).

Es importante que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo.

Crespillo (2010) cuando habla sobre el maestro y su rol en la escuela manifiesta que debe considerar una serie de elementos:

- Diseño de espacios del juego
- Materiales para el juego
- Estructuración y organización de los tiempos de juego
- Actitudes del maestro respecto al juego

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.

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. Los materiales lúdicos que van a utilizar nuestros alumnos deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente.

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.

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.

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, según Crespillo (2010):

- 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 didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. Además, el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje. En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase.

Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

Con los juegos didácticos se pueden evidenciar los siguientes resultados:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.

- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual. León et.al (s.f)

2.2.6. El lenguaje

Entre las distintas consideraciones del término lenguaje, escogemos la de Rondal (1981) por parecernos la más clara. Para Rondal, el lenguaje es un instrumento de comunicación y una función compleja que permite expresar y percibir estados afectivos, conceptos e ideas por medio de signos auditivos o gráficos.

El lenguaje tiene distintas manifestaciones en las diversas comunidades y se denominan lenguas (castellana, inglesa, sueca); según Saussure (1989), la lengua es la realización social del lenguaje.

Otra acepción que tenemos que considerar en el lenguaje es el habla, que constituye la parte individual de éste. Es la realización concreta y particular que cada individuo hace de la lengua.

El lenguaje oral, como sistema de comunicación característico del ser humano, tiene algunas particularidades:

- El lenguaje verbal es aprendido en su mayor parte.
- Permite referirse a sucesos alejados en el espacio y en el tiempo.
- Puede referirse a otros signos que no pertenezcan a su sistema.

Componentes del lenguaje

Los componentes del lenguaje verbal son varios y están estructuradas y agrupadas unas reglas:

- Los fonemas o elementos sonoros, los cuales se agrupan formando sílabas, que a su vez forman las palabras.
- Componente semántico: se refiere al significado de las palabras y sus variaciones
- Componente pragmático: es la adaptación de la comunicación oral a las circunstancias ambientales y sociales.
- Componente léxico-morfológico: son signos lingüísticos que se distinguen en lexemas y morfemas
- Componente sintáctico: las combinaciones de palabras forman oraciones

Funciones del lenguaje

Las distintas funciones, según Halliday (1975), son las siguientes:

- A) Función instrumental: se emplea para 'pedir'.

- B) Función reguladora: se intenta modificar la conducta de los demás: 'haz lo que te digo', o 'mandar'.
- C) Función interactiva: se utiliza para establecer una mera relación social. Es la función del 'yo y tú'.
- D) Función personal: se utiliza para hablar de sí mismo.
- E) Función heurística: se emplea para preguntar sobre algo que queremos conocer.
- F) Función imaginativa o creativa: se emplea para fantasear o imaginar.
- G) Función informativa: se emplea para emitir cualquier tipo de información o dar respuesta a ciertos interrogantes.

Adquisición del lenguaje

Variables que intervienen en el proceso del lenguaje

- Maduración neurofisiológica.
- Maduración psíquica.
- Contexto sociocultural.

Mecanismos para la adquisición del lenguaje

- Imitación: la primera condición para empezar a hablar es tener un modelo que imitar.
- Observación: es un elemento esencialmente motivador y es el contexto significativo para la adquisición del lenguaje.
- Acción: juega un papel decisivo en la adquisición comprensiva y expresiva del lenguaje. Con éste, el niño/a, clasifica, analiza, establece relaciones, agrupa.

- Juego: la importancia del juego es esencial.

Teorías de la adquisición y desarrollo de la comunicación y del lenguaje
Teorías sobre el desarrollo. No existe en la actualidad ninguna teoría unánimemente aceptada sobre la adquisición del lenguaje. Las teorías sobre su desarrollo se pueden agrupar en tres grandes tendencias:

La innatista Noam Chomsky es su representante más conocido- Este autor, creador de la lingüística generativo-transformatoria, defiende la teoría de que el ambiente sólo juega un papel de desencadenador de estructuras lingüísticas ya inscritas en el organismo del niño. El niño posee esa capacidad innata para la adquisición del lenguaje.

Los innatistas estiman, pues, que el aprendizaje de la lengua materna no sería posible sin la existencia de una capacidad innata previa.

La constructivista. Según la escuela piagetiana, el lenguaje resulta de una acción constructiva del sujeto. Para Piaget, existe un paralelismo entre las actividades de manipulación y las actividades del lenguaje. Afirma que el lenguaje debe ser considerado dentro del desarrollo cognitivo del niño como un todo.

Para él, hablar y comprender el lenguaje, así como separar y ordenar los objetos, son dos actos de naturaleza cognitiva.

La tendencia que tienen en cuenta la comunicación y la acción del entorno sobre el desarrollo del lenguaje infantil (Vigotsky, Skinner y otros). Para Vigotsky, la relación entre pensamiento y palabra es un proceso viviente; el pensamiento nace a través de la palabra. Una palabra sin pensamiento es una cosa muerta y un pensamiento desprovisto de palabra permanece en la sombra. La acción del entorno es la que explica los distintos niveles del lenguaje, según los ambiente socioculturales con lo que se interrelacionen

2.2.7. El lenguaje y el pensamiento

Ideas Básicas

El lenguaje permite el análisis del pensamiento. Es uno de sus actos porque el pensamiento permanecerá confuso, impreciso si el lenguaje no interviniese para expresarlo y analizarlo. El lenguaje fija el pensamiento porque lo traduce en palabras, lo hace real, lo transmite y lo comunica.

El lenguaje socializa el pensamiento. Es un instrumento de comunicación. La adquisición del lenguaje se hace en sociedad, tanto en su adquisición como en su destino.

Problema del pensamiento y del lenguaje

El problema del pensamiento y el lenguaje es tan antiguo como la propia psicología; sin embargo, la relación entre el lenguaje y el pensamiento es el aspecto que resulta menos estudiado.

Las raíces genéticas del lenguaje y el pensamiento

El hecho principal que encontramos en el análisis genético del lenguaje y el pensamiento es que la relación entre ambos procesos no es constante a lo largo de su desarrollo, sino variable. Esta relación cambia durante el proceso del desarrollo, tanto en cantidad como en calidad. Por lo tanto, la evolución del lenguaje y el pensamiento no es paralela ni uniforme. Sus curvas de crecimiento se juntan y separan repetidas veces, se cruzan, durante determinados períodos se alinean en paralelo y llegan incluso a fundirse en algún momento, volviendo a bifurcarse a continuación.

Teorías de la relación entre el pensamiento y el lenguaje

Durante mucho tiempo no se consideró importante en psicología el papel que juega el lenguaje en la formación de los procesos mentales del niño.

Sobre las relaciones entre el desarrollo del lenguaje y el desarrollo del pensamiento ha habido distintas teorías:

- a) Teorías cognitivas: que han defendido la prioridad del pensamiento sobre el lenguaje.
- b) Teorías lingüísticas: que defienden la dependencia del pensamiento respecto al lenguaje.
- c) Teorías interactivas: que defienden los procesos de interpelación entre los dos procesos.

Diferentes modelos teóricos. Será en Psicología donde se estudien, con más interés que en otras ciencias, las relaciones que pueden existir entre el lenguaje y el pensamiento.

Modelo piagetiano (constructivista)

De todo lo expuesto se deduce que el lenguaje no basta por sí solo para explicar el pensamiento.

En definitiva, Piaget se olvida un poco del carácter social y comunicativo que tiene el lenguaje. En su teoría subordina el lenguaje al pensamiento.

Modelo soviético (Vigotsky y la escuela rusa)

La escuela soviética, a partir de las teorías de Pavlov, considera los procesos mentales como formaciones funcionales complejas que se

elaboran como resultado de formas concretas de interacción entre el organismo y su entorno (medio).

El lenguaje es el producto de una interacción social y el pensamiento existe a través del lenguaje, o lo que es lo mismo, a través de la palabra.

Para Vigotsky el lenguaje egocéntrico es un lenguaje interior que transmite el habla en pensamiento y cuya función es la autorregulación y planificación de la actividad.

Bruner considera que el lenguaje se desarrolla en el niño a través de los procesos de interacción social y que el lenguaje es el instrumento más importante para el desarrollo cognitivo. Pero es necesario un nivel mínimo de desarrollo mental.

Hoy se admite una teoría conciliadora:

Se da un desarrollo paralelo de las dos funciones; con influencias recíprocas.

El lenguaje y el desarrollo social y afectivo

La adquisición y el desarrollo del lenguaje no es un hecho aislado del resto de las características que conforman a la persona. Paralelamente al lenguaje se van a ir adquiriendo y desarrollando las demás áreas,

Desarrollo social. La adquisición del lenguaje consiste en aprender a usarlo como instrumento para regular nuestras relaciones o interacciones con los demás. Esto requiere participar desde los inicios de la vida en situaciones y actividades sociales.

El niño utiliza el lenguaje como principal vehículo para comunicarse con los demás. De esta manera, el desarrollo social va a depender en gran manera del desarrollo del lenguaje. Las interacciones entre el niño y el adulto (se inician ya desde el mismo nacimiento).

Los adultos también irán adecuando sus conductas a las del bebé.

En la adquisición del lenguaje intervienen más el medio en el desarrollo lingüístico del niño, favoreciéndolo o entorpeciendo, según las circunstancias.

Un tipo de influencia importante será la afectiva o emocional.

Desarrollo afectivo-emocional. La afectividad es el punto de partida del desarrollo infantil. Un niño carente de afecto no sólo no puede aprender a hablar, sino que puede detenerse el desarrollo integral de su ser físico y mental.

Las situaciones que nos podemos encontrar más frecuentes son:

1. Sobreprotección materna. El lenguaje se constituye pero no evoluciona. El comportamiento del niño es pueril (lenguaje bebé).
2. El rechazo. La ausencia de presentación del lenguaje se sitúa dentro de este cuadro clínico y puede tomar dos aspectos distintos:
 - Depresión, se encierra en sí mismo, sin deseos de comunicarse con los demás
 - Rechazo a expresarse por medios del lenguaje.
3. El abandono. En estos niños se observa la ausencia del lenguaje y/o falta del deseo de comunicarse.

Desarrollo del lenguaje de un niño de 0-12 años

Etapas evolutivas.

Aunque el desarrollo de lenguaje no se produce exactamente igual y al mismo ritmo en todos los niños, sí se puede afirmar, sin ánimo de precisión temporal, una serie de etapas o períodos con bastante similitud de un niño a otro y de una cultura a otra.

Desarrollo del lenguaje

En el desarrollo del lenguaje infantil podemos distinguir tres grandes períodos o etapas:

Primer período o período prelingüístico. Se extiende desde el nacimiento hasta los 18 meses, aproximadamente. En este período aparecen los hitos siguientes:

1. Primeros gritos con los que expresa su malestar o hambre. Estos gritos constituyen comunicación cuando el niño toma conciencia del poder significativo de los mismos, emitiéndolos con la intencionalidad de producir una determinada respuesta en las personas que lo rodean.
2. Balbuceo (6 a 7 meses), caracterizado por la práctica de las nuevas habilidades articulatorias descubiertas por el niño. El balbuceo lo utiliza el niño a manera de juego espontáneo. Aparecen intentos de imitación de sonidos (ecolalia). Se va pasando de una modalidad de repetición a una modalidad de intercambios.
3. Primeras palabras y expresiones comprendidas, seguidas de las primeras palabras expresadas (12 meses aproximadamente). Las palabras usadas inicialmente por los niños son idiosincrásicas. No son palabras que los niños hayan oído de sus padres o de adultos, sino que tienden a ser nombres para clases de objetos o sucesos como el estado de hambre o deseos de alimentos.
4. Aparición de la primera frase (18 meses). Aparecen dos palabras juntas para comunicar una idea. Es una especie de lenguaje

telegráfico que elimina las palabras que juegan un papel menos importante en el mensaje, utilizando sólo las palabras que tienen mayor calidad de información, cerca de la idea que se pretende expresar.

Segundo período. Abarcaría desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente.

El niño de 2 años y medio ha desarrollado la habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales en su lenguaje. Sin embargo, su aprendizaje consonántico es más restringido por su mayor complejidad motórica.

Desarrollo progresivo y rápido de su léxico. Su comprensión excede en gran manera a la producción de su lenguaje. Entre los 24 y los 30 meses, los niños utilizan, según Bouton, un 50 por ciento de nombres, un 20 por ciento de verbos y un 70 por ciento de adjetivos.

Desarrollo del sintagma nominal y del sintagma verbal, aprendizaje de juegos verbales y pequeñas canciones.

Aparece el uso de las reflexiones.

Sus emisiones durante este periodo se clasifican en:

a) Referentes locales: ete /oto.

- b) Referentes temporales: /ahora/
- c) Referentes objetales: (objetos familiares al niño, actividades, partes del cuerpo, personas, animales, etc.).
- d) Referentes de pertenencias: /es mío/
- e) Referentes situacionales,
- f) Referentes de relación; /voy/, /adiós/, /ta luego/ de interrogación y negación.

Tercer período o del lenguaje propiamente dicho. A partir de los 3 años, el lenguaje infantil, debido al enriquecimiento rápido que experimenta, se aproxima al del adulto, adoptando el vocabulario de éste y sus estructuras lingüísticas, El lenguaje se desprende paulatinamente de la acción inmediata, ya que el niño ha superado la etapa sensoriomotriz, Su interés por el lenguaje aumenta ostensiblemente y lo utiliza como instrumento de creación y fantasía.

Aparece el uso del yo, implicándose personalmente en la comunicación. Pasa, desde el monólogo de frases anteriores, al diálogo personalizado. Es la etapa de las preguntas.

Al llegar a los 5 años puede dominar de 2.000 a 2.500 palabras, según el medio. Su dominio de términos y estructuras no es completo. Se ha sugerido muchas veces que, excepto para el incremento del vocabulario, la adquisición del conocimiento del lenguaje es completo a la edad de 5

o 6 años. Esta creencia ha sido desaprobada últimamente. Es de concepción general que el desarrollo del lenguaje adicional ocurre después de los 6 años y puede continuar, incluso, en la adolescencia.

A partir de los 6 años hasta los 12

En el plano fonético, el niño de 6 años domina generalmente la articulación de los diferentes sonidos característicos de la lengua. Puede producirlos a voluntad de manera aislada. No es raro, sin embargo, que persista alguna dificultad en la articulación de los sonidos más difíciles.

El vocabulario crece extraordinariamente de los 6 a los 12 años, al ritmo de 1.000 palabras por año, aproximadamente.

También se producen cambios en el significado de las palabras. La misma palabra tiene, con frecuencia, un significado diferente al que tenía a los 8 y 12 años. Los significados concretos se van transformando en significados psicológicos con el aumento de la edad cronológica y el desarrollo mental y experiencial que ésta conlleva.

En el desarrollo sintáctico o perfeccionamiento se centra en los siguientes aspectos:

- Uso de los tiempos de la conjugación verbal (condicional)
- Concordancia de tiempos verbales entre proposición principal y subordinada; empleo de las diversas proposiciones circunstanciales;

comprensión y uso de la oración pasiva; conciencia de las relaciones entre forma y significado (conciencia metalingüística).

Es decir que podemos agruparlos en 3:

- a) Incremento de la complejidad de unidades de la frase usadas en el discurso, mediante la implicación de frases y modificaciones del sujeto.
- b) Aprendizaje de las excepciones de las reglas sintácticas generales.
- c) Incremento del uso de estructuras sintácticas raras veces usadas, aún en el lenguaje adulto. En este sentido, niños de temprana edad pueden entender oraciones en voz activa, pero tienen dificultades en comprender frases en voz pasiva.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla significativamente el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

La aplicación de estrategias lúdicas no desarrolla significativamente el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019.

3.3. Hipótesis Específicas

La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla significativamente la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.

La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla significativamente los sistemas lingüísticos en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.

La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla significativamente la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo de control y experimental no equivalente pre y post test.

Este diseño se representa de la siguiente manera:

$$\text{GE} = \text{O}_1 \quad \text{X} \quad \text{O}_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (estrategia lúdica)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, que en su totalidad conforman 25 niños y niñas.

Muestra

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo y otros (2002) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio o intencionado tomando para ello el criterio de dificultades en el desarrollo de la expresión oral según la fundamentación anterior.

Por ello la muestra equivale a 25 niños y niñas para el grupo experimental.

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ALUMNOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N° 0642 DE CHONTAYACO, YAROWILCA, HUÁNUCO, 2019.

NIÑOS DE 5 AÑOS	ALUMNOS		TOTAL
	SEXO F	M	
GRUPO EXPERIMENTAL “A”	15	10	25
TOTAL	15	10	25

FUENTE : Nómina de Matrícula 2019
ELABORACIÓN : La investigadora.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI Estrategias lúdicas	Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magister ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Juegos simbólicos Nivel de aceptación del juego Fortalecimiento del juego	Expresión de sentimientos y necesidades. Dialogo en el desarrollo del juego Interés en los juegos. Integración y agrado por los juegos. Comunicación en las estrategias lúdicas. Participación en los juegos de palabras.	Si/No
VD Desarrollo del lenguaje	El lenguaje es el sistema a través del cual el hombre o los animales comunican sus ideas y sentimientos, ya sea a través del habla, la escritura u otros signos convencionales, pudiendo utilizar todos los sentidos para comunicar. El término lenguaje es de origen latín “lingua”.	Se aplicará el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Interiorización del habla. Desarrollo de los Sistemas Lingüísticos Desarrollo de la expresión oral.	Expresión del pensamiento. Expresión de oraciones entendibles. Habilidad perceptiva. Expresión comprensible espontánea y fluida.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el presente proyecto “Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños” utilizaremos el método experimental lo cual nos ha permitirá observar, manipular y controlar una o más variables independientes y observar la variable dependiente si ésta sufre alteraciones producto de los tratamientos.

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

La técnica del fichaje. - El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográficas. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además, estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

Observación directa. - Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar la estrategia lúdica.

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

4.6. Matriz de consistencia

OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGIA
<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019.</p> <p>PROBLEMA ¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019?</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategias Lúdicas</p> <p>Juegos simbólicos</p> <p>Nivel de aceptación del juego</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Expresión de sentimientos y necesidades.</p> <p>Dialogo en el desarrollo del juego</p> <p>Interés en los juegos.</p> <p>Integración y agrado por los juegos.</p> <p>Comunicación en las estrategias lúdicas.</p> <p>Participación en los juegos de palabras.</p>	<p>- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas</p> <p>- Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>- Nivel de investigación: Experimental</p> <p>- Diseño: Preexperimental GE O₁ X O₂</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.</p>	<p>HIPÓTESIS NULA (Ho) La aplicación de estrategias lúdicas no desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, 2019.</p>	<p>Fortalecimiento del juego</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo del lenguaje</p> <p>Interiorización del habla.</p> <p>Desarrollo de los Sistemas Lingüísticos</p> <p>Desarrollo de la expresión oral</p>	<p>POBLACIÓN La población está constituida por alumnos del nivel inicial de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, que en su totalidad conforman 50 alumnos</p>
<p>Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla los sistemas lingüísticos en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo del lenguaje</p> <p>Interiorización del habla.</p> <p>Desarrollo de los Sistemas Lingüísticos</p> <p>Desarrollo de la expresión oral</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Expresión del pensamiento.</p> <p>Expresión de oraciones entendibles.</p> <p>Habilidad perceptiva.</p>	<p>MUESTRA La muestra está constituida por alumnos del nivel inicial de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco, que en su totalidad conforman 25 alumnos</p>

<p>inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.</p>	<p>La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla significativamente los sistemas lingüísticos en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.</p>	<p>Nivel socioeconómico. Lectura y escritura.</p>	<p>Expresión comprensible espontánea y fluida.</p>
	<p>La aplicación de estrategias lúdicas desarrolla significativamente la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 0642 de Chontayaco, Yarowilca, Huánuco.</p>		

4.7. Principios éticos

Para que se cumplan esas premisas básicas, toda investigación o experimentación realizada en seres humanos debe hacerse de acuerdo ciertos principios éticos fundamentales, que han sido mencionados profusamente al hacer el relato histórico del comienzo y que, con fines didácticos, podemos sistematizar como sigue:

El respeto a las personas (principio de autonomía), la búsqueda del bien (principios de beneficencia y no-maleficencia) y la justicia. En general, hay acuerdo que estos principios -en teoría de igual fuerza moral- son los que guían la preparación prolija de protocolos para estudios científicos. En circunstancias diversas pueden expresarse de manera diferente y también ponderarse en forma distinta desde el punto de vista moral, y su aplicación puede dar lugar a decisiones o cursos de acción diferentes.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

Resultados del desarrollo del lenguaje según la prueba de entrada y salida

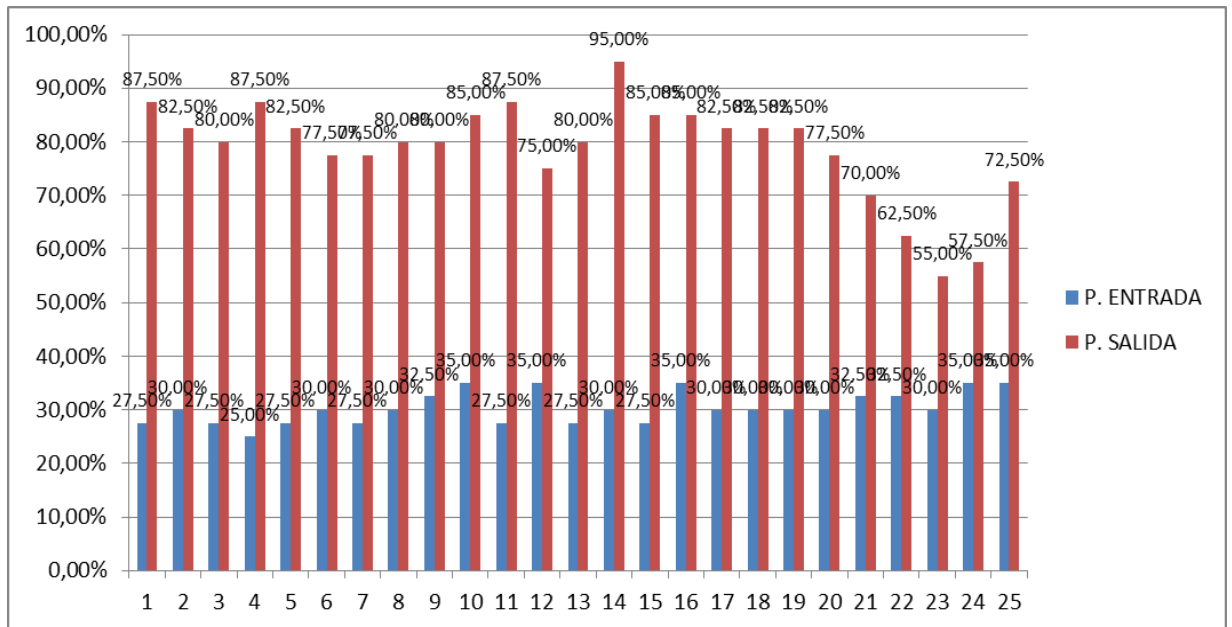
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	11	27,50%	35	87,50%	24	60%
2	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
3	11	27,50%	32	80,00%	21	53%
4	10	25,00%	35	87,50%	25	63%
5	11	27,50%	33	82,50%	22	55%
6	12	30,00%	31	77,50%	19	48%
7	11	27,50%	31	77,50%	20	50%
8	12	30,00%	32	80,00%	20	50%
9	13	32,50%	32	80,00%	19	48%
10	14	35,00%	34	85,00%	20	50%
11	11	27,50%	35	87,50%	24	60%
12	14	35,00%	30	75,00%	16	40%
13	11	27,50%	32	80,00%	21	53%
14	12	30,00%	38	95,00%	26	65%
15	11	27,50%	34	85,00%	23	58%
16	14	35,00%	34	85,00%	20	50%
17	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
18	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
19	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
20	12	30,00%	31	77,50%	19	48%
21	13	32,50%	28	70,00%	15	38%
22	13	32,50%	25	62,50%	12	30%
23	12	30,00%	22	55,00%	10	25%
24	14	35,00%	23	57,50%	9	23%
25	14	35,00%	29	72,50%	15	38%
PROMEDIO	12,16	30%	32	79%	19,36	48%

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

Resultados del desarrollo del lenguaje según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. El desarrollo del lenguaje de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 30 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 79%.
2. El desarrollo del lenguaje de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 48 %.

TABLA N° 02

Resultados de la dimensión interiorización del habla según la prueba de entrada y salida

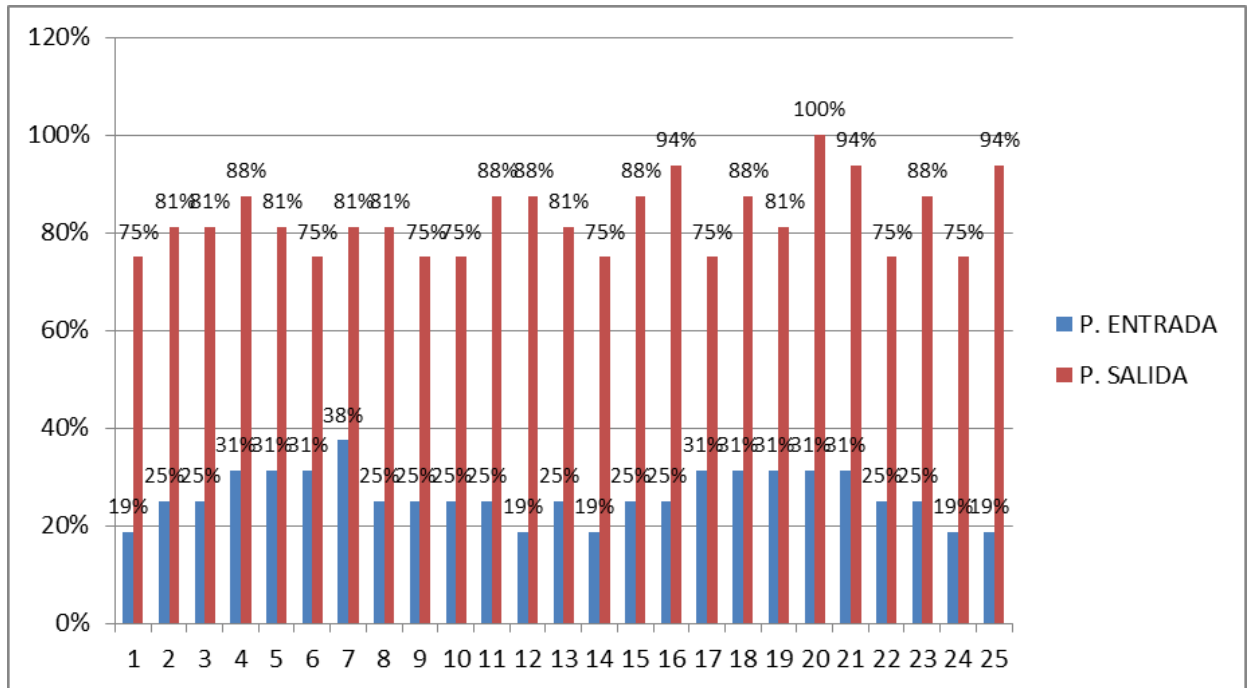
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
2	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
3	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
4	5	31.25%	14	87.50%	9	56.25%
5	5	31.25%	13	81.25%	8	50.00%
6	5	31.25%	12	75.00%	7	43.75%
7	6	37.50%	13	81.25%	7	43.75%
8	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
9	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
10	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
11	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
12	3	18.75%	14	87.50%	11	68.75%
13	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
14	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
15	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
16	4	25.00%	15	93.75%	11	68.75%
17	5	31.25%	12	75.00%	7	43.75%
18	5	31.25%	14	87.50%	9	56.25%
19	5	31.25%	13	81.25%	8	50.00%
20	5	31.25%	16	100.00%	11	68.75%
21	5	31.25%	15	93.75%	10	62.50%
22	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
23	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
24	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
25	3	18.75%	15	93.75%	12	75.00%
PROMEDIO	4.20	26.25%	13.28	83.00%	9.08	56.75%

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

Resultados de la dimensión interiorización del habla según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS:

En la TABLA 02 se observa que:

1. la dimensión interiorización del habla del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 26,25% y luego de aplicar el programa obtuvo el 83%.
2. la dimensión interiorización del habla del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,75 %.

TABLA N° 03

Resultados de la dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos según la prueba de entrada y salida

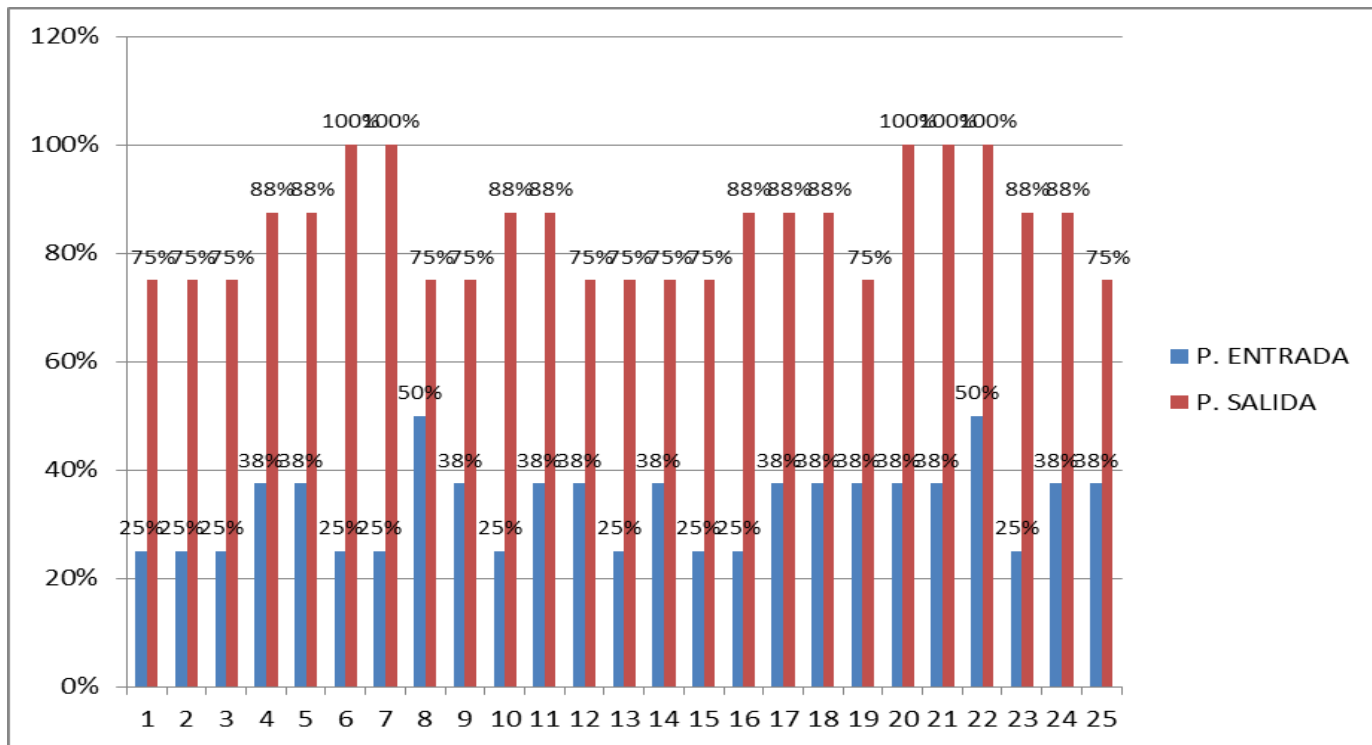
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
2	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
3	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
4	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
5	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
6	2	25.00%	8	100.00%	6	75.00%
7	2	25.00%	8	100.00%	6	75.00%
8	4	50.00%	6	75.00%	2	25.00%
9	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
10	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
11	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
12	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
13	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
14	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
15	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
16	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
17	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
18	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
19	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
20	3	37.50%	8	100.00%	5	62.50%
21	3	37.50%	8	100.00%	5	62.50%
22	4	50.00%	8	100.00%	4	50.00%
23	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
24	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
25	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
PROMEDIO	2.68	33.50%	6.76	84.50%	4.08	51.00%

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

Resultados de la dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS:

En la TABLA 03 se observa que:

1. La dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 33,50 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 84,50%.
2. La dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 51 %.

TABLA N° 04

Resultados de la dimensión desarrollo de la expresión oral según la prueba de entrada y salida

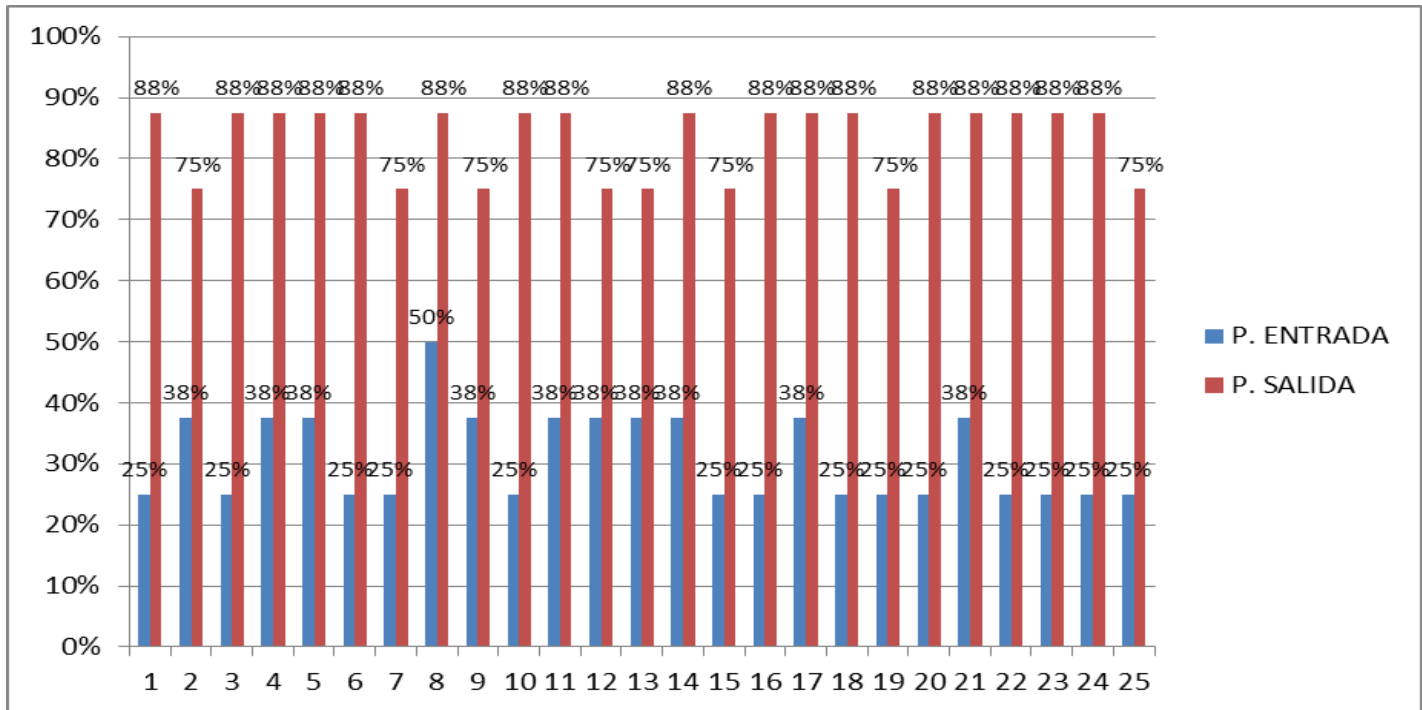
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
2	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
3	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
4	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
5	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
6	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
7	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
8	4	50.00%	7	87.50%	3	37.50%
9	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
10	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
11	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
12	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
13	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
14	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
15	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
16	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
17	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
18	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
19	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
20	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
21	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
22	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
23	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
24	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
25	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
PROMEDIO	2.48	31.00%	6.68	83.50%	4.20	52.50%

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

Resultados de la dimensión desarrollo de la expresión oral según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS:

En la TABLA 04 se observa que:

1. La dimensión desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 31 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 83,50%.
2. La dimensión desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 52,50 %.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0,304	0,788
Varianza	0,00086875	0,00875625
Observaciones	25	25
Coefficiente de correlación de Pearson	-0,40675976	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	22,2132894	
P(T<=t) una cola	8,1677E-18	
Valor crítico de t (una cola)	1,71088208	
P(T<=t) dos colas	1,6335E-17	
Valor crítico de t (dos colas)	2,06389856	

El valor calculado de “t” ($t = 22,213$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,7207$) con un nivel de confianza de 0,05 ($22,213 > 1,7207$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

1. El análisis de datos comparados tras el proceso de información permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento del desarrollo del lenguaje de 48 %, tal como indica la tabla 1 y gráfico 1. Lo que quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, en promedio, era limitada (con una media de 30%) y después de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente expresión oral (con una media de 79 %).

2. El análisis de datos obtenidos y comparados tras la aplicación del instrumento nos permite aceptar que la utilización de las estrategias lúdicas desarrolló la dimensión interiorización del habla creciendo en 56, 75 %, tal como indica la tabla 2 y gráfico 2. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, la interiorización del habla de los niños y niñas, en promedio, era limitada (con una media de 26, 25 %) y después de aplicar las estrategias lúdicas la interiorización del habla de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83%).

3. El análisis de datos obtenidos tras la aplicación de del instrumento y comparados permite aceptar que la utilización de las estrategias lúdicas desarrolló la dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos creciendo en 51%, tal como indica la Tabla 3 y gráfico 3. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, desarrollo de los sistemas lingüísticos de los niños y niñas, en promedio era limitada (con una media de 33,50%) y después de aplicar estrategias lúdicas la dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 84,50%).

4. El análisis de datos obtenidos y comparados después del procesamiento de la información nos permite aceptar que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolló la dimensión desarrollo de la expresión oral creciendo en 52,50%, tal como indica la Tabla 4 y gráfico 4. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas, en promedio era limitada (con una media de 31 %) y después de aplicar las estrategias lúdicas la dimensión desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83,50 %).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrera, L., & Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*. Caracas: Monte Ávila.
- Beltran, M., Sanchez, M., & Regalado, R. (2001). *Tesis de Licenciatura en Educación. Mazatlan, Sinaloa. Mexico: El desarrollo del lenguaje oral en preescolar*.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .
- Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos. 2009. pp. 474.
- Dinello, Raimundo. (1989). *Expresión Lúdico Creativa*. (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata. Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2006), *Metodología de la investigación* (4a ed). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Leif, J. y Brunelle, L. (1978), *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires.

- Lozada. (2006). *Tesis. Piura: Aplicación del debate en las estrategias metodológicas activas para lograr desarrollar la capacidad de exposición en niños y niñas de educación primaria en el colegio E.P.M N° 14015, Nuestra Señora del Carmen en el AA.HH Santa Julia-Piura (Perú), .*
- Madrid, D. (2014). *Tesis para optar el título de licenciada en Educación, Especialidad Lenguaje y Literatura. Piura: El uso de técnicas didácticas grupales y su relación con el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del cuarto y quinto grado de secundaria de la institución Educativa San Pedro, Piura.*
- Naldos,M. (2014). *Efectos del Programa de Juegos Teatrales en la Expresión Oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 03 Inmaculada Concepción del Distrito de Breña.*
- Paucar, H. (2013). *Juegos Verbales y el Lenguaje Oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial en la Urbanización Pampas de San Juan de Miraflores.*
- Rodríguez, M. (2011). *El Niño en la Adquisición del Lenguaje.* Morata. Madrid.
- Saez, A. (1959) . *Las Artes del Lenguaje en la Escuela Primaria.* Kapeluz.
- Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico.* Alcalá de Henares-España: Marco Ele.
- Soprano, A. M. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en niños y adolescentes.* Buenos Aires.: Paidós.
- WilliVogt (1993) *La escuela como proyecto Lúdico por Lúdica Educativa Especialización.*

Zegarra, C. y García, J. (2010). *Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vygotsky*.
Obtenido de Blog PUCP:
[http://blog.pucp.edu.pe/blog/wpcontent/uploads/sites/32/2010/01/Piaget-
Pensamiento-y-lenguaje.pdf](http://blog.pucp.edu.pe/blog/wpcontent/uploads/sites/32/2010/01/Piaget-Pensamiento-y-lenguaje.pdf)

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con un aspa (x) debajo de cada número, según corresponde.

Nota:

Siempre = 1

Casi Siempre = 2

Rara vez = 3

Nunca = 4

Indicadores	1	2	3	4
Expresa sus sentimientos e ideales en los juegos.				
Respeto los sentimientos e ideas que los otros manifiestan en los juegos.				
Crea diálogos propios para los juegos simbólicos.				
Participa con interés en los nuevos juegos.				
Expresa alegría y gozo en la ejecución de los juegos.				
Se integra con facilidad en los juegos propuestos.				
Juega con libertad, espontaneidad y agrado.				
Comunica su agrado o desagrado en los diferentes juegos.				
Canta canciones repitiendo claramente estribillos para las rondas y juegos.				
Repite rimas, retahílas, adivinanzas para sus juegos.				
Expresa sus pensamientos propios creando nuevos juegos.				

Usa en los juegos oraciones o diálogos del medio que los rodea.				
Escucha con atención las consignas dadas para los juegos.				
Cumple las diferentes reglas de los juegos propuestos.				
Se expresa de forma clara, fluida y entendible.				





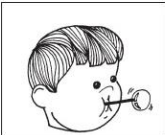

ANEXO N° 02
SESIONES DE APRENDIZAJE


UNIDAD N° 9	
SESIÓN N° 1	
1. TÍTULO	¡Jugando con la lengua, digo trabalenguas!
2. FECHA	Lunes 22 de mayo del 2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	1. Comprende textos orales	1.2. Recupera y organiza información de diversos textos orales.	- Identifica información en los textos de estructura simple y temática cotidiana.
	3. Comprende textos escritos	3.2. Reorganiza información de diversos textos escritos.	- Dice, con sus propias palabras lo que entendió del texto que le leen.

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Láminas con trabalenguas - Tarjetas con ejercicios bucofaciales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Ficha - Cartulina - Goma, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 hora


6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación - Saludo a Dios - Saludo a la bandera - Entonan canciones - Actualización sus carteles. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan con trabalenguas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina. 	<p>CD</p> <p>Bandera</p> <p>Carteles</p>
Juego Libre en Sectores			Materiales
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN:			
Inicio ¡Jugando con la lengua, digo trabalenguas!	Motivación/ Interés	<ul style="list-style-type: none"> - Reunimos a los niños y les decimos que vamos a hacer algo divertido. - Presentamos tarjetas de ejercicios bucofaciales y preguntamos ¿Qué están haciendo estos niños? ¿Por qué sacan la lengua? ¿Para qué lo harán? <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - E - Colocamos sobre las mesas, platitos con mermelada y cucharitas. - Pedimos que se echen un poquito en los labios y juegan a lamer la mermelada. - Se echan mermelada sobre el labio y sacan la lengua intentando lamer la mermelada. - Retienen el aire en lo cachetitos. - soplan con un sorbete, etc. - Preguntamos ¿Qué hicieron? ¿Para qué 	<p>Tarjetas</p> <p>Mermelada</p> <p>Cucharitas</p> <p>Sorbetes</p>
	Saberes		

Desarrollo	Previos	jugaron con la lengua? ¿La lengua hace ejercicios?	
	Propósito del Día	- Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos divertidos trabalenguas.	
	Problematización	- Preguntamos ¿Saben trabalenguas? ¿Cómo son? ¿Por qué se llaman trabalenguas? ¿Les gustaría aprender algunos?	
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Antes de la Lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicamos que se llaman así porque hacen que la lengua se trabe o enrede y por eso son divertidos. - Decimos a los niños que hemos traído algunos trabalenguas para compartirlos con ellos. - Nos sentamos formando media luna y leemos algunos trabalenguas. - Invitamos a los niños a repetir los trabalenguas junto con nosotros. - Presentamos en un papelote el trabalenguas que aprenderán. <div style="text-align: center;">  <p>Raro es, raro es que estornudes con los pies.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Se encuentran aquí? ¿Que están haciendo? ¿De qué creen que tratará este trabalenguas? - Anotamos sus respuestas en un papelote para confrontarlas luego de la lectura. <p>Durante la Lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leemos el trabalenguas completo. - Luego leemos por partes el trabalenguas. - Preguntamos ¿Qué es raro? ¿Qué significa estornudar? ¿Se puede estornudar con los pies? ¿Con qué se estornuda? <p>Después de la Lectura:</p>	<p>Trabalenguas</p> <p>Papelote Trabalenguas</p> <p>Papelote Plumones</p>

<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leemos nuevamente el trabalenguas. - Decimos que ahora lo leeremos despacio para que lo puedan aprender. - Leemos cada oración en el papelote. - Los niños repiten el trabalenguas en forma lenta hasta que lo puedan hacer rápidamente. - Preguntamos ¿Este trabalenguas dice lo que pensaron antes? ¿Con que se estornuda en el trabalenguas? ¿De qué trata? ¿Les ha gustado? - Concluimos diciendo que los trabalenguas son graciosos por que hacen jugar a nuestra lengua. - Trabajan de manera individual las fichas del libro sobre el tema. - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella. - Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de lo que hicimos? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	<p>Fichas</p>
--	--------------------------	--	---------------

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<p>Inicio ¡Jugamos a dar saltos!</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Asamblea</p> <p>Calentamiento</p> <p>Exploración del Material</p> <p>Expresividad Motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Para el calentamiento los niños dan saltos por todo el patio. - Presentamos los materiales con los que trabajarán. - Los niños proponen posibles juegos con ellos. - Explicamos a los niños que jugaremos a saltar de diferentes formas: 	<p>Normas</p>

		<ul style="list-style-type: none"> * Saltan en el mismo lugar con los pies juntos. * Saltan sobre una línea. * Saltan pasando un obstáculo pequeño. * Saltan en parejas de loseta en loseta. * Saltan golpeando algunas partes del cuerpo. * Saltan aplaudiendo. - Motivamos a los niños a que nos digan de qué otras formas podemos dar saltos. 	<p>Juguetes Losetas del piso</p> <p>Cuerpo</p>
	<p>Relajación</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - Imitamos los que nos digan los niños. - Para la relajación entregamos telas y una pañoleta. - Se recuestan sobre la tela cerrando los ojitos y colocan la pañoleta sobre sus caritas. - Ponemos un fondo musical suave, mientras los niños soplan suavemente la pañoleta. 	<p>Telas Pañoletas Música</p>
<p>Cierre</p>	<p>Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado - Nos comentan qué es lo que más les 	


Rutinas		gustó de lo que hicimos. Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	
----------------	--	---	--

UNIDAD N° 9	
SESIÓN N° 2	
1. TÍTULO	¡Jugando con rimas!
2. FECHA	Martes 18 de junio del 2019

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	1. Comprende textos orales	1.2. Recupera y organiza información de diversos textos orales.	- Identifica información en los textos de estructura simple y temática cotidiana.
	3. Comprende textos escritos	3.2. Reorganiza información de diversos textos escritos.	- Dice, con sus propias palabras lo que entendió del texto que le leen.

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	5.2. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	- Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

5. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de rimas motoras - Rima - Tarjetas - papelotes con rimas 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Ficha - Tarjetas 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 horas

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE			
Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada - Acciones de Rutina. Intención Pedagógica del Día: - Juegan con rimas. Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de Rutina.	
Juego Libre en Sectores			Materiales
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN:			
Inicio ¡Jugando con rimas!	Motivación/ Interés	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio y motivamos a los niños a participar de un juego gracioso. - Presentamos tarjetas con rimas motoras y decimos a los niños que haremos lo que las rimas nos dicen. 	Tarjetas Rimas
Desarrollo	Saberes Previos Problematicación Propósito del Día Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencia	 <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué decían las tarjetas? ¿Qué hicimos? ¿Cuál les gustó más? ¿Por qué eran graciosas? ¿ - Explicamos a los niños que lo que hemos leído, son rimas. - Preguntamos ¿Cómo suenan las rimas? ¿Podemos aprender rimas? - Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos una rima. Antes de la Lectura: <ul style="list-style-type: none"> - Explicamos que una rima es un juego de palabras que terminan con el mismo sonido. - Preguntamos ¿Recuerdan que 	

s

aprendimos los sonidos de las palabras?

- Las rimas tienen palabras que terminan con el mismo sonido final.
- Presentamos tarjetas con rimas y motivamos a los niños a escucharlas.
- Leemos las rimas y ayudamos a los niños a reconocer cómo estas palabras riman.
- Decimos que ahora vamos a aprender una rima, pero necesitamos su ayuda para completarla.
- Presentamos en un papelote con la rima incompleta.

Ahí está la	<input type="text"/>
Comiendo	<input type="text"/>
Le pedí un poquito,	
No me quiso	<input type="text"/>
Agarré un	<input type="text"/>
Y me puse a	<input type="text"/>

- Leemos la rima y preguntamos ¿Qué falta? ¿Está completa? ¿Qué podemos hacer para completarla?

Durante la Lectura:

- Invitamos a los niños a estar atentos para completar nuestra rima.
- Reconocen las palabras que faltan con ayuda de dibujos para completarlas.
- Les leemos la rima y los niños salen voluntariamente a completar pegando las figuras que creen que correspondan.

Rimas
Láminas

Papelote

Papelote
Rima
Tarjetas

Ahí está la



Comiendo



Le pedí un poquito,

No me quiso



Agarré un



Y me puse a



Poesía
Papelote

- Leemos nuevamente la rima junto con los niños y reconocen si las palabras riman con o no.

- Corregimos y dejamos la rima terminada.

Después de la Lectura:

- Leemos nuevamente la rima.

- Decimos que ahora lo leeremos despacio para que lo puedan aprender.

- Leemos cada oración de la rima.

- Los niños repiten la rima.

- Preguntamos ¿Qué dice la rima? ¿Quién está comiendo? ¿Qué está comiendo? ¿Cuánto le pedí? ¿Qué hizo cuando no me dio?

- Concluimos diciendo que las rimas son palabras que tienen el mismo sonido final.

- Volteamos el papelote de la rima y entregamos a cada mesa uno con la rima y tarjetas para completarla.

- Luego en sus mesitas nos leen la rima como la completaron.

- Trabajan de manera individual las fichas del libro sobre el tema.

- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella.

- Realizamos la metacognición: ¿Qué

Papelotes
Rima
Tarjetas




Fichas

Cierre

Evaluación

Rutinas	<p>aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de lo que hicimos? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	
---------	--	--

TALLER DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos			
<p>Inicio ¡Modelando con masa!</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Motivación</p> <p>Exploración del Material</p> <p>Ejecución</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reunimos a los niños y les comentamos que hoy vamos a hacer algo divertido. - Presentamos los ingredientes que utilizaremos para preparar masa modeladora. - Preguntamos ¿Qué es lo que hay en la mesa? ¿Para qué sirven? ¿Qué creen que podemos hacer con ellos? - Les contamos que prepararemos una masa divertida para modelar lo que más nos guste. - Dejamos un tiempo que los niños manipulen los materiales que pusimos en las mesas y propongan sus posibles usos. - En un papelote presentamos los ingredientes y leemos el procedimiento que seguiremos. <div data-bbox="694 1541 1252 1859" style="border: 2px solid pink; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Masa para modelar lista en 4 minutos</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p>Ingredientes</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 tazas de harina de trigo. • 2 cucharadas de aceite vegetal. • 1/2 taza de sal. • 2 cucharadas de jugo de limón. • 1/2 tazas de agua hirviendo. • Colorante. • Unas gotas de glicerina. <p style="font-size: small;">Imágenes E:ucaticas.com</p> </td> <td style="width: 33%; text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p>Preparación</p> <p>Mezclar la harina la sal y el limón, y el aceite vegetal en un recipiente grande, añadir el agua hirviendo, revuelva continuamente hasta que se convierta en una masa pegajosa, añadir el colorante y glicerina (ambos opcionales), deja enfriar y sácalo del recipiente. Finalmente amasa hasta que este suave, esta es la parte más importante del proceso para que quede tersa. (Si queda un poco pegajosa agregar un toque más de harina)</p> </td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Para la elaboración de la masa, los niños nos ayudarán a echar los ingredientes y nosotros amasaremos hasta darle consistencia, ya que se tiene que trabajar 	<p>Ingredientes</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 tazas de harina de trigo. • 2 cucharadas de aceite vegetal. • 1/2 taza de sal. • 2 cucharadas de jugo de limón. • 1/2 tazas de agua hirviendo. • Colorante. • Unas gotas de glicerina. <p style="font-size: small;">Imágenes E:ucaticas.com</p>		<p>Preparación</p> <p>Mezclar la harina la sal y el limón, y el aceite vegetal en un recipiente grande, añadir el agua hirviendo, revuelva continuamente hasta que se convierta en una masa pegajosa, añadir el colorante y glicerina (ambos opcionales), deja enfriar y sácalo del recipiente. Finalmente amasa hasta que este suave, esta es la parte más importante del proceso para que quede tersa. (Si queda un poco pegajosa agregar un toque más de harina)</p>	<p>Harina Aceite Sal Limón Agua caliente Colorante vegetal Glicerina</p> <p>Papelote Ingredientes</p>
<p>Ingredientes</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 tazas de harina de trigo. • 2 cucharadas de aceite vegetal. • 1/2 taza de sal. • 2 cucharadas de jugo de limón. • 1/2 tazas de agua hirviendo. • Colorante. • Unas gotas de glicerina. <p style="font-size: small;">Imágenes E:ucaticas.com</p>		<p>Preparación</p> <p>Mezclar la harina la sal y el limón, y el aceite vegetal en un recipiente grande, añadir el agua hirviendo, revuelva continuamente hasta que se convierta en una masa pegajosa, añadir el colorante y glicerina (ambos opcionales), deja enfriar y sácalo del recipiente. Finalmente amasa hasta que este suave, esta es la parte más importante del proceso para que quede tersa. (Si queda un poco pegajosa agregar un toque más de harina)</p>				

<p>Cierre</p>	<p>Verbalización</p>	<p>con agua caliente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego entregaremos a cada niño una porción para que terminen de amasarla. - luego de que terminaron de amasar. - Los motivamos a modelar lo que quieran. - Nos comentan qué modelaron. - Dialogamos sobre la actividad que realizamos. - Los niños expresan cómo se sintieron durante el trabajo participando en la elaboración de la masa modeladora. 	
<p>Rutinas</p>		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	

