



UNIVERSIDAD LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA  
MEJORA DE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 231 DE LUCMAPAMPA,  
DISTRITO DE SAN MARCOS – HUARI – 2017.**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA  
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Bach. SAAVEDRA NAVARRO MARÍA ELENA

ASESOR:

Dr. PADILLA MONTES TIMOTEO AMADO

HUARAZ – PERÚ

2018

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO

---

Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez

Presidente

---

Mgtr. Sofía Carhuanina Calahuala

Secretaria

---

Dra. Lita Jimenez López

Miembro

**Título de la Tesis:**

Juegos lúdicos como estrategia para la mejora de desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de Lucmapampa, distrito de San Marcos – Huari – 2017.

## **DEDICATORIA**

A mi madre: por apoyarme en todo momento por sus consejos sus valores, su motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada por su amor. Asimismo, a mi hija, quien me inspira inquietudes de superación y me impulsa a ser mejor cada día.

MARIA ELENA

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios todo poderoso por darme la vida, y capacidades para enfrentar la vida profesional

A los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa del distrito de San Marcos, por su participación activa en el desarrollo del presente estudio.

A directora y a la docente de la institución educativa, por permitirme hacer las orientaciones.

Del mismo modo, a los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por su profesionalismo, y orientaciones técnicas para la culminación del estudio.

De igual manera hago mi gratitud a mi madre y mis hermanos, y a todas las personas e instituciones por su valioso apoyo.

A mis compañeros de clase: por el apoyo mutuo durante nuestra formación de licenciatura, por haberme permitido compartir sus inquietudes y preocupaciones en el camino de la superación. Seguiremos siendo amigos.

Con mucha consideración y estima a todos ellos, por haber formado parte del grupo social que influyeron en mi formación profesional mediante la interacción comunicacional.

**LA SUSTENTANTE**

## RESUMEN

El estudio realizado tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia influyen en la mejora de desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - San Marcos – Huari, 2017; el tipo de investigación fue de tipo cuantitativo, nivel experimental, el diseño correspondió al pre experimental; la muestra de estudio estuvo conformada por 16 niños y niñas de 5 años de edad; la técnica utilizada fue la observación estructurada y el instrumento, la escala de estimación; la prueba de la hipótesis se aplicó mediante la T de Student.

Cuyos resultados se puede ver que, en el pre prueba el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y un 25% se ubican en el nivel En proceso. Mientras que en la post prueba el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro previsto y un 25% en el nivel Logro destacado; este hace ver que luego de la aplicación de los juegos lúdicos los niños y niñas mejoraron considerablemente en el desarrollo del lenguaje oral.

**Palabras clave:** Juegos – Ludismo – Comunicación – Lenguaje. Oral

## **ABSTRACT**

The objective of the study was to determine how playful games as a strategy influence the improvement of oral language development in children of 5 years of age at the initial educational institution N ° 231 of Lucmapampa. San Marcos - Huari, 2017; the type of research was of a quantitative type, experimental level, the design corresponded to the pre-experimental; the study sample consisted of 16 children of 5 years of age; the technique used was the structured observation and the instrument, the estimation scale; the test of the hypothesis was applied by Student's t test.

Whose results can be seen that, in the pre-test 75% of children are located in the beginning level and 25% are located in the in process level. While in the post test 75% of children are located at the level of achievement expected and 25% at the level of outstanding achievement; This shows that after the application of the games children and children improved significantly in the development of oral language.

**Key words:** Games - Luddism - Communication – Languag.

## INDICE

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
TÍTULO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRAC.....	vii
CONTENIDO.....	viii
<b>CAPITULO I</b>	
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Planteamiento de la línea de investigación.....	3
1.2. Objetivos del problema.....	5
1.3. Justificación de la investigación.....	6
<b>CAPITULO II</b>	
II. REVICIÓN DE LITERATURA.....	7
2.1. Antecedentes del estudio.....	7
2.2. Bases teóricas relacionados con el estudio.....	11
2.2.1. Teorías que fundamentan.....	11
2.2.2. Los juegos lúdicos.....	15
2.2.2.1. Concepto de juegos.....	15
2.2.2.2. Clasificación de los juegos.....	16
2.2.2.3. Concepto de los juegos lúdicos.....	18
2.2.2.4. Tipos de los juegos lúdicos que incrementan el vocabulario.....	19
2.2.2.5. Fases de los juegos lúdicos.....	20
2.2.2.6. Principios básicos de los juegos lúdicos.....	21
2.2.2.7. Características de los juegos lúdicos.....	22
2.2.2.8. Componentes de los juegos lúdicos.....	24
2.2.2.9. Dimensiones de los juegos lúdicos.....	24
2.2.2.10. Importancia de los juegos lúdicos.....	27
2.2.2.11. Ejemplo de los juegos lúdicos.....	28
2.2.3. Lenguaje oral.....	30
2.2.3.1. Concepto del lenguaje.....	30
2.2.3.2. Teorías de adquisición del lenguaje oral (Jerome Bruner).....	30
2.2.3.3. Concepto del desarrollo del lenguaje oral.....	32
2.2.3.4. Dimensiones del lenguaje oral.....	33
2.2.3.5. Componentes del lenguaje oral.....	36
2.2.3.6. Niveles del lenguaje oral.....	40
2.2.3.7. Etapas del lenguaje.....	41
2.2.3.8. Tipos del lenguaje oral.....	42
2.2.3.9. Funciones del lenguaje.....	44
2.2.3.10. Importancia del lenguaje oral.....	46
<b>CAPÍTULO III</b>	
	47



III.	HIPÓTESIS.....	47
3.1.	Hipótesis General.....	47
3.2.	Hipótesis Específicos.....	47
	CAPÍTULO IV	48
IV	METODOLOGÍA.....	48
4.1.	Tipo y nivel de investigación.....	48
4.2.	Diseño de investigación.....	48
4.3.	Población y muestra.....	49
4.4.	Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	49
4.5.	Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	51
4.6.	Plan de análisis.....	53
4.7.	Matriz de consistencia.....	53
4.8	Principios éticos.....	56
	CAPÍTULO V	57
V.	RESULTADOS.....	57
5.1.	Resultados.....	57
5.1.1.	Del objetivo general.....	57
5.1.2.	De los objetivos específicos.....	59
5.2.	Comprobación de las hipótesis.....	69
5.2.1.	De la hipótesis específicas.....	69
5.2.2.	De la hipótesis general.....	73
5.3.	Análisis de resultados.....	75
	CAPÍTULO VI	76
VI.	CONCLUSIONES.....	76
	RECOMENDACIONES.....	77
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
	ANEXOS.....	83

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b>	<i>Nivel de desarrollo del Lenguaje Oral alcanzado por los niños (as) de 5 años del nivel de Educación Inicial de la IEI N° 231 Lucmapampa - San Marcos.</i>	<b>78</b>
<b>Tabla 2.</b>	<i>Nivel del lenguaje oral alcanzado en el pre prueba por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.</i>	<b>79</b>
<b>Tabla 3.</b>	<i>Nivel del lenguaje oral alcanzado mediante los juegos lúdicos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.</i>	<b>81</b>
<b>Tabla 4</b>	<i>Nivel de articulación del lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.</i>	<b>84</b>
<b>Tabla 5.</b>	<i>Nivel del desarrollo del vocabulario alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - San Marcos.</i>	<b>85</b>
<b>Tabla 6.</b>	<i>Nivel de sociabilidad del lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa-San Marcos.</i>	<b>87</b>
<b>Tabla 7.</b>	<i>Prueba de hipótesis específica 1</i>	<b>89</b>
<b>Tabla 8.</b>	<i>Prueba de hipótesis específica 2</i>	<b>90</b>
<b>Tabla 9</b>	<i>Prueba de hipótesis específica 3</i>	<b>91</b>
<b>Tabla10.</b>	<i>Prueba de la hipótesis general</i>	<b>93</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b>	<i>Gráfico de barra del nivel de desarrollo del lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.</i>	<b>79</b>
<b>Figura 2:</b>	<i>Nivel de lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San</i>	<b>80</b>

*Marcos, en la pre prueba.*

<b>Figura 3:</b>	<i>Nivel del lenguaje oral alcanzado mediante los juegos lúdicos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.</i>	<b>83</b>
<b>Figura 4:</b>	<i>Nivel de articulación del lenguaje alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - San Marcos.</i>	<b>85</b>
<b>Figura 5:</b>	<i>Nivel del desarrollo del vocabulario alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - San Marcos.</i>	<b>86</b>
<b>Figura 6:</b>	<i>Nivel de sociabilidad del lenguaje alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa-San Marcos.</i>	<b>88</b>
<b>Figura 7:</b>	<b>T – STUDENT, Hipótesis específica 1</b>	<b>89</b>
<b>Figura 8:</b>	<b>T – STUDENT, Hipótesis específica 2</b>	<b>90</b>
<b>Figura 9:</b>	<b>T – STUDENT, Hipótesis específica 3</b>	<b>92</b>
<b>Figura 10:</b>	<b>T – STUDENT, hipótesis general</b>	<b>93</b>

## I. INTRODUCCIÓN

El estudio realizado como parte de la obtención de título profesional, lleva por título, “juegos lúdicos como estrategia para la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - Distrito de San Marcos – Huari, 2017”.

Es comprensible que el desarrollo del lenguaje oral en la etapa de educación infantil tiene una importancia significativa. Sin embargo, por muchos años ha dejado ser una preocupación. Por lo mismo la universidad dentro de su responsabilidad social asume como línea de investigación, intervenciones educativas con estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de educación básica regular del Perú.

El lenguaje oral desde el punto de vista social, es un instrumento del pensamiento, sin embargo, no se aplican los componentes del lenguaje con la fonología, la fonética, la morfosintaxis, la semántica, la pragmática y el léxico; lo que repercute en el bajo nivel del lenguaje oral, en lo expresivo y receptivo; donde no se respetan las etapas del lenguaje como la pre lingüística y la etapa lingüística; conociéndose muy poco acerca de los tipos de lenguaje, como el lenguaje egocéntrico, el lenguaje socializado donde se utiliza la información adaptada y la información crítica, órdenes, peticiones y amenazas, las preguntas y respuestas; sin considerar las funciones del lenguaje tales como la función expresiva y emotiva, la función referencial, conativa, la función fáctica, la función lúdica, la función simbólica, la función estructural y la función social, con lo que se presentarían carencias en la importancia del lenguaje.

Muy poco se estarían apreciando en la institución educativa las ventajas del desarrollo del lenguaje oral por parte de las docentes; su cualificación de la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje escolar, dado que incrementa la actividad de comunicación haciendo uso de ambos hemisferios del cerebro; aunque una dirección frontal del proceso de enseñanza escolar no favorece el desarrollo de las potencialidades del sujeto que aprende, en particular su autonomía, estableciendo un tipo de relación dentro del juego entre estudiantes; así como, limitadamente se estimulan el desarrollo cognitivo y socio afectivo; circunstancias que resultan imprescindibles para el aprendizaje de actitudes y valores.

Asimismo, se observan con frecuencia que, muy poco aplican los principios del aprendizaje significativo, como dirección rectora, liderazgo distribuido, agrupamiento heterogéneo, autonomía grupal; sin considerar los componentes básicos como la interdependencia positiva, intervención promocional cara a cara, responsabilidad y valoración personal, habilidades personales y grupales y procesamiento en grupo; a pesar de que los juegos lúdicos ayuda al aprendizaje de los niños y niñas mediante el trabajo en equipo con logro individual del desarrollo del lenguaje oral.

Para mejorar estas deficiencias presentadas en el desarrollo de las clases del nivel inicial, se propone al taller como modalidad de enseñanza, el cual se sustenta en el aprender haciendo, en el lugar central de los sujetos de aprendizaje, sus intereses y necesidades; lo cual constituye una propuesta innovadora para mejorar la didáctica en el nivel inicial. En concordancia con lo planteado, la finalidad de esta investigación es determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel inicial.

En el campo teórico, esta investigación, permitió ampliar la información teórica sobre la propuesta, la modalidad de taller basado en el enfoque socio cognitivo para desarrollar las capacidades en el área de comunicación integral. En lo metodológico, permitió desarrollar una propuesta innovadora basada en la modalidad de taller que no impidió mejorar la práctica pedagógica de los docentes.

El estudio realizado fue estructurado en seis capítulos. El capítulo I, corresponde a la introducción, que contiene el planteamiento del problema, objetivos del problema, y la justificación. El capítulo II, corresponde a la revisión de la literatura, que resume los antecedentes del estudio, las bases teóricas científicas de las variables del estudio. El capítulo III, contiene las hipótesis del estudio. El capítulo IV, contiene la metodología, donde expresa el tipo y nivel de investigación, diseño del estudio, población y muestra, definición y operacionalización de variables, técnicas e instrumentos, plan de análisis, matriz de consistencia y los principios éticos. El capítulo V, contiene los resultados estructurados de acuerdo a los objetivos del estudio. El capítulo VI, están las conclusiones, recomendaciones, la referencia bibliográfica y los anexos que ilustran el estudio.

## **1.1. Planteamiento de la línea de investigación**

### **1.1.1. Planteamiento del problema**

La interrelación con los demás se realiza mediante la comunicación, en tal sentido, las personas expresamos los sentimientos, ideas, opiniones con los demás.

En México, según Cassany (2008) afirma que, las escuelas se centran más en la enseñanza y aprendizaje de la comunicación; en base a cómo hablar en público, lejos de recurrir las mismas situaciones comunicativas.

De lo que se deduce que la escuela solo hace simulaciones dentro del aula, no va en busca de situaciones en el mismo contexto que puede generar un aprendizaje más práctico en el escenario y con los actores del diálogo, hecho que permite al niño fortalecer sus habilidades de comunicación, pero desarrolladas en el mismo contexto comunicativo.

En el Perú, según Ugaz (2015) indica que: en las regiones andinas los integrantes de la familia, los padres, abuelos, muchas veces sobreprotegen, les hablan en lenguaje inadecuado (bebe), generando deficiente orientación en la correcta pronunciación. También porque los docentes durante el trabajo no aplican adecuadas estrategias de estimulación para el desarrollo de un lenguaje oral.

No cabe duda, no solamente están como factores los padres y la docente, también hay que tener en cuenta que muchos niños o niñas presentan deficiencias o inmadurez en sus órganos que intervienen en el habla; algunas veces malformaciones dentales, debilidad muscular oral, deficiente audición. Los mismos que requieren un diagnóstico para identificar factores que dificultan el aprendizaje oral de los niños y niñas.

#### **a) Caracterización del problema**

En Huari, los resultados de la prueba ECE en el nivel primario es como sigue: En inicio 15.0%, En proceso 60.7% Satisfactorio 24.3%. y, en la I.E. N°86380 - Lucmapampa – San Marcos, los resultados de la prueba ECE de los estudiantes del segundo grado de educación primaria el nivel de logro en la lectura es de la siguiente manera: en inicio 6.0%, en proceso 55.8% y satisfactorio 38.0%.

Si bien la pronunciación del niño al igual que su desarrollo madurativo se realiza de manera gradual y no es debido al desarrollo de sus capacidades comunicativas en relación a una edad específica. Por lo mismo que el periodo de adquisición del lenguaje

se realiza en la primera infancia es decir de 0 a 6 años, es el tiempo en la que las diferencias individuales relacionados con el estilo comunicativo va depender del modo en el que el niño va adquiriendo el lenguaje, va interiorizando y construyendo el lenguaje interno de manera individual.

Bravo (2004) menciona que; las deficiencias en el desarrollo verbal afectan el aprendizaje especialmente a los niños de niveles sociales más deprimidos. Por lo mismo la evolución de la expresión oral ha sido un problema por resolver desde la teoría evolutiva, a fin de dar una explicación a su forma y naturaleza.

En la institución educativa N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari, en las observaciones a los niños y niñas durante las actividades de aprendizaje, se pudo identificar limitaciones relacionados a que no utilizan adecuadamente un lenguaje verbal para planificar sus experiencias, anticipar soluciones, cuando hacen sus entrevistas a otras personas; no utilizan algunas normas de comunicación verbal como: escuchar al otro, esperar su turno, pedir la palabra en diálogos grupales. Asimismo, pierden con facilidad la atención cuando escuchan, dificultades al hacer uso de su aparato fonador, adecuación de la respiración al hablar, para diferenciar sonidos, en el incremento de su universo vocabulario; al realizar las combinaciones gramaticales, en el manejo de la intencionalidad de su comunicación, en la asimilación y uso de las palabras nuevas; asimismo en la decodificación lingüística; al formular las interrogantes en una conversación; así como al dar respuestas a la interrogantes, como manifestar sus necesidades, entre otros.

Por lo descrito, es importante considerar el juego lúdico como una alternativa de trabajo pedagógico con los niños y niñas para constituir una actividad muy seria, donde el niño al realizar un juego lúdico pone en práctica toda su potencialidad física y psicológica, toda su vocación individual y grupal para lograr sus metas, sea utilizando recursos didácticos o sin ellas.

#### **b) Enunciado del problema**

De las consideraciones expresadas en líneas arriba, se formuló la siguiente interrogante:

¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia influyen en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017?

## **1.2. Objetivos del problema.**

Para dar una direccionalidad al estudio se formuló los siguientes objetivos. Como objetivo general, determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia influyen en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

Del mismo modo se formularon los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 - Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017, mediante la prueba de entrada.

Diseñar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia para la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

Verificar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión de articulación del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

Determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión vocabulario del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

Determinar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión sociabilidad del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

## **1.3. Justificación de la investigación**

El estudio constituye el marco para realizar esta investigación. El niño (a) vive muchas experiencias relacionadas con situaciones de la vida cotidiana; las cuales les permiten formar y desarrollar esquemas cognitivos. El estudio está direccionado a



comprender el desarrollo oral del niño de 05 años de edad, considerando el contexto donde se desarrolla en lenguaje oral, en el nivel inicial, las propuestas metodológicas se desarrollan en un aula tradicional, donde el docente junto con los niños y niñas se adaptan las propuestas pedagógicas al sitio que le fue asignado.

En lo metodológico, el estudio cuenta con instrumentos válidos y confiables para la recolección de los datos, el mismo que pueden ser utilizados en investigaciones posteriores por investigadores interesados en la mejora de la educación inicial.

En lo práctico, el estudio sirve de orientación para los docentes de aula y estudiantes de formación magisterial, para el desarrollo de las actividades de aprendizaje como una estrategia alternativa en la mejora del desarrollo de la expresión oral en niños de 05 años de edad

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes del estudio

Con la finalidad de conocer el avance de la investigación a nivel internacional, nacional y local, se realizaron una serie de revisiones bibliográficas y hemerográficas en las bibliotecas de las universidades de la localidad acerca de los antecedentes y bases teóricas del tema y problema de investigación definidos. Por esta razón se presentan los siguientes antecedentes:

#### **A nivel internacional;**

Verdezoto (2011) en tesis de maestría titulada “La estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral, de los niños y niñas del primer año de educación básica, de la escuela Heredia Bustamante de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2010- 2011”; realizado en Ecuador: Universidad Central del Ecuador. El objetivo fue analizar la importancia que tiene la estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral. Se realizó una investigación de campo de carácter descriptivo, con enfoque cualitativo, con ayuda de instrumentos como: la observación a los niños(as) del 1er año de educación general básica de la escuela Heredia Bustamante. Concluye que; existe la falta de estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral de los niños/as del 1er año de educación básica de la Escuela Heredia Bustamante, misma que se constató con la aplicación de los instrumentos porque en las actividades observadas la mayoría de ellos tienen dificultad para formar oraciones dadas, lo cual implica una conciencia sintáctica no apta para su edad; no comprenden los mensajes encomendados, lo que nos demuestra que su atención y comprensión verbal necesita ser estimulada, las que relaciona con mi variable dependiente.

Coronel (2015) en su tesis titulado “el juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña de etapa inicial del C.P.E. “Francisco de Miranda”, cuyo objetivo planteado fue implementar el juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña del Centro Preescolar “Francisco de Miranda” del Municipio San Diego del Estado Carabobo. La autora afirma que el juego y su incidencia en la enseñanza de la lectura y la escritura adquiere una importancia relevante dentro del contexto escolar para convertirse en una estrategia didáctica que se promueva a través de

los cambios que surgen en el sistema educativo y ayuden a los docentes a orientar y reorientar la acción pedagógica con relación a esta forma de educar, la cual se relaciona con mi variable independiente.

Goncalves (2003) en su investigación titulada “El juego didáctico Carrera en la Historia de Venezuela como estrategia creativa de enseñanza para los alumnos del séptimo grado de la III etapa de educación básica de la Unidad Educativa José Félix Mora, Morón Estado Carabobo”, la cual tuvo como propósito comprobar la efectividad del juego didáctico carrera en la historia de Venezuela en el proceso de enseñanza de los alumnos del séptimo grado de la III etapa de educación básica de la Unidad Educativa José Félix Mora como estrategia creativa de enseñanza, la misma obtuvo como resultado que el juego fue efectivo en un 95% de los casos, ya que el promedio de calificación del grupo mejoró significativamente. Esta investigación es relevante para la actual, pues se enmarcó dentro de un enfoque constructivista que genera capacidades de aprendizaje significativo y que sólo puede lograrse cuando el alumno participa de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, además, señala que es necesario incorporar el juego a las actividades de aula, ya que es difícil encontrar un niño a quien no le guste jugar. Se relaciona con mi variable independiente.

Morales (2015) en su investigación titulada “El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la primera etapa de Educación Básica” cuyo objetivo general es determinar los efectos del juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje de la lengua escrita en alumnos de segundo grado de Educación Básica, de la Unidad Educativa Profesora Ofelia Matute, dicha investigación obtuvo como resultados que a través del juego los niños encuentran tiempo y espacio para pensar y así favorecer el enlace y la integración entre fantasía y calidad, las que se relacionan con mi variable independiente.

#### **A nivel nacional;**

Canevaro (2015) en su trabajo de investigación titulado, “Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de Puete Piedra, en la Universidad Católica Sedes Sapientiae. Cuyo objetivo fue estimular la pronunciación en los niños y niñas de la IEI Luigi Giussani en la edad de 4 años en la zona de Oropeza – Chonta en el distrito de Puente Piedra. La investigación fue de tipo cualitativo, cuyo alcance fue de tipo descriptivo. Concluye que; a nivel fonológico o de

pronunciación a inicio de las actividades los niños presentaban omisión de fonemas tales como la letra R, S, M y las trabadas, sustitución de fonemas y una pronunciación rápida o sin fuerza, con la cual impedía la comprensión de lo que decían. A la culminación de las actividades lúdicas de estimulación, ellos mejoraron la pronunciación, se comprendían mejor los que querían decir oralmente, se superaron algunas omisiones y/ o sustituciones. Este estudio está relacionado con mi variable independiente.

Mendoza (2012) en su tesis de titulación: El desarrollo del lenguaje como factor estructurante en el comportamiento social del niño del nivel inicial, del Colegio de Aplicación Privado "Carlota Ramos de Santolaya"; realizado en Piura: Universidad Nacional de Piura. El objetivo logrado fue el mejoramiento del comportamiento social de los niños(as) del nivel inicial. El tipo de investigación fue pre-experimental, con una muestra de 20 niños, se aplicó un pre test y post test en las dos instituciones educativas. Conclusiones: Los docentes de Instituciones Educativas "Carlota Ramos de Santolaya" y "Guillermo Gullman", tienen poco conocimiento de la importancia de desarrollar estrategias metodológicas variadas en niños de 3 años, teniendo en cuenta que en su programación presentan actividades de cuento para desarrollar estas habilidades en un 75% y en juegos menos del 30%. Las estrategias como el cuento, canciones, influyen en el desarrollo del lenguaje favoreciendo el proceso de socialización. El lenguaje permite al niño recibir las informaciones socio-culturales del ambiente, lo que le hace adelantarse a sus experiencias personales.

Lino (2012) en su tesis de maestría sobre lenguaje oral en estudiantes de 3 años de instituciones educativas de la Red N° 4, del distrito Callao; realizado en Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Tuvo como objetivo conocer los niveles del lenguaje oral en niños de 3 años de las instituciones educativas de la Red N° 4 del distrito Callao. El presente estudio de tipo descriptivo, la muestra probabilística se encontró constituida por 93 niños de bajo nivel socio económico, la cual fue seleccionada aleatoriamente: 40 niñas y 53 niños. El instrumento aplicado fue la Prueba Lenguaje Oral Navarra Revisada (2004), de Aguinaga, Armentia, Fraile, Olangua y Uriz. Los resultados obtenidos mostraron que los niños y niñas en un 75.3% alcanzaron un nivel normal, un 16.1% necesitan mejorar y solo el 8.6% se ubicaron en el nivel de retraso, las mayores dificultades se presentaron en la dimensión de uso (pragmática) y las menores en forma (fonología y morfosintaxis) y contenido (semántica). Concluye: El trabajo de investigación permitió conocer el nivel del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de

las instituciones educativas de la Red IV del distrito del Callao que presentan un alto nivel de retraso y dificultades en la práctica, la fonología y morfosintaxis.

Asian (2010) en su tesis de maestría sobre Lenguaje oral en niños de 3,4 y 5 años de una institución educativa pública: distrito-Callao; realizado en Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. El objetivo fue conocer el nivel de suficiencia del lenguaje oral (LO) en sus dimensiones fonológica, sintáctica y pragmática. Se evaluó con la prueba de lenguaje oral Navarra. La muestra fue de 208 niños de 3 a 5 años, de bajo nivel socioeconómico en una Institución Educativa Pública del Callao. Los resultados muestran que los niños de 3, 4 y 5 años tienen un bajo nivel en LO, y no existen diferencias significativas según el género. Conclusión: En lenguaje oral los niños de 3 años se encuentran en el nivel en riesgo, los de 4 años en el nivel retraso y lo de 5 años en el nivel en riesgo. En la dimensión fonológica los niños de 3 y 4 años se encuentran en el nivel normal, los niños de 5 años se encuentran en el nivel en riesgo. En la dimensión semántica los niños de 3 se encuentran en el nivel en riesgo, los de 4 y 5 años se encuentran en el nivel retraso. En la dimensión pragmática los niños de 3 se encuentran en el nivel en riesgo, los niños de 4 y 5 años en el nivel normal. No existe asociación entre género y los niveles de lenguaje, en los niños de 3, 4 y 5 años.

Borga (2009) realizó un trabajo de investigación denominado Elaboración de un programa de actividades de aprendizaje significativo para estimular el desarrollo de la expresión oral; realizado en Lima. Tuvo como objetivo desarrollar estrategias didácticas de ejercicios y técnicas para desarrollar la expresión oral en los niños. El tipo de investigación fue cuantitativo de nivel descriptivo, investigación observacional, utilizó 40 niños(as) como muestra de estudio; la técnica utilizada fue la observación y la encuesta, y el instrumento fue la lista de cotejo. Teniendo las siguientes conclusiones: Las técnicas de expresión oral han permitido mediante su aplicación el incremento del nivel de expresión oral, previamente determinado a través de indicadores significativos, esta técnica de expresión oral contribuyó al logro de una mejor comunicación lingüística.

Farfán (2008) realizó una tesis sobre Aplicación de un programa básico de actividades de lenguaje sobre el nivel de expresión oral en los alumnos de nivel de inicial de 3 años. Tuvo como objetivo mejorar el nivel de expresión oral en los alumnos de nivel de inicial de 3 años. Tipo de investigación cuantitativa y nivel experimental, diseño cuasi experimental; muestra de estudio 20 niños del grupo experimental y 20 niños del grupo control, la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento fue la lista de cotejo.

Conclusión: los alumnos estimulados con el programa mejoraron su nivel de expresión oral elevando, a)  $14.10 + 2.35$  puntos de promedio en el post test que comparado con el grupo control es mayor, ya que este obtuvo un calificativo de  $9.03 + 0.91$  puntos y b) Se comprueba la eficacia del estímulo al demostrarse con el 95% de  $=0.05$ ) que el nivel de la expresión oral de los alumnos del grupo confianza.

## **2.2. Bases teóricas relacionados con el estudio**

### **2.2.1. Teorías que fundamentan**

#### **a). Teoría de Albert Bandura**

Su teoría del aprendizaje planteado por Bandura, tiene su base en la definición de refuerzos y observación, dando mayor importancia a los procesos cognitivos así, como la interacción del niño con sus padres. Al inicio se llamó a su teoría como aprendizaje social, elaborado en el año 1977, posteriormente en el año de 1986 se llamó Teoría Social Cognitivo; donde el autor trató de superar la teoría conductista, cuando propuso una nueva alternativa por un tipo de aprendizajes. Aunque Bandura tuvo en cuenta que los seres humanos adquieren conductas y destrezas en forma instrumental y operante; contradiciendo de esta manera que el aprendizaje se realice de acuerdo al modelo conductista. Da relevancia a la observación y la imitación ayudando al sujeto para determinar si lo que observa es imitable o no. Siempre los niños tienen como modelo a sus padres, docentes, amiguitos y muchas veces a los héroes de la televisión. En este sentido los factores cognitivos se orientan a la capacidad que tiene el niño de reflexionar y simbolizar, previniendo las consecuencias que tienen su base en la comparación, generalización y la autoevaluación. De esta manera el comportamiento infantil dependerá del ambiente donde se desarrolla conjuntamente con sus aspectos personales de atención, motivación y producción motora. Así los niños de 5 años mediante sus cognitivos sociales de Bandura propugna la ejecución de conductas de forma operante e instrumental en contraposición del modelo conductista del aprendizaje.

#### **a) La teoría sociocultural de L. S. Vygotski**

Por su parte Vigotsky (1934) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, “si los niños disponen de palabras y

símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápido. (...) observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo fundamental del pensamiento y la autorregulación voluntaria” (p.234).

Vygotsky (1962) considera que: “la relación entre pensamiento y la lengua es dinámica y volátil. La expresión empieza a surgir gradualmente con el pensamiento durante los dos años de edad, le ayuda al niño a controlar la acción presente, el habla social” (p.145).

Vygotsky (1962) en su teoría le interesaba desarrollar una psicología general centrada en el estudio de la conciencia humana, fue por eso que gran parte de su obra giró en torno a la explicación de origen y desarrolló de las funciones psicológicas superiores y en ella otorgó un peso especial a temas referentes al lenguaje, el pensamiento y el intelecto, el niño usa en un inicio, el lenguaje para comunicarse; el pensamiento se origina en el habla social internalizada (pág. 133)

Entonces el pensamiento del lenguaje, tiene su base, el desarrollo del lenguaje humano que se produce mediante procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social (la cultura). Es decir, la transmisión de los conocimientos de la cultura se realiza a través del lenguaje. Por lo tanto, el lenguaje es el principal vehículo de esos procesos y es lo que influye decisivamente en el desarrollo de la mente. Las funciones mentales se interpretan como normas sociales interiorizadas con resultado de una sesión de conciencia, por lo tanto, lenguaje y pensamiento son dos cosas distintas con orígenes distintos y que a lo largo de desarrollo se produce una interconexión funcional en el que el pensamiento se va verbalizando y el habla se va haciendo racional. De tal manera que se regula y planifica la acción.

Para Vigotsky, el lenguaje infantil es inicialmente social (modo de comunicación con los adultos) y es exterior en forma y función. Paulatinamente el lenguaje se interioriza y pasa por un periodo egocéntrico con una forma externa, pero con una función interna. Finalmente se convierte en pensamiento verbal que tiene una forma interna. (p. 211)

Además, menciona en su teoría que; el lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo psicológico, ya que afirma el desarrollo intelectual

del niño se basa en el dominio del medio social del pensamiento. Él distingue tres etapas en el uso: la social, la egocéntrica y la del habla interna. p.130)

En lo egocéntrico, la etapa del desarrollo del lenguaje según Vygotsky atraviesa por: El lenguaje empieza a exteriorizarse a partir de los tres años más o menos y se conoce a este periodo como el habla egocéntrica, en esta etapa la finalidad del niño es regular su conducta y su pensamiento, es cuando habla para sí mismo y no tiene la intención del habla social; es decir los niños pueden planear y regular sus acciones.

Posteriormente, el niño pasa a otro periodo llamado zona de desarrollo próximo, en la que ocurre el andamiaje; es decir el adulto o con la colaboración con otro compañero, ayuda a usar el lenguaje acudiendo a un nivel mayor del ya obtenido. Esa interacción social es la que permite interiorizar y personalizar el lenguaje adquirido, el cual irá corrigiendo y ajustando y puede reflexionar sobre la solución de problemas manipulando la palabra en su mente. (p. 227).

Entonces se puede decir que, Vigotsky tuvo en cuenta que; el lenguaje oral, durante las actividades en el aula se llevan a cabo en una situación lúdica. Así el juego crea una zona de desarrollo próximo, aprenden a conocer su entorno con sus representaciones acerca de él. Por tanto, enfatiza el juego simbólico, ejemplo: fingen ser maestros, policías, enfermeras, doctores, al hacerlos adoptan el lenguaje adecuado a estas ocupaciones. Objetos de la escuela será ayudar a expandir y organizar, lo que ya conocen.

#### b) **Teoría neurolingüística de Bruner.**

Su teoría de aprendizaje planteado por Bruner es de dar importancia al entorno social del niño, ya que afirma: la adquisición del lenguaje comienza antes de que empiece a comunicarse con palabras. Se inicia en esas relaciones sociales que establecen con los adultos que les van permitiendo crear una realidad compartida. La estructura de estas primeras relaciones constituye el ímpetu, a partir del cual el niño conoce la gramática, la forma de referir, de significar y la forma de realizar sus intenciones comunicativas.



Bruner (1984) afirma que; “la adquisición temprana del lenguaje depende de la utilización del contexto en la creación e interpretación de mensajes por parte del adulto y por parte del niño” (p. 37).

Él en su obra “acción, pensamiento y lenguaje” afirma que, una comunicación temprana adecuada depende de un contexto familiar compartido; en ese contexto los interlocutores pueden manifestar sus intenciones comunicativas. Tanto los niños como los adultos seleccionan y constituyen dicho contexto. Además, explica que el niño pasa de un lenguaje pre lingüístico a un lenguaje lingüístico, el adulto ayuda al niño en este paso al modelar frases que sustituyan la comunicación gestual y vocal primitiva del niño, para que pueda cumplir las funciones comunicativas y a su vez genera el paso a un lenguaje cada vez más complejo. Se concentra en la cultura como proveedora de elementos que el individuo incorpora para su propio desarrollo y su constitución como sujeto, refiere a tres modelos de representaciones: el inactivo (la acción: manipulando objetos, imitando), el icónico (el pensamiento: aprendizaje visual a través de imágenes mentales) y el simbólico (el lenguaje o a través de símbolos).

En el aprendizaje por descubrimiento, promueve que el niño y niña adquieren conocimientos por sí mismo, en donde el contenido que se va presentando es de forma parcial y no total, dejar un poco para que el niño adquiriera conocimientos y vaya descubriendo de forma progresiva, vaya relacionando conocimientos previos con los nuevos a través de una exploración motivada por la curiosidad. Bruner, en primera instancia explica en qué consiste la adquisición del lenguaje: se trata del dominio de tres facetas inseparables en cuanto al tiempo de dicha adquisición: la sintaxis, la semántica y la pragmática del lenguaje. Asimismo, presenta tres sistemas de procesamiento de información: Enactivo (acción: manipulando objetos), icónico (pensamiento: aprendizaje visual a través de imágenes mentales) y simbólico (lenguaje a través de símbolos).

El lenguaje y el juego mantienen estrecho parentesco entre sí; ambos representan la realidad, la trasponen; son su ficción. El juego y el lenguaje serían, el anverso y el reverso de una misma actividad, consistente en distanciar lo real mediante la ficción. El lenguaje corresponde al orden del juego, es un sistema de reglas carentes de sentido, pero necesarias.

De acuerdo al aporte del autor se puede concluir que, los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. La labor del docente es proporcionar un material adecuado para estimular a sus estudiantes, que constituye lo que Bruner denomina ANDAMIAJE.

## **2.2.2. Los Juegos Lúdicos**

### **2.2.2.1. Concepto de juegos**

Vygotsky (1966) considera que, el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, en donde el lenguaje es la herramienta principal.

Este autor se ocupa principalmente de los juegos simbólicos y señala cómo el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esto fuese un caballo.

Lares (2014) manifiesta que;

El juego es una actividad inherente a los seres humanos; es decir naturalmente el hombre tendrá a desarrollarla integralmente su personalidad y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunitarios y valorativos de manera lúdica. Mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes.

En este sentido, Torres (2003) afirma que:

A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo, un niño que haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas (p. 31).

Según Huizinga (1972, citado por Hill (2014) dice: “el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría.

De acuerdo al aporte de los autores se puede decir que; el juego es una actividad indispensable para el niño (a) teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, comunitarios, valorativos y prácticos por la característica didáctica que presenta, la característica fundamental es que el niño, es un ser que aprende rápidamente con el juego en sus primeras etapas de estudiante.

#### **2.2.2.2. Clasificación de los juegos**

Castro (2016), en su teoría del desarrollo del juego distingue entre:

- a) **Juegos de ejercicios:** son los primeros 2 años de edad que realiza el niño. En ellos se repite una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Estos le pueden ofrecer experiencias como: sensorio motor, repiten toda clase de movimientos y gestos, saltar, correr, etc.
- b) **Juegos simbólicos o periodo pre-conceptual:** aparece sobre los 2- 4 años. El niño atribuye toda clase de significaciones, más o menos claros a los objetos: simula acontecimientos imaginarios; interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios y reales. Por ejemplo: imitación de los adultos, es el juego de las muñecas, de papa y mama, de jugar a médicos, tiendas, etc.
- c) **El juego de reglas:** pueden ser simples y complejas; donde la primera comprende: operación concreta, sigue consignas simples, y la segunda concretiza operación formal, desarrolla su pensamiento; es decir, son los juegos en los que existen una serie de reglas o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- d) **Juegos de construcción o ensamblaje:** comprende a la percepción conceptual. Son aquellos que incluyen piezas para encajar, ensamblar, coser, juntar, etc. Se dan cuando el niño se fija una meta la de construir, con un conjunto de movimientos, manipulaciones o acciones suficientemente

coordinales, la consigue. (Manrique, 2012)

Desde el punto de vista del autor, se concretiza que, el juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes, propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, además contribuye al logro de la motivación para las asignaturas. También se dice que es una actividad amena de recreación, que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños y niñas, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se convierte en una experiencia feliz.

Han sido escasos, y podríamos decir que los intentos de clasificar los Juegos lúdicos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos tres clases de juegos: Juegos para el desarrollo de habilidades. Juegos para la consolidación de conocimientos. Juegos para el fortalecimiento de los valores (Ortiz, 2005, p.78)

La selección adecuada de los juegos lúdicos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes. Los juegos lúdicos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad, es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio.

El autor hace una clasificación adecuada acerca de los juegos lúdicos; porque efectivamente existen juegos para desarrollar las habilidades, para consolidar los conocimientos y para fortalecer los valores ético moral el desarrollo personal social; así como para desarrollar capacidades y habilidades en las diferentes áreas del plan curricular.

### **2.2.2.3. Concepto de los juegos lúdicos**

Delgado (2011) menciona que:

La palabra lúdica proviene del latín ludus, lúdica/o dicese de lo perteneciente al juego. Etimológicamente la lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce. (p. 26)

Yturralde (2009) señala que:

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85).

De manera que, este autor afirma la importancia que presenta el juego lúdico como estrategia de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en las primeras etapas de la vida del niño en el proceso educativo, en vista de que el juego lúdico es inherente al ser humano dentro y fuera del salón de clases con la supervisión y orientación del profesor(a) para la mejor obtención de resultados afectivos. También el juego propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas.

Dentro de este marco de ideas, Concepción (2004) citado por (Palacino, 2007) expresa que: “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35).

De acuerdo al aporte del autor podemos decir que; los juegos lúdicos son un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los niños(as) que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los maestros utilizando el juego. De igual forma desarrolla actividades muy profundas dignas de su asimilación por parte del niño, sin embargo, disfrazadas a través del juego.

#### **2.2.2.4. Tipos de juegos lúdicos que incrementan el vocabulario.**

Monte (2005) sostiene que las siguientes actividades se pueden realizar con juguetes, utilizando libros, gráficos imaginariamente o fichas de estimulación con figuras, plastilina. Estos ejercicios generan más conocimientos en los niños.

#### a) **Los animales**

Primero se demuestra una ficha de estimulación con varios animales de granja (perro, un gato, una gallina, un pavo, un cerdo, un caballo, etc.) para que los observen las diferencias que existe entre cada uno (color, forma, tamaño). Luego se trabaja con la figura del perro, se le enseñara al mismo perro de la granja en forma aislada por medio de una ficha de estimulación para que lo observe y hacerle énfasis en la palabra “perro”, tratando siempre que vea los labios de la terapeuta.

Luego la terapeuta imita a un perro en su forma de caminar y en el movimiento de la cola para que el niño (a) haga lo mismo. La terapeuta emite la onomatopeya del, pero (gau), colocar al niño (a) frente a ella y tratar en lo posible que este observe y que trate la manera de repetir cuando se le enseñe una figura del perro. Se le presenta al niño(a) cuando se le enseñe una figura del perro. Se presenta al niño (a) diferentes tipos de perros a través de juguetes de material plástico que representen a los mismos, que observe que hay perros de diferentes colores, formas y tamaños. Se da al niño una revista para que busque e identifique tipos de perros (con ayuda de la terapeuta), que los rasgue y los pegue en una hoja en blanco y que cuando rasgue vaya jugado y separando los labios como una iniciación para emitir el fonema /p/. se realiza una hoja de trabajo de un perro. Presentarle al niño la ilustración, que haga la imitación del perro y luego que pegue papel de china café con ayuda de la terapeuta y que le pegue una colita en el rabo. Recordar y hacer énfasis en la palabra perro y que él o ella repita.

Por último, se le presenta una lámina donde aparezca un perro y varios distractores; y al preguntarle ¿Dónde está el perro? Y que identifiquen el perro señalándolo. Así se sigue trabajando con los demás animales, con el pollo, la vaca, entre otros y luego de los que haya memorizado se colocaran todos juntos uno a uno en una cartulina que tendrá en fondo de una granja y así se vaya familiarizando para comprender que todos son animales.

#### b) **Las frutas**

Se da a conocer las frutas por medio de fichas de estimulación para luego poder identificarlas y conocerlas por su color, sabor, tamaño y forma.

### c) **La casa**

Se enseña las artes que componen una casa utilizando las fichas de estimulación (graficadas con cada parte de la casa) y cada parte se trabajara como un campo semántico para que el niño conozca e identifique cada una de ellas ¿Qué hay en ellas?, y que todos juntos formen una casa .existen una diversidad de juegos dirigidos para los niños de 5 años; a continuación se presentan algunos de ellos: los animales, donde los personajes principales son el perro, gato, gallina, cerdo, etc.; las frutas, donde se identifican por su color, sabor, tamaño y forma; la casa que puede graficarse en un dibujo para identificar la función que cumplen las habitaciones

### **2.2.2.5. Fases de los juegos lúdicos.**

Según Moyles (2008) los juegos lúdicos cumplen las siguientes fases: introducción, desarrollo y culminación.

- a) **Introducción.** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- b) **Desarrollo.** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- c) **Culminación.** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos entregamos a esta tarea de inventar juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están trazadas los mismos. Los juegos didácticos se diseñan principalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes áreas, la gran utilización ha sido en la afirmación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Los Juegos lúdicos admiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de

favorecer los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

#### **2.2.2.6. Principios básicos de los juegos lúdicos**

Anónimo (2012) plantea los siguientes:

##### **a) La participación**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expone la expresión activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este sentido el niño. La intervención es una necesidad inherente del ser humano, porque cuando se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es frustrar que lo haga, no participar, significa dependencia, la aceptación de la no participación, en el plano didáctico causa un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación de los niños y niñas coadyuva el contexto específico que se establece con la aplicación del juego.

##### **b) El dinamismo**

Evidencia el significado y la influencia del tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, en consecuencia, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

##### **c) El entretenimiento**

Deslumbra las expresiones agradables e beneficioso que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos elementales que posibiliten 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 permite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la distinción y la sorpresa son unidos a éste.

##### **d) El desempeño de roles**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y deslumbra los fenómenos de la imitación y la improvisación.

##### **e) La competencia**



Se fundamenta en que la actividad lúdica genera resultados reales y expresa los tipos principales de motivaciones para asistir de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es claro: sin competencia no hay juego, ya que ésta impulsa a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del niño o niña.

### **2.2.2.7. Características de los juegos lúdicos**

Desde el punto de vista de la psicología Vygotsky (1962) las características del juego son:

- Parte de que el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinando por las características del medio social donde vive.
- El juego nace de la necesidad del deseo de saber, de conocer, y de dominar los objetos, así a través de la actividad lúdica los niños avanzan en su desarrollo.
- A medida que el niño va creciendo el juego va evolucionando, el juego es el motor de desarrollo que crea: Zona de Desarrollo Próximo, capacidad de resolver un problema con la ayuda del adulto o de un compañero más capaz, y lo otro es la Zona de Desarrollo Potencial, distancia que el niño debe recorrer entre lo que sabe y lo que puede aprender si el medio le proporciona los recursos necesarios. Estos recursos vendrán dados en el proceso de socialización.

Desde el punto de vista del autor, el juego lúdico se caracteriza por ser una actividad social, en la cual, gracias a la participación de otros niños, se logran adquirir roles que son integradoras al propio. De igual forma este autor se ocupa del juego simbólico y señala como el niño modifica algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si este fuese un caballo.

En concordancia con lo anterior Axline (2007) menciona que; las características de juegos lúdicos son los siguientes:

- Es una actividad placentera que fomenta y desarrolla la capacidad de disfrutar, divertirse y recrearse.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los niños las habilidades del trabajo, interrelacionando de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionados con este.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes en los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los niños.

Desde el punto de vista del autor se puede decir que; el juego es un modo de interactuar con la realidad y consistencia, siendo al mismo tiempo producto de la capacidad creadora de la cultura, elegido libremente. Los juegos lúdicos propician a los niños las habilidades y el trabajo en equipo, fortalecen los conocimientos adquiridos porque constituyen actividades educativas dinámicas, adecuando a los estudiantes a los procesos sociales.

#### **2.2.2.8. Componentes de los juegos lúdicos**

Según Ortiz (2008) menciona que; los componentes de los juegos lúdicos son:

- a) **Intelectual – cognitivo.** Provocan la observación, la curiosidad, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, las sapiencias, las habilidades, las prácticas, el potencial creador.
- b) **Volitivo – conductual.** Se extiende el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la tenacidad, la responsabilidad, la decisión, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la

colaboración, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la competencia fraternal.

- c) **Afectivo – motivacional.** Motivacional, se posibilita el compañerismo, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.
- d) **Aptitudinal.** Como se puede contemplar, el juego es en sí mismo una vía para estimular y alentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se desarrolla la capacidad técnico-creadora del individuo.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han establecido la base de la educación del hombre de manera sencilla, porque admite la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le admiten aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

#### **2.2.2.9. Dimensiones de los juegos lúdicos**

Según Alva (2014), Las dimensiones que se consideran son:

- a) **Recreativas.**

La recreación desde el punto de vista epistemológico significa RE...CREAR: VOLVER A CREAR. “Es una actividad humana, libre y placentera que se efectúa de manera individual y socialmente como respuesta a la necesidad contemporánea de ocupar el tiempo libre en actos creadores y fomentadores de ocio creativo y participativo”. La recreación es un medio por el cual se educa y divierte de manera creativa, incidiendo en el campo físico, social y psicológico del niño(a) mediante prácticas como el arte y el juego.

De acuerdo al aporte del autor se concluye que; la recreación es el deseo de vivir feliz. La columna vertebral de la recreación es el juego, pues es la herramienta principal para la enseñanza de cualquier aprendizaje.

#### **Principios de la recreación**

Según Cutrera (1998), los principios de la recreación comprende que, todo niño necesita tomar parte de juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de las edades históricas: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, jugar con pelota, cantar, ejecutar instrumentos musicales, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con pelotas, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos por equipos, realizar actividades en grupo, tener aventuras(pág. 4)

En este punto se puede concluir que; la recreación proporciona a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo; es decir que todo niño necesita descubrir que actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.

#### b) **Social**

Mugny (1988) afirma que, la dimensión social, es la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, mediante el proceso de socialización en que el niño establece interacciones con los distintos integrantes de su grupo social. En este proceso aprende normas, valores, hábitos, habilidades y actitudes para convivir.

- **Pertenencia al grupo**

Es el sentimiento de sentirse parte de un grupo, el cual se construye a partir de las oportunidades de cooperar, la práctica de normas de convivencia y la aceptación dentro del grupo.

- **Costumbres, tradiciones familiares y de la comunidad**

Son las prácticas que cada pueblo ha ido elaborando en su devenir histórico como: vestimenta, bailes, comida, fiestas populares, tradiciones religiosas.

Frente a este aporte podemos decir que; la dimensión social se percibe y actúa como agente educativo, considerando los diversos sectores sociales. Asimismo, es el espacio donde se pone en juego de forma clara la igualdad de oportunidades educativas. El niño

y niña compartiendo los juegos aprende a: socializarse, esperar su turno, satisfacer sus necesidades, compartir, cooperar, establecer vínculos de amistad con los demás.

La comprensión de la dimensión socio-afectiva hace evidente la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años. Asimismo, juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad; como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma valorando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, juzgar sus propias actuaciones y la de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones (Vasquez, 2012)

En este punto resalta la importancia de la integridad, que el niño como ser único y social, implica que toda acción, estrategia educativa en los niños debe integrar las diferentes dimensiones del desarrollo (socio-afectivo, corporal, cognitivo comunicativo, estético) propiciando el trabajo de equipo como espacio para la aceptación de sí mismo y del otro en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos.

### **c) Pedagógicas.**

Poggi y Frigerio (1991) menciona que: La dimensión pedagógica es la que hace referencia a los propósitos y a los contenidos de la enseñanza, a la concepción de alumno y docente, de aprendizaje, a la recreación pedagógica; a la confirmación de un vínculo con el conocimiento, a las estrategias didácticas y las evaluaciones. La pedagogía infantil es el espacio de encuentro, desarrollo y concreción cotidiana de una propuesta curricular entre alumnos y docentes. Dichas prácticas pedagógicas cotidianas que forman parte de esta dimensión están comprendidas por lo que realmente se está haciendo, por la diferencia existente entre el proyecto y su concreción y los resultados que se obtienen en ella. Además, se ocupa también del proceso de aprendizaje individual o grupal y de la evaluación de dicho aprendizaje. (p. 105)

Por su parte Anónimo (2018) menciona que: la pedagogía infantil, es una disciplina científica que tiene como objetivo de interés a la educación de los niños. El especialista en pedagogía infantil debe tener los conocimientos y las capacidades necesarias para

proceder a comprender el desarrollo del niño y el contexto en el que este tiene lugar, fomentar y propiciar el citado desarrollo, o asimilar a la perfección las conexiones que, de un modo u otro, afectan a lo que es el proceso de formación del pequeño en cuestión.

### **2.2.2.10. importancia de los juegos lúdicos**

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos.

Marian (1970) citado por (Domínguez 1990), menciona que;

No se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea, y así podrá enriquecerse, producto de su experiencia vivencial.

Para Bruner citado por Ortega y Lozano (1996), manifiesta que;

- Es importante porque es su actividad principal y responde la necesidad del niño de: mirar, tocar, curiosar, expresar, imaginar, crear, describir, descubrir, etc.
- Jugar es uno de las fuentes más importantes del proceso de aprendizaje.
- El juego adquiere en la infancia un valor educativo evidente, en primer lugar, porque despierta la curiosidad, que es el motor del aprendizaje. También proporciona alegría y satisfacción.
- El juego actúa como estimulante de la superación personal.
- En el juego se desarrollan todas las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales necesarias para un crecimiento sano y equilibrado.

el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación del aprendizaje previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego lúdico para el niño según autores, constituye una actividad muy seria de trabajo, que para un adulto. En consecuencia, el niño al realizar un juego lúdico pone en práctica toda su potencialidad física y psicológica, toda su vocación individual y grupal para lograr sus metas, sea utilizando recursos didácticos o sin ellas.

Díaz (2006) “El juego como método de enseñanza es muy antiguo, ya que en la antigüedad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta manera el niño lograba asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana”. (, p.96).

De acuerdo al aporte del autor, se puede decir que; el juego es una experiencia humana y humanizadora porque, si bien es una conducta instintiva, también es producto de la cultura y, a la vez una de las formas más importantes que tenemos de aprendizaje y construcción cultural.

#### **2.2.2.11. Ejemplo de los juegos lúdicos**

a) Rodrigo (2014) Afirma que;

El juego del “**veo veo**” se desarrolla de la siguiente manera: El maestro debe elegir, si lo que queremos trabajar conciencia fonológica, podemos decir: veo veo una cosita que empiece por la letra “F” ..., si estamos trabajando en la categoría semántica podemos decir: veo veo un perro y si queremos trabajar la comprensión se dice: veo veo un objeto que sirve para pintar. Y así hay muchas posibilidades para realizar la actividad. Por ejemplo: veo veo, ¿qué es? una cosita y ¿qué cosita es? empieza por ... fonema “G” inicial ¿qué será?, los niños y niñas adivinan más veces que el que le toca elegir las imágenes de diferentes ideas que han sido pegadas en las paredes del salón de clase antes que los niños hayan ingresado. Una vez adivinado por ellos describen los caracteres del animal. Y así continuamos jugando con los niños y niñas con fonemas que más dificultades presentan.

¡El que gana será quién inicie nuevamente el juego!

Este juego promueve el desarrollo de la expresión oral y del pensamiento. De igual manera permite que los niños pongan en marcha toda su capacidad de escucha, atención y observación para encontrar ese objeto y encuentre las palabras para describirlos; Su

valor consiste en lograr que el niño adquiera y amplíe su vocabulario, y ayuda a mejorar el lenguaje expresivo.

Orellana (2011) Combinaciones de palabras. Se sabe que, a los niños les encantan los chistes ilógicos y las combinaciones absurdas de palabras. Con esta dinámica de expresión y comunicación, se estimula al niño o niña a pensar en combinaciones de palabras y al mismo tiempo se le demuestra que el lenguaje puede ser divertido. La dinámica consiste en lo siguiente:

La maestra construye una frase sin sentido, tal como: “hoy desayune pescado con sombreros”. El niño tiene que responder con algo igualmente tonto, siguiendo la misma estructura, por ejemplo: “hoy desayune huevos con zapatos”, así sucesivamente.

#### **b) Juego de roles:**

KossaKovskaia (1982), indica que; al disfrazarse es divertido y desempeñar diferentes papeles amplía la imaginación de los niños. Los juegos que implican diferentes personajes le permitirán introducir mucho de lenguaje nuevo relacionado, además de ampliar las habilidades creativas de los niños para jugar. Por ejemplo: si los niños y niñas organizados pretenden ser papá, mamá, hijos, abuelos que se van a cumplir rol de la familia, el número de palabras relacionadas que podríamos usar “trabajar, cuartos, casa, lavar, cocinar, televisor, bañarse, jugar, comer, planchar, limpiar, tejer, etc.

El juego de roles es importante para ampliar la imaginación de los niños y para la presentación de nuevo vocabulario. El juego de roles es una actividad en la que los niños imitan el papel de adultos, para reflejar acciones que éstos realizan a diario. Cuando los niños desempeñan este tipo de juegos, se fijan en las acciones y las relaciones de los mayores para poder interpretar el papel de ser padre, madre, profesor, médico, etc.

Para este trabajo se tomó en cuenta los juegos como: describiendo experiencias, combinaciones de palabras, juegos de roles y juego de “veo veo” por la característica de su estructura que presenta cada juego, así como la intencionalidad que asume para la conexión del niño o niña con su entorno, por lo que el desarrollo integral del mismo hace primordial y debe ser estimulado de una manera que resulte motivadora. A través de las actividades lúdicas se puede generar en los niños aprendizajes que serán verdaderamente significativas a lo largo de su vida y que, se transformen en experiencias educativas inolvidables.



### **2.2.3. El lenguaje oral**

#### **2.2.3.1. Concepto del lenguaje**

Entre los autores que podemos considerar son:

Gatti (2010) considera que; “el lenguaje es el primer fenómeno de libertad en el hombre, ya que le permite expresarse y aprender toda la realidad para luego codificarlas, explicarlas, describirlas, apropiarse de ellas y convertirla luego en parte de su pensamiento” (p.29)

Vygotsky (1934) plantea que, el desarrollo humano se produce mediante procesos de intercambio y trasmisión de conocimientos en un medio comunicativo y social. Por tanto, el lenguaje es el principal vehículo de esos procesos y es la que influye decisivamente en desarrollo de la mente. Sus ideas sobre el lenguaje están basadas en las teorías del aprendizaje constructivista, donde plantea que los niños adquieren conocimientos como resultado de su participación en las experiencias con su medio social.

De acuerdo al aporte del autor se puede decir que; el lenguaje es la capacidad para hablar, permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos, emociones o intereses e interiorizar al mismo tiempo; es lo que permite ponernos en contacto directo con los demás siendo el principal medio de comunicación.

#### **2.2.3.2. Teorías de adquisición del lenguaje oral (aprendizaje por descubrimiento según Jerome Bruner)**

Promueve que, el estudiante adquiere conocimientos por sí mismo, puesto que los contenidos no se deben mostrar en su forma final, sino que han de ser descubiertos progresivamente por ellos. La labor del docente es proporcionar el material adecuado para estimular a sus estudiantes, que constituye lo que Bruner denomina ANDAMIAJE.

En base al aporte del autor se puede concluir que; los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por curiosidad.

Bruner (1984) considera que: el juego lúdico está considerado como un formato de lenguaje, los estudios investigan las ideas del pensamiento y del lenguaje en relación con la acción, particularmente el juego, con el objeto de descubrir y sistematizar nuevas

formas de incentivar la adquisición y desarrollo del lenguaje. El uso de la lengua en los juegos constituye acciones sostenidas por varios sujetos de interacción, conforme a ciertas reglas que no solo organizan la experiencia, sino que, a veces son generadas por ella. El juego, entendido como manifestación lingüística, permite estudiar no solo los procesos que relacionan el pensamiento y el lenguaje, sino también posibilita detectar algunas dificultades que empiezan a presentarse en el desarrollo cognitivo.

Según la teoría de Bruner, los juegos lúdicos constituyen el formato y constructo del lenguaje, de allí que el reflejo de las características de la acción lúdica particularmente los juegos socializados constituyen la medula que proyecta la forma y característica del lenguaje. en la acción directa entre individuos se construyen reglas que se relacionan al pensamiento y proyectadas en comunicación social del mismo que extrae incluso algunas dificultades que se presentan en el desarrollo cognitivo.

Teoría sociocultural de Lev Vygotski (1934), está relacionado con la cultura y la sociedad. Afirma que, sus ideas sobre el lenguaje están basadas en las teorías del aprendizaje constructivista, donde plantea que los niños y niñas adquieren conocimientos como resultado de su participación en las experiencias con su medio social (p. 240).

Acosta y Moreno (2001) considera que; “la exposición de los diferentes enfoques y modelos que ha ofrecido la sicolingüística sobre la adquisición y desarrollo del lenguaje oral en los niños a lo largo de la historia nos lleva, necesariamente, a tener en cuenta su vinculación con la lingüística, al ser esta la disciplina que se ocupa, por excelencia, del estudio del lenguaje. (p.76)

Esta relación tan estrecha se demuestra en que la psicolingüística surge, como disciplina de estudio del lenguaje infantil y de los procesos psicológicos que intervienen en su aprendizaje. En este sentido dentro de la lingüística se toma como primera referencia la perspectiva estructuralista, representada en el ámbito europeo por Saussure y en el americano por Bloomfield (citado por Acosta y Moreno, 2001), dado que es el enfoque que por primera vez considera que el estudio de una lengua debe tender a la descripción de cada elemento en relación con los otros, y no de forma aislada, como lo hacía la lingüística tradicional. Dentro del ámbito americano podemos darnos cuenta de la evolución teórica y metodológica desde sus posiciones iniciales, hasta llegar al cuestionamiento de las mismas conforme se desarrollan teorías lingüísticas que entienden que, el estudio del lenguaje no puede separarse de la función comunicativa que

desempeña, subrayándose la necesidad de analizar sus usos y funciones en situaciones concretas según afirman Pierce y Searle (citados por Acosta y Moreno, 2001).

En la evolución y desarrollo de las teorías acerca del lenguaje oral, han sido la psicología y la lingüística, las disciplinas que han contribuido en el estudio del lenguaje oral sin separación de su función comunicativa. Posteriormente surgieron las explicaciones anatómicas y cognitivistas donde la sociolingüística y la pragmática determina una explicación descriptiva acerca del estudio del lenguaje porque su naturaleza es de carácter social.

### **2.2.3.3. Concepto de desarrollo del lenguaje oral**

Puyuelo (2002 citado en (Calderón, 2004), afirma que; es la conducta comunicativa que desempeña importante función a nivel cognitivo y social permitiendo hacer explícitas las intenciones, estabilizarlas y convertirlas en regulaciones muy complejas para acceder a un plano positivo de autorregulación cognitiva y comportamental, al que no es posible llegar sin el lenguaje. (p.64)

Elda (2006) manifiesta que; el lenguaje es una facultad humana que nos define como especie por su carácter lingüístico, social y psicológico y el lenguaje oral constituye el modo natural de manifestación verbal, es decir el medio de comunicación humana, por lo tanto, la comunicación oral es uno de los ejes de la vida social de toda la comunidad. (p.45)

Avendaño y Miretti (2006) considera que; el lenguaje oral es un medio fundamental de la comunicación humana a través del cual se expresa, comprende ideas y transmite conocimientos, por lo tanto, está al servicio de la vida de las personas en todas sus manifestaciones (p.37)

Verdezoto (2011) (manifiesta que; el lenguaje es un sistema complejo y dinámico de símbolos convencionales que forma parte del desarrollo general del individuo e incide fuertemente en su calidad de vida. Se rige por reglas y se describe por los parámetros morfológico, fonológico, sintáctico, semántico y pragmático.

El autor hace relevancia del lenguaje como una facultad exclusivamente humana y resalta su carácter lingüístico, social y psicológico, y su expresión verbal comunicativa en forma natural. El niño desde sus primeros contactos con su entorno y específicamente

con el entorno familiar, aprende el lenguaje oral mediante las habilidades lingüísticas, como un proceso de imitación a los mayores.

#### **2.2.3.4. Dimensiones del lenguaje oral**

En el presente estudio, las dimensiones que se consideran son:

##### **a) Articulación.**

Canevaro (2015) La articulación en educación inicial es una continuidad afectiva y pedagógica entre el preescolar, donde se respeta a niños como seres únicos e irrepetibles, con intereses particulares hacia el juego, la observación, manipulación y experimentación con elementos de su entorno. (Pág. 42)

Yturalde (2009) la articulación es una pronunciación clara y distinta de las palabras. Igualmente, conjunto de movimientos que regulan la disposición de los órganos vocales para el paso del aire expirado, y el estrechamiento del canal vocal en la región de articulación. Pág. (262)

De acuerdo al aporte del autor se puede decir que; la articulación es una posición de los órganos de la voz para la pronunciación de una vocal o consonante. El sonido se produce mediante la articulación y pertenece al habla. Concluyendo que, en los niños desaparece el carácter infantil.

Martinet (1955) la articulación del lenguaje consiste en que la unidad bilateral del lenguaje se construye con ayuda de unidades monolaterales que no son signos.

Las unidades bilaterales son los sintagmas y los lexemas y morfemas, pues tienen significado y significante.

Las unidades monolaterales son los fonemas, ya que estos solo tienen significante, pues carecen de significado. Pág. (13)

Las unidades bilaterales son los sintagmas y los lexemas y morfemas, pues tienen significado y significante.

Las unidades monolaterales son los fonemas, ya que estos solo tienen significante, pues carecen de significado. Pág. (13)

De acuerdo al aporte del autor se concluye que; en bilaterales, la emisión se descompone en unidades portadoras de significación denominadas **monemas** (términos que integran un sintagma), donde pueden combinar con otras para formar nuevas emisiones. En monolaterales, la emisión se descompone en unidades que ya no pueden descomponerse en otros, estos se denominan fonemas y carecen de significación.

#### b) **Vocabulario**

Velásquez (2008) Afirma que; en los estudios de lingüística se distinguen los conceptos de léxico y vocabulario. Por léxico se entiende el conjunto de palabras de una lengua. Representa la actividad lingüística de una comunidad. Así, un hablante no posee, ni emplea todos los términos léxicos de una lengua.

Por vocabulario se entiende el conjunto de términos léxicos que utiliza un hablante.

Rodriguez (2014), manifiesta que; las clases de vocabulario puede diferenciarse de distintos tipos:

- Vocabulario activo, es el vocabulario que domina el hablante, que maneja de manera natural en su vida cotidiana.
- Vocabulario pasivo, es aquel que el hablante conoce y entiende, pero no hace uso de el en su comunicación habitual.
- Vocabulario fundamental, es el número mínimo de vocablos precisos para hablar una lengua.
- Vocabulario disponible, es el vocabulario que el hablante puede ejecutar ante una situación comunicativa. (pág. 401)

Podemos ayudar a los niños y niñas a adquirir nuevo vocabulario de la siguiente manera:

- Ofrecer palabras de un mismo campo semántico.
- Cada vez ir agregando más palabras a estos campos e ir intercalando vocabulario de distintos campos.
- Introducir subconjuntos en los campos.
- Ir agregando poco a poco el vocabulario de cada subconjunto.

En este punto se puede concluir que, los niños y niñas usan entre mil y dos mil quinientas palabras cuando se comunican con su familia, sus pares, su entorno físico y social, a medida que va desarrollando la actividad del juego.

### **c) Sociabilidad.**

Mendoza (2012), plantea una interrogante: ¿Qué significa ser sociable? Se considera que un niño o niña es sociable cuando aprende a relacionarse con su entorno y con las personas con las que convive aplicando principios básicos como el respeto, el dialogo, la comprensión o la generosidad. Estos valores se van aprendiendo con el tiempo de los referentes efectivos que tienen los pequeños por un efecto de imitación y también con la corrección de conductas inadecuadas. (pág. 14)

Leiva (2011), afirma que;

La sociabilidad en la infancia es entendida como la disposición de un niño o niña a abordar interacciones sociales con otros y buscar su atención y aprobación; esta condición entre los 3 y los 5 años de edad se determina desde el relacionarse con el otro como un elemento que permite encontrar un lugar en el mundo. Durante el proceso de socialización hay un elemento fundamental para el avance de las misma y es la comunicación ya sea a nivel verbal o gestual, pues es por medio de esta que se entrelazan herencias culturales y saberes propios que van permitiendo el conocimiento de las normas que rigen la cultura. (Pág. 468)

En este punto resalta que, el niño es sociable cuando aprende a relacionarse con su entorno y con las personas, esta actitud tiene cuando el niño está formado en un hogar que le brinde el amor maternal y paternal, las muestras de afecto desde el nacimiento, son necesidades para establecer un vínculo afectivo y un ambiente agradable para su desarrollo personal.

Usha (2010), menciona que;

La sociabilidad en los niños y la importancia del juego para desarrollarla. La habilidad social es una capacidad que aparece en las personas desde pequeñas, algunos la tienen más desarrollada que otros, pero está allí latente, lista para salir y actuar cuando sea necesario. Si comparamos a los niños con los adultos, los primeros son mucho más hábiles a la hora de hacer amigos, son más espontáneos y naturales; tiene un aliado muy

especial y efectivo como es el juego que los asiste de manera ideal para generar amigos. Jugar es una de las actividades por excelencia que despliegan los niños y es también la excusa ideal para rodearse de pares con los que comparten esa actividad tan entretenida y sana. Además de permitirles desarrollar la sociabilidad, el juego promueve la acción de compartir.

Fernandez (2011), afirma que;

El juego fomenta el carácter de los niños, es la instancia de aprendizaje y ejercitación básica de la sociabilidad “aprender a jugar, seguir las instrucciones, saber ganar y perder, liderar un equipo, ceder, compartir los juguetes, son situaciones que aportan al desarrollo de las relaciones sociales y deben ser aprovechadas como oportunidad de crecimiento para enseñar tolerancia y respeto”. La socialización permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios (pág. 54).

De acuerdo del aporte de los autores se puede señalar que; el juego es un modo de interactuar con la realidad, es decir, es un conjunto de estrategias señaladas para crear un ambiente de armonía que están inmersos en el proceso de aprendizaje. También facilita el desarrollo del lenguaje y del pensamiento.

#### **2.2.3.5. Componentes del lenguaje oral**

Puyuelo (2002), sostiene que;

“El análisis del lenguaje de un sujeto, se basa en el estudio del contenido, forma y el uso combinando interactivamente”, agregando que “cada uno de los aparatos se corresponden con aspectos lingüísticos diferentes: forma (fonología, morfología y sintaxis), es decir, los aspectos que conectan los sonidos o las unidades simbólicas en un orden determinado. El contenido (semántica), esto es, con relación de significado que el niño establece entre los elementos lingüísticos y su entorno. Y uso (pragmática y aspectos interactivos)”, hace referencia a la utilización que el individuo hace del lenguaje en diferentes contextos. Estos cinco aspectos, fonología, morfología, sintaxis, semántica y pragmática constituyen los elementos del sistema lingüístico. (pág. 35)

Según Kumin (2017)

Experta mundial en el habla y el lenguaje en su libro “habilidades tempranas de comunicación” nos habla sobre los cuatro aspectos o componentes esenciales para

alcanzar un correcto y completo desarrollo del mismo: fonología, morfológico- sintáctico y pragmático. A continuación, se describirán cada una de ellas tomando en consideración los aportes de diferentes autores con el fin de darle una mejor apreciación.

#### **a) La fonología**

La fonología como disciplina de la lingüística se basa en el estudio de los sonidos mentales de un lenguaje. Estos sonidos se estructuran en fonemas, que se encuentran en el sistema de signos lingüísticos, en efecto, se toma en consideración el estudio de la organización de los sonidos en un sistema valiéndose de sus caracteres articulatorios y de la distribución o suma de los contextos en el que pueden aparecer.

Fages (2005), por ende, está formado por una serie de normas que especifican cómo deben pronunciarse las palabras y las oraciones de una lengua.

Sin embargo, Owens (2003) refiere que;

La fonología es aquella materia que se encomienda del estudio de las pautas que dirigen la organización, la división y la sucesión de los sonidos, así mismo se encarga de la composición silábica. Existe una variedad de lenguas las cuales tienen distintos fonemas. Se dice “fonema” a aquel elemento lingüístico sonante y diminuto que refleja una desigualdad en la significación.

Según los autores se puede decir que: la fonología, siendo una disciplina lingüística tiene su base fundamental en los sonidos mentales mediante los signos lingüísticos, que se basan en reglas y modelos donde se mezclan los fonemas, aunque Owens establece pautas de organización, división y la sucesión de sonidos.

**La fonética,** Se encomienda del análisis de los sonidos que anuncia en una comunicación; cómo están, cómo se expresan y cómo se observan.

Mendoza (2003), enfatiza que; teniendo como objeto de estudio al fono o sonido, ya que se basa en la articulación de los mismos.



Según Serón y Aguilar (1992), se puede decir que; la fonética se encarga de estudiar los sonidos de una “lengua” y sus rasgos característicos, sin tomar en cuenta es aspecto fónico, ya que se encarga solamente de aquellos sonidos ya usados por el hablante.

Según la afirmación de los autores se puede decir que; la fonética se basa en el estudio de los sonidos de la lengua y sus características, sin dar importancia al aspecto fónico.

### **b) La morfológico- sintáctico**

Rodriguez (2017), refiere que; a cómo se organizan las palabras en las frases y oraciones que emplea el niño en su vida diaria. Al inicio, cuando los niños empiezan a componer sus primeras oraciones, lo suelen hacer de manera incorrecta en cuanto a su organización; como por ejemplo “has rotpido coche tú”. Poco a poco, según vayan creciendo irán realizando frases cada vez más estructuradas y parecidas a las que decimos los adultos (...). A medida que los niños practican y dominan los sonidos (fonemas), los significados (semántica) y las reglas gramaticales (sintaxis) también deben aprender un gran número de reglas no verbalizadas que dirigen la conversación. En pocas palabras, deben aprender la pragmática del lenguaje (pág.89).

la morfología es concebida como una rama de la lingüística que estudia la estructura interna de las palabras para delimitar, definir y clasificar sus unidades, las clases de palabras a las que da lugar (morfología flexiva) y la formación de nuevas palabras (morfología léxica).

Según el autor la morfológica-sintáctica consiste en el estudio de la función y formas de cómo se presenta un discurso con palabras debidamente organizadas internamente.

### **c) La semántica**

Anóniimo (2017), menciona que;

La semántica a la ciencia lingüística que estudia el significado de las palabras y expresiones. Por otro lado, la semántica se encarga de estudiar la denotación y connotación de las palabras, cuando el mensaje se expresa objetivamente, se dice que su significado es denotativo y, cuando a la comunicación objetiva se le añade alguna

valoración personal mediante gestos o entonación, se habla que su significado es connotativo.

Iglesias (2017), considera que; la semántica se encarga en el estudio de la capacidad del lenguaje y se encomienda del análisis del significado de las palabras y las uniones de estas.

Fages (2005), de la misma forma, expresa que; el componente semántico está formado por un conjunto de reglas que admiten aclarar las palabras, frases y oraciones de una lengua; es decir, asignar un significado.

Soto (2002), firma que;

La semántica es significativa ya que hace referencia a la generación del mensaje por parte del traductor y al significado que le da al mensaje en el codificador. Es un integrante de tipo directivo, porque está directamente unido con el uso del lenguaje y la aceptación del mismo.

Según la propuesta de los autores se puede discernir los significados de un término dentro de una oración y el discurso; según la recepción del mensaje.

#### **d) La pragmática**

Weigl (2005), afirma que;

La pragmática se precisa por los actos del habla, la conversación o el discurso. En el segundo elemento intervienen aquellos mecanismos y estrategias que deben concordar para alcanzar una organización correlacional conforme a las unidades de las conversaciones; por ello, a través de los actos o acciones del habla se establezca relaciones sociales interactivas entre los participantes en la comunicación.

Owen (2003), afirma que:

El desarrollo pragmático se inicia desde la segunda mitad del primer año que los niños empiezan a ejercer mayor control sobre sus interacciones con el adulto. Aprenden a comunicar sus intenciones con más claridad y eficacia, principalmente con el gesto. Estas señales comunicativas reflejan la motivación y la meta que pretende conseguir el niño al comunicarse con el otro, y se denomina funciones comunicativas. (pág.49)

Weigl (205), afirma que;

El manejo y el uso del lenguaje implican también la competencia de adaptarse apropiadamente las expresiones a las disposiciones correctas. Para ello, los niños tienen que aprender un sistema de estrategias y de principios que acepten a usar el lenguaje en un contexto social.

De acuerdo al aporte de autores, se puede decir que; a la pragmática es la expresión correcta e diferentes situaciones de comunicación de la vida del hombre, la competencia que los niños adquieren utilizando el lenguaje según el contexto social que se caracterizan en el habla, la conversación o el discurso.

### **El Léxico**

Fages (2005), afirma que;

El léxico de una lengua que está creado por todos los términos que establecen una lengua, también por los elementos que cooperan a la formación de nuevas palabras y para la variación de aquellas de quienes reciban. Así mismo, el léxico mental de un individuo está comprendido por un grupo de unidades informativas a las que denominamos lexemas. Al unirse con diferentes elementos morfológicos los lexemas originan a las palabras.

Weigl (2005), afirma que; el término es el centro y la obtención del lenguaje: sin términos no se hallan estructuras como significados; sin palabras no hay estructuras fonéticas; sin palabras no hay estructuras morfológicas ni sintácticas.

Se refiere a los términos que conforman una lengua que sirven para la formación de las palabras, formado por unidades llamadas lexemas.

#### **2.2.3.6. Niveles del lenguaje oral**

Busto (1995), precisa que; los niveles de lenguaje en el período infantil son de esta manera:

##### **a) Nivel expresivo**

Está establecido por los componentes de la codificación del término dialogado. La expresión oral se constituye por medio del desarrollo fonética/fonológica y la aptitud secuencial morfosintáctica; esa madurez y competencia están unidas con la obtención y el desarrollo del dinamismo motor de las funciones elementales de la expresión oral. La vocalización de los sonidos se alarga hasta la expresión de la palabra voluntaria,

ejecutándose por medio de un acto protegido en la opción de caracteres participativos y adaptaciones de las imágenes auditivas.

Por medio del sistema motriz buco- maxilar articulatorio anunciamos las aferencias de salida de la comunicación organizada desde las zonas motoras del cerebro ya articulada por las funciones elementales bucales periféricas (exterior).

Desde que comienza la fase expresiva, la realización verbal, el emisor exhala un lenguaje que requiere que sea entendido por el receptor. Para que llegue a establecer una información significativa que los elementos se ordenen, los niveles expresivos se organicen mediante las funciones básicas de la expresión oral y de los componentes del lenguaje.

#### **b) Nivel receptivo**

Está constituido por los componentes de decodificación de la estructura del lenguaje. por medio de la audición recibimos la llegada de la información para ser incorporada en las zonas auditivas y así arribar a interiorizar el entendimiento del lenguaje. Desde el nivel comprensivo la intención del oyente es receptionar el mensaje del hablante. Para conseguir la llegada de la información es necesario que los elementos que integran el nivel comprensivo de la expresión oral, se establezcan por medio de las funciones auditivas, de los elementos del entendimiento y de contenido semántico.

En conclusión, se puede precisar que los niveles del lenguaje son el nivel expresivo, que se refiere al término hablado con una secuencia morfosintáctica y están ligados con la expresión oral; las palabras sirven para expresar algo, para manifestar una idea o sentimiento. y el nivel receptivo que están conformados por la estructura del lenguaje a través de la recepción auditiva con el fin de comprender el lenguaje.

#### **2.2.3.7. Etapas del Lenguaje**

Bermeosolo (2004), considera que, las etapas del lenguaje son las siguientes:

**Etapas Pre lingüística (primer año):** desde que están en el vientre de la madre los niños responden al sonido y nacen con mecanismos que les permiten responder a sus iguales, el grito o llanto es la primera señal comunicativa, es decir se establece una conducta pre lingüística a través de los movimientos y sonidos, el niño emite vocalizaciones no lingüísticas relacionadas con el dolor, frío, hambre, a partir del segundo mes emite sonidos que por lo general son vocales, esto es el arrullo. A los 6 meses los sonidos

vocálicos se combinan entre sí y otros consonánticos llamados balbuceos, gorjeos o lalación y carecen de significados, el balbuceo es congénito. Posteriormente, el balbuceo se hace intencional, en respuesta a la voz del adulto, durante situaciones de intercambio afectivo aparece una conducta comunicativa llamada ecolalia o pre-parleta, son emisiones articuladas con intención e imitando lo que escucha.

**Etapa Lingüística (desde el 2do año):** tiene tres niveles, en el primer nivel (12 a 30 meses), pasa de la comprensión pasiva a la emisión del lenguaje en un proceso lento pero firme, las primeras unidades con sentido son monosílabas que dan inicio a la etapa sílaba o monosílabo intencional. A la aparición de dos sílabas iguales y palabras aisladas se le denomina holo frases y son emitidas con diferentes tonos y contiene una intención; a la etapa de dos palabras se le llama habla telegráfica, y en ellas emplea verbos, nombres, adjetivos y sus combinaciones, hasta llegar a los enunciados de más de dos elementos. El segundo nivel se da en la etapa preescolar de 30 a 72 meses, el tercer nivel es el lingüístico que es en la etapa escolar, le siguen los niveles de adolescencia y adultez.

Según el autor las etapas del lenguaje son pre lingüística que se caracterizan a través de conductas de movimientos y sonidos que el niño vocaliza relacionados con las necesidades vitales como el dolor, frío, el hambre; la etapa lingüística de 12 a 30 meses emite un lenguaje lento, pero con firmeza, al inicio son monosílabas intencionales, expresiones telegráficas utilizando verbos, nombres y adjetivos.

### **2.2.3.8. Tipos del lenguaje**

Condemarán (1986), menciona que: Piaget psicólogo cognitivista, atribuye el estudio referente a la infancia y su desarrollo; distinguiendo dos categorías:

#### **a). Lenguaje egocéntrico.**

Consiste que el niño, al realizar la conversación no se apasiona por su receptor, habla de sí mismo y de los asuntos que le pertenece. Las mismas que según Piaget, presenta tres características: **Ecolalia**, repite palabras o sílabas, aunque no tenga sentido para él, se identifica con el objeto imitando sin saber que lo imita. **Monólogo**, habla para sí. La palabra está más ligada a la acción. De aquí surge que el niño esté obligado a hablar mientras actúa. **El monólogo colectivo**, asocia al otro su acción o su pensamiento momentáneo, sin preocuparse por ser comprendido.

Este procedimiento de incorporación con los otros, junto al intercambio social que se produce, es semejante y también requisito al desarrollo del aprendizaje, que indica al niño a ponerse en el punto de vista de su receptor.

Vygotsky (1962), plantea una explicación al lenguaje egocéntrico distinta. Enfatiza que los factores socioculturales nos influyen desde la más temprana infancia. Para él, el lenguaje nace con una función social y comunicativa. El lenguaje egocéntrico según, Vygotsky, no sería más que un uso del lenguaje que buscaría mejorar la autorregulación. Por esta razón, aparecería sin necesidad de que existiese un interlocutor (...). Y aquí es donde aparece un proceso clave en la teoría de Vygotsky, la interiorización. En efecto, a los 6 años, el niño ya será capaz de asimilar profundamente ese lenguaje egocéntrico y convertirlo en parte de su pensamiento.

De acuerdo al aporte de los autores se puede decir que; el lenguaje egocéntrico está situada principalmente al estudio del desarrollo de los procesos lógicos y de razonamiento en el niño y en cómo estos procesos se reflejan en su cambiante uso del lenguaje. En cambio, Vygotski plantea que, los factores socioculturales influyen a los niños desde la más temprana edad, es decir; el niño expresa para comunicarse con los demás desarrollando la función simbólica en el contexto social.

#### **b). Lenguaje sociabilizado.**

Piaget (1923), explica qué; el lenguaje socializado establece el segundo tipo de conducta lingüística. Esta se puede identificar por el mismo dominio de la información y su comunicación hacia los demás; las adaptaciones que realiza el niño cuando está en un contexto del diálogo. Muchas veces se internaliza al receptor, por lo mismo distribuye que:

- Información adaptada. Donde el niño elabora un intercambio de pensamiento con otros, muchas veces tratando de persuadir.
- Crítica y burla: En esta se inserta las observaciones sobre los demás respecto a los hechos del otro para afirmar superioridad y satisfacer las necesidades de amor propio.
- Ordenes peticiones y amenazas. Es la mayor parte del lenguaje socializado (berrinches). Es lo que se observa de modo evidente la acción que realiza el otro.

- Las interrogantes. Aquellos que requieren respuesta por un interlocutor, por lo mismo que se puede organizar con algunas reservas como la dominancia del lenguaje.
- Respuestas. Que alude a su opinión como parte de una respuesta propias de una comunicación adaptativa.

De acuerdo al aporte del autor se puede estimar que, en toda conversación se adapta un lenguaje socializado. Por lo mismo que uso del lenguaje contiene la opinión, petición o una interrogación.

### **2.2.3.9. Funciones del lenguaje.**

Según Alessandri (2005), considera que; el lenguaje presenta diferentes funciones desde una aproximación individual como público, con respecto a la misma integración e interacción social. A continuación, se alude las siguientes funciones:

- a) Función expresivo o afectivo.** Viene a ser la función por medio del cual se admite al niño a exponer sus impresiones y pensamientos; es decir, la parte subjetiva (individual) de su ser.

En casos en el que no pueda manifestar sus emociones mediante el lenguaje, lo hará por medio de una actuación; por lo tanto, pueden presentarse dificultades en la actitud, o habilidad con su entorno, agresividad, enojo, tristeza. Muy parecido ocurre cuando no puede propagar sus mensajes o las personas de su entorno no entiende lo que el niño quiere emitir; por lo mismo, aparecen rabietas, antojos o conductas de exclusión con los demás.

- b) Función referencial.** Viene a ser a función que realiza por medio del lenguaje oral. Por ende, cuando un niño no tiene la competencia verbal adecuada a su edad, estará limitado en el reporte que puede admitir y mandar por medio del lenguaje, requiriendo tal vez otras maneras complementarias para consentir y producir la información.
- c) Función conativa.** Esta función se fundamenta en conseguir una contestación específica del oyente. Por lo mismo, está concentrada en el receptor, quién se encomienda de recepcionar mensaje que vamos a emitir, con la carga cariñoso y

psicológica que contiene. Una dificultad de entendimiento del lenguaje y sus empleos hará difícil aclarar ésta función, concibiendo problemas en la adecuación social del niño.

- d) **Función fáctica.** - Es la función que se encomienda de examinar el canal; es decir, el contacto con los interlocutores generando el diálogo. Por ende, inicia, mantiene o cierra la comunicación. Puede ocurrir el caso que el nivel lingüístico entre los interlocutores no es equivalente, es mucho más dificultoso poder cumplir con esta función, esto mismo le sucede a un niño con dificultades de lenguaje al comunicarse con su entorno lingüístico.
- e) **Función lúdica.** Esta referido al juego que realiza el niño haciendo uso de su libertad, creatividad y fantasía, que se utiliza en todos los periodos lúdicos del lenguaje como una herramienta. De manera que la función lúdica del lenguaje se va desarrollando dentro de una interacción con su entorno.
- f) **Función simbólica.** Es el que se encarga de representar la realidad por medio de la palabra. A través de esta función se obtiene el pensamiento abstracto que es explicado por medio del lenguaje. Por lo mismo, el nivel alcanzado del lenguaje corresponde a un grado distinto que es abstracto o simbólico de una realidad.
- g) **Función estructural.** Viene a ser la facultad de poder adaptarse a una nueva información a sus saberes previos, de tal manera crea estructuras de pensamiento que lo posibilita el uso de la información. Como por ejemplo se puede decir que cuando el niño presenta serios trastornos del lenguaje, le resultará complicado a poder registrar en su memoria.
- h) **Función social.**

Soto (2002), afirma que;

Función social, viene a ser la interacción que se realiza entre contactos lingüísticos en diferentes circunstancias o situaciones. Quien no puede comunicarse padece de rechazos sociales dentro de un determinado entorno lingüístico por no poder tener contacto con otros individuos. Es comprensible que el propósito lingüístico utiliza como instrumento el lenguaje.

Según el autor las funciones que cumple el lenguaje humano son: funciones expresiva o emotiva; la función referencial mediante el lenguaje oral, la función conativa,



receptionando mensajes, la función fáctica mediante el contacto con sus interlocutores, la función lúdica que se desarrolla a través de los juegos, la función simbólica, por medio de la palabra; función estructural, mediante la información de los saberes previos; la función social, mediante la expresión lingüística en diferentes situaciones.

#### **2.2.3.10. Importancia del lenguaje oral**

Cassany (2008), indica que; una manera de entender la importancia del lenguaje oral, es necesario tener en cuenta las funciones y la manera de su cumplimiento.

Bigas (1996), plantea que; el lenguaje es el instrumento que permitirá a niños y niñas realizar un aprendizaje escolar satisfactorio, sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos posteriores (pág.46)

Vigotsky (1962), afirma que; poner de relieve esta importancia, sobre todo en lo concerniente al lenguaje como instrumento para organizar el pensamiento, para reflexionar. Estos factores han motivado reflexión profunda sobre la importancia del lenguaje oral en la etapa inicial de la escolarización, que ha culminado en los planteamientos actuales.

El lenguaje humano según el autor, constituye un elemento fundamental para las relaciones en las actividades humanas, que solamente las prácticas de los seres racionales pueden realizar a través de la comunicación fluida y funcional.

### III. HIPÓTESIS

Para dar una respuesta al problema de investigación, se formuló las siguientes hipótesis:

#### 3.1. Hipótesis General

**H<sub>i</sub>:** Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

#### 3.2. Hipótesis Específicos

**H<sub>i1</sub>:** Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión de articulación del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

**H<sub>i2</sub>:** Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión vocabulario del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

**H<sub>i3</sub>:** Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión sociabilidad del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel experimental.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) citado por (Guzman, 2017) menciona que: “se pretende confirmar y predecir los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre elementos; esto significa que su meta principal es la formulación y demostración de teorías o métodos” (p.35). Este estudio es cuantitativo, porque en el procesamiento y análisis de datos se utilizó la matemática y la estadística.

En nivel correspondió a la investigación experimental, porque durante el tratamiento experimental se manipuló deliberadamente la variable independiente (X), para producir efectos en la variable dependiente (Y).

### 4.2. Diseño de la investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2014) citado por (Guzman, 2017) consideran que: “el diseño es el plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación y responde al planteamiento” (p.128).

En este caso fue el diseño pre-experimental, con un sólo grupo experimental, con pre y post prueba, sin grupo control, con manipulación deliberada de la Variable independiente (X) en el grupo experimental. (Valderrama, 2005) menciona que: “casi siempre consta de tres etapas: 1) administrar una prueba preliminar para medir la variable dependiente, 2) aplicar el tratamiento experimental X a los sujetos, 3) administrar un pos prueba que mida otra vez la variable dependiente” (p.51). Cuyo diagrama fue:

GE    O1    X    O2

Donde:

**GE:** Grupo experimental

O1: Pre-prueba

X = Variable independiente o manipulable

O2: Post- prueba

### 4.3. Población y muestra

#### **Población:**

Según (Carrasco, 2013) considera que; “es el conjunto de todos los elementos que intervienen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237). En este caso la población estuvo conformada por todos los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari, matriculados en el año 2017, en un número de 16.

#### **Muestra.**

(Carrasco, 2013) menciona que; “es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son la de ser objetiva y reflejo fiel de ella” (p. 237). En este estudio por el tamaño de la población, se considera la población muestra o población censal, conformada por 16 niños y niñas de 5 años de edad.

### 4.4. Definición y operacionalización de variables e indicadores

#### **Definición conceptual**

##### **a) Variable independiente: Juegos lúdicos**

Los juegos lúdicos, son un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía con los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. A través del juego los niños y niñas descubren el mundo, adquieren nuevas destrezas, se vuelven más competentes en el lenguaje. Asimismo, es un gran aporte y estímulo para el desarrollo afectivo-emocional, psicomotor, de la imaginación y creatividad, social, moral e intelectual.

##### **b) Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje oral**

El lenguaje oral constituye el modo natural de manifestación verbal, es decir el medio de comunicación humana, por lo tanto, la comunicación oral es uno de los ejes de la vida social de toda comunidad.

#### **Operacionalización de variables**

<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICION N / CONCEPTO</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INDICE DE MEDICION N</b>
------------------	--	-----------------------------------	--------------------	--------------------	-------------------------------------

<b>VI: JUEGOS LUDICOS</b>	Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía con los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. A través del juego los niños descubren el mundo, adquieren nuevas destrezas, se vuelven más competentes en el nuevo lenguaje. Así mismo estimula el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social.	Se realizó tomando en cuenta las dimensiones recreativa, social y pedagógica, con sus respectivos indicadores para determinar el nivel.	Recreativa	Tipo de actividades	Nominal
				Cooperación	
				Intencionalidad	
			Social	Desarrollo corporal	
				Comunicación	
				Normas establecidas	
				Práctica de valores	
				Interacción	
			Pedagógica	Medios y materiales	
				Preferencias	
				Actividad en sectores	
				Adquisición de saberes	
	Logro de competencias				

<b>VD:</b>	Es una facultad humana que nos		Articulación	Escucha con atención	
				Uso del aparato fonador	

<b>Desarrollo del lenguaje oral</b>	define como especie por su carácter lingüístico, social y psicológico y el lenguaje oral constituye el modo natural de manifestación verbal, es decir el medio de comunicación humana, por lo tanto, la comunicación oral es uno de los ejes de la vida social de toda comunidad.			Adecuación de la respiración	Nominal	
				Diferenciación de sonidos		
				Sonidos labiales		
				Vocabulario		Numero de palabras
				Combinaciones gramaticales		
				Intencionalidad de las palabras		
				Uso de palabras nuevas		
				Sociabilidad		Decodificación auditiva
				Decodificación lingüística		
				Formulación de interrogantes		
				Respuesta a las interrogantes		
				Relación con los demás		
				Manifestación de necesidades		

#### 4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

**Técnica:** según (Valderrama, 2005) menciona que: “Técnica viene a ser un conjunto de mecanismos, medios y sistemas de dirigir, recolectar, conservar, reelaborar y transmitir los datos” (p. 191). En este estudio se consideró como conjunto de procedimientos ordenados para lograr el objetivo del estudio, para ello se aplicó la técnica de la observación.

**La observación.** Es una técnica conocida, en este estudio se realizó una observación estructurada. Hernández, Fernández y Baptista (2014) citado por (Guzman, 2017) consideran que:” es un método de registro sistemático, válido y confiable de

comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y sub categorías” (p. 252). En este caso la observación fue estructurada considerando los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicó al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.

**Instrumento:** Hernández, Fernández y Baptista (2014) citado por (Guzman, 2017) consideran que: “el instrumento es el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). Por lo mismo para el registro de la información como producto de la observación estructurada se utilizó la escala de estimación.

**Escala de Estimación.** Instrumento que permitió identificar habilidades y destrezas relacionados al lenguaje oral; contiene una lista de indicadores, en el que se constata en el momento la presencia o ausencia mediante la actuación de los niños o niñas. fue un formato elaborado específicamente donde contuvieron ítems de medición con sus criterios: siempre, a veces y nunca.

**Confiabilidad.** Se aplicó el instrumento de una muestra piloto de 5 niños de la Institución Educativa N° 231 de Lucmapampa, con los resultados se evaluó el coeficiente de confiabilidad empleando el Alfa de Cronbach, donde se logró un promedio de  $r = 0,876578$ ; estableciéndose una categoría de confiabilidad.

**Validez.** A fin de determinar si las figuras propuestas eran las más adecuadas para aplicar el instrumento, se sometió a la evaluación de juicio de expertos (3 magísteres de la especialidad en educación inicial), quiénes propusieron sus puntos de vista favorables que permitió las modificaciones necesarias para su aplicación, (ver anexo).

#### **4.6. Plan de análisis**

Primeramente, se recogió los datos provenientes de las fuentes de información; para luego utilizar la técnica estadística de frecuencias, porcentajes y proposiciones.

Se organizó los datos utilizando para ello los cuadros y gráficos; los mismos que fueron interpretados.

Se sometió a la prueba de la hipótesis, para luego discutir los resultados en base a los resultados, teoría y los antecedentes del estudio

En esta fase del trabajo de investigación se utilizó el Programa Estadístico SPSS versión 20.0 con el fin de procesar estadísticamente los datos obtenidos, para la tabulación y presentación de datos en tablas y figuras, se utilizaron tablas de una sola casilla de frecuencias absolutas y relativas.

#### 4.7. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable e indicadores	Metodología
¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia influyen en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017?	Objetivo General	Hipótesis general	Variable Independiente	El tipo fue cuantitativo
	Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia influyen en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017.	Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017.	Juegos lúdicos Indicadores Recreativas Social Pedagógicas	Nivel experimental Diseño Pre experimental GE O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Variable Dependiente	Población
	Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017?	Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente	Desarrollo del lenguaje oral	Todos los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.



	<p>años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017, mediante la prueba de entrada. Diseñar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia para la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017. Verificar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión de articulación del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017. Determinar la influencia de los</p>	<p>en la mejora de la dimensión de articulación del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017.</p> <p>Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión vocabulario del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017.</p> <p>Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente</p>	<p>Indicadores</p> <p>Articulación</p> <p>Vocabulario</p> <p>Sociabilidad</p>	<p>N° 231 de Lucmapampa, San Marcos – Huari.</p> <p>Muestra Población censal, conformada por 16 niños y niñas de 5 años de edad.</p> <p>Técnica e instrumentos</p> <p>La observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Escala de estimación</p>
--	--	--	---	--

	<p>juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión del vocabulario del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017.</p> <p>Determinar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión de sociabilidad del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017.</p>	<p>en la mejora de la dimensión de sociabilidad del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 del distrito de San Marcos – Huari – 2017.</p>		
--	---	--	--	--

#### 4.8. Principios éticos

Dentro de los principios fundamentales a la que se sometió el estudio fueron:

La protección a las personas, el respeto a la dignidad humana, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad; por lo mismo se guarda reserva sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. Según (ULADECH, 2016) indica que: “...

involucra el pleno respeto a sus derechos fundamentales, en particular si se encuentra en situación de especial vulnerabilidad” (p.3). El principio de consentimiento informado y expreso, establece que la manifestación debe ser de manera voluntaria, libre y por lo mismo la investigadora es consciente del uso de la información para los fines que establece el estudio. Se evitó incurrir en faltas deontológicas para proteger el rigor científico para asegurar su validez, la confiabilidad y credibilidad de los métodos aplicados y de las fuentes utilizadas.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Luego del desarrollo de la actividad experimental, los resultados del estudio fueron organizados en función a los objetivos de la investigación.

#### 5.1.1. Del objetivo general.

Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia influyen en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

TABLA N° 01

*Nivel de desarrollo del lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos – Huari - 2017*

Niveles	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		F	%	F	%
Logro destacado	( 35 – 40 )	0	0	4	25
Logro previsto	(28 – 34)	0	0	12	75
En proceso	( 21 – 27)	4	25	0	0
En inicio	( 0 – 20)	12	75	0	0
TOTAL		16	100	16	100

Fuente: Base de datos

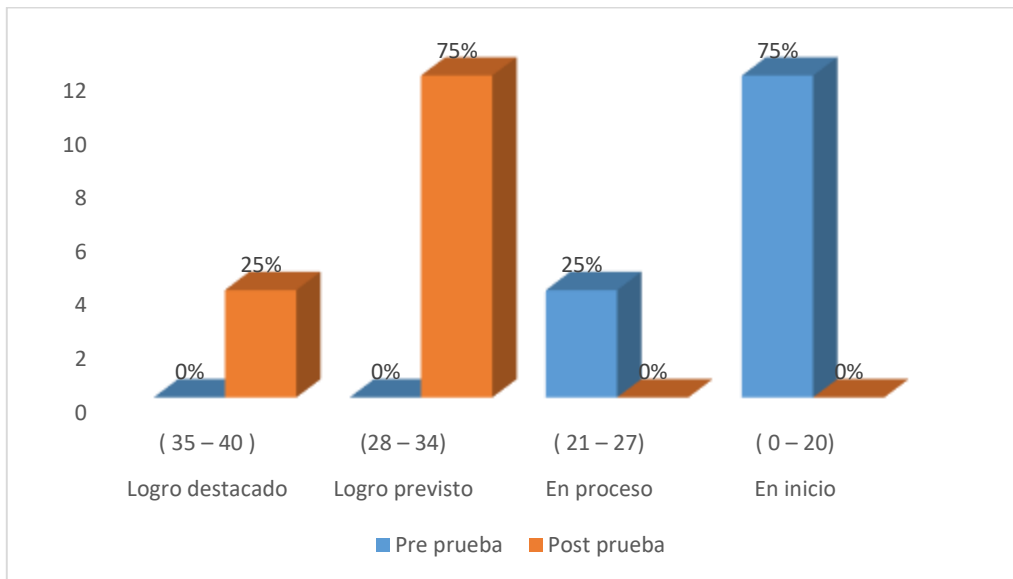
#### Análisis e interpretación

Como se puede ver en la tabla N° 1 y Gráfico 1, en la pre prueba y post prueba se puede verificar, que en la pre prueba el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y un 25% se ubican en el nivel En proceso. Mientras que, en la prueba de salida el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel logro previsto y un 25% en el nivel Logro destacado.

Este hace ver que luego de la aplicación de los juegos lúdicos los niños y niñas mejoraron considerablemente en el desarrollo del lenguaje oral.

**GRÁFICO N° 01**

*Nivel de desarrollo del lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.*



Fuente: Tabla N° 1

### 5.1.2. De los objetivos específicos

a) Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017, mediante la prueba de entrada.

Tabla N° 02

*Nivel del lenguaje oral alcanzado en la pre prueba por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos*

Niveles	Intervalos	Pre Prueba	
		f	%
Logro destacado	( 35 – 40 )	0	0
Logro previsto	(28 – 34)	0	0
En proceso	( 21 – 27)	4	25
En inicio	( 0 – 20)	12	75
TOTAL		16	100

Fuente: Base de datos

### **Análisis e interpretación**

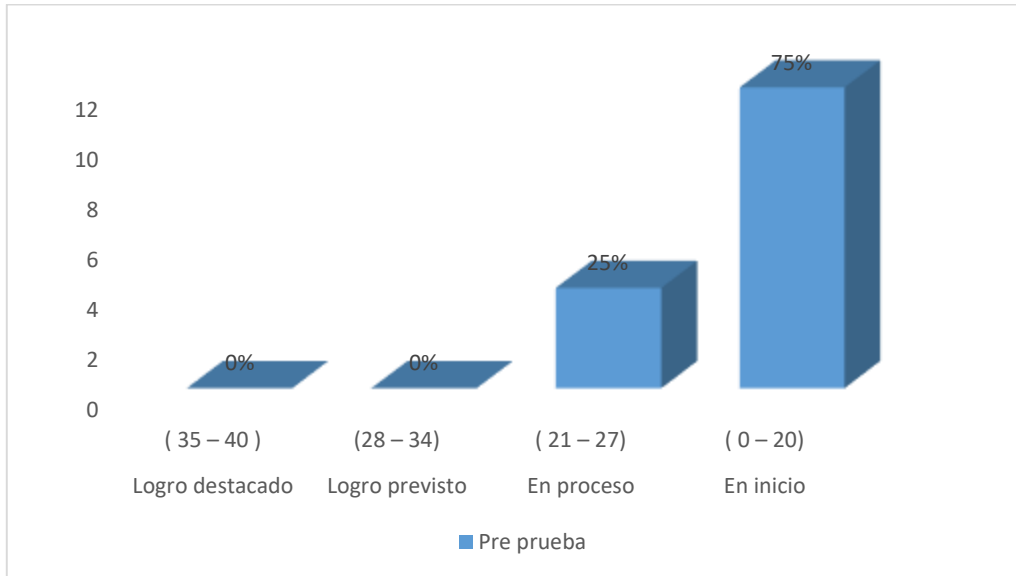
En el cuadro N° 2 y Gráfico N° 2, se puede ver que los niños y niñas en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados:

El 75% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y un 25% se ubican en el nivel En proceso.

Por lo mismo que el resultado hace ver que los niños y niñas evidencian limitaciones en el desarrollo del lenguaje oral.

## GRÁFICO N° 02

*Nivel de lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, en la pre prueba.*



Fuente: Tabla N° 02

b) Diseñar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia para la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

TABLA N° 03

Nivel del lenguaje oral alcanzado mediante los juegos lúdicos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.

Niveles	Intervalos	RESULTADO DE SESIONES DE APRENDIZAJE																			
		Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
		f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%
Logro destacado	( 35 – 40 )	0	0	0	0	0	0	1	6	1	6	2	13	2	13	3	19	3	19	4	25
Logro previsto	(28 – 34)	0	0	2	13	4	25	6	38	7	44	8	50	1	62	1	62	10	62	12	75
En proceso	( 21 – 27 )	4	25	4	25	4	25	5	31	7	44	5	31	3	19	2	13	3	19	0	0
En inicio	( 0 – 20 )	12	75	10	62	8	50	4	25	1	6	1	6	1	6	1	6	0	0	0	0
TOTAL		16	100	16	100	16	100	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	16	100	16	100
			0		0		0	6	0	6	0	6	0	6	0	6	0				

Fuente: Base de datos



## Análisis e interpretación

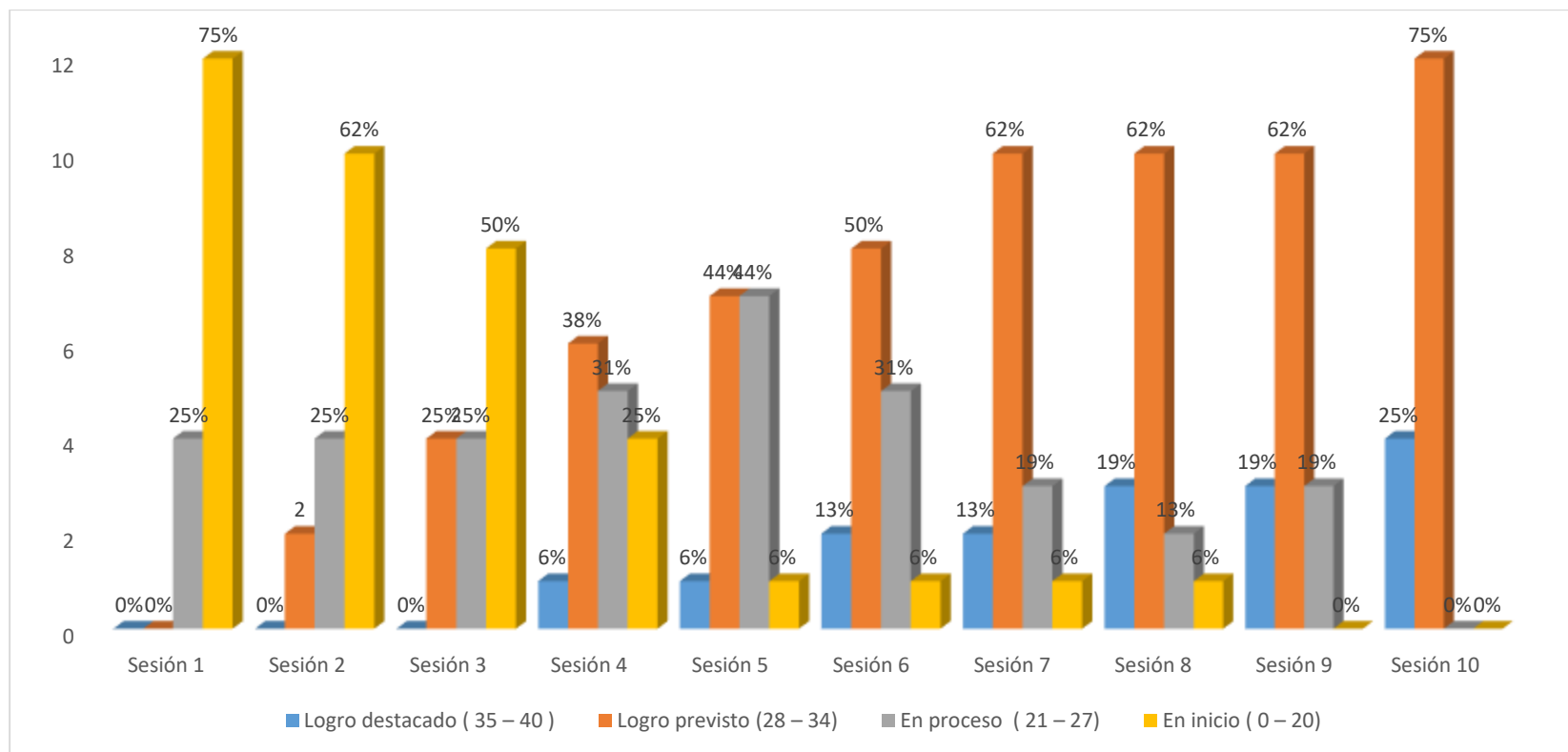
Como se puede ver en la tabla N° 03 y gráfico N° 03, en la evaluación de las sesiones de aprendizaje mediante los juegos lúdicos, se encontró los siguientes resultados:

En la sesión N° 1, el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y 25% en el nivel En proceso. En la sesión N° 2, el 62% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio, 25% en el nivel En proceso y 13% en el nivel Logro previsto. En la sesión N° 3, el 50% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio; el 25% en el nivel En proceso y 25% se ubican en el nivel logro previsto. En la sesión N° 4, el 25% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; el 31% en el nivel En proceso y 38% se ubican en el nivel Logro previsto. En la sesión N° 5, el 6% de niños se ubican en el nivel En inicio; el 44% en el nivel En proceso; 44% se ubican en el nivel Logro previsto y el 6% se ubican en el nivel Logro destacado. En la sesión N° 6, el 6% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio; el 31% en el nivel En proceso; 50% se ubican en el nivel Logro previsto y el 13% se ubican en el nivel Logro destacado. En la sesión N° 7, el 6% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio; el 19% en el nivel En proceso; 62% se ubican en el nivel Logro previsto y el 13% se ubican en el nivel Logro destacado. En la sesión N° 8, el 6% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio; el 13% en el nivel En proceso; 62% se ubican en el nivel Logro previsto y el 13% se ubican en el nivel Logro destacado. En la sesión N° 9, el 19% en el nivel En proceso; 62% se ubican en el nivel Logro previsto y el 19% se ubican en el nivel Logro destacado. En la sesión N° 10, el 75% se ubican en el nivel logro previsto y el 25% se ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver en los resultados, las actividades de aprendizaje realizadas mediante los juegos lúdicos fueron mejorando gradualmente según se fue desarrollando las actividades, lo que indica que fueron muy significativas y posibilitaron la mejora del lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de edad.

**GRÁFICO N° 03**

*Nivel del lenguaje oral alcanzado mediante los juegos lúdicos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.*



Fuente: Tabla N° 3

c) Verificar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión de articulación del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

*TABLA N° 04*

*Nivel de articulación del lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos.*

Niveles	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	F	%
Logro destacado	( 13 – 14 )	0	0	3	19
Logro previsto	( 11 - 12 )	0	0	9	56
En proceso	( 8 – 10 )	05	31	4	25
En inicio	( 0 – 7 )	11	69	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

#### Análisis e interpretación

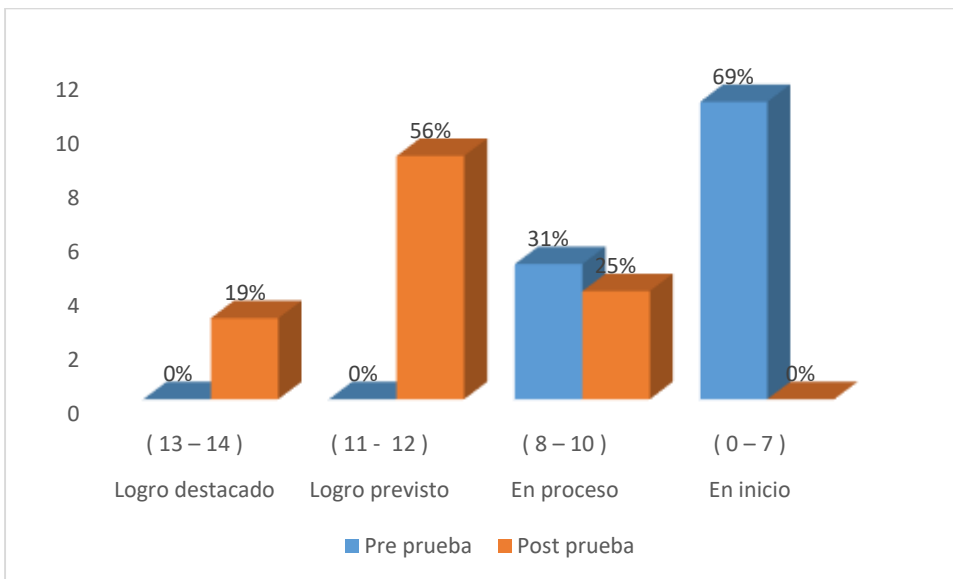
Como se puede ver en la tabla N° 4 y Gráfico N° 4, los niños y niñas en o que corresponde a la dimensión articulación se encontró los siguientes resultados:

En el pre prueba el 69% de niños y niñas se ubican en el nivel en Inicio y el 31% se ubican en el nivel En proceso. En la post prueba el 25% de niños y niñas se ubican en el nivel en proceso, el 56% en el nivel Logro previsto y un 19% en el nivel logro destacado.

Como se puede ver luego de la aplicación de los juegos lúdicos como estrategias los niños y niñas han mejorado considerablemente la articulación en el lenguaje oral.

**GRÁFICO N° 04**

*Nivel de articulación del lenguaje alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - San Marcos.*



Fuente: Tabla N° 4

- c) Determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión vocabulario del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

TABLA N° 05

*Nivel del desarrollo del vocabulario alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - San Marcos.*

Niveles	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	F	%
Logro destacado	( 11 – 12 )	0	0	4	25
Logro previsto	( 9 – 10 )	0	0	8	50
En proceso	( 7 – 8 )	0	0	4	25
En inicio	( 0 – 6 )	16	100	0	0
TOTAL		16	100	16	100

Fuente: Base de datos

#### Análisis e interpretación

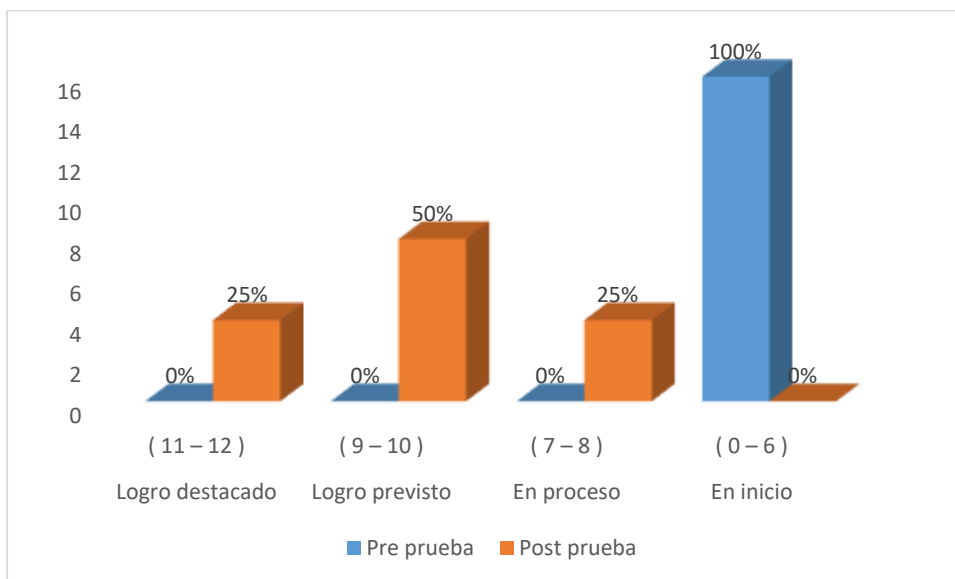
Como se puede ver en la tabla N° 05 y gráfico N° 5 los niños y niñas en la dimensión vocabulario alcanzaron los siguientes resultados.

En el pre prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio. Mientras que en la post prueba el 25% de niños y niñas se ubican en el nivel En proceso; el 50% en el nivel Logro previsto y un 25% en el nivel destacado.

Como se puede ver que luego de la aplicación de los juegos lúdicos los niños y niñas mejoraron considerablemente el desarrollo del lenguaje oral.

GRÁFICO N° 05

Nivel del desarrollo del vocabulario alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa - San Marcos.



Fuente: tabla N° 5

e) Determinar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia para la mejora de la dimensión sociabilidad del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

*TABLA N° 06*

*Nivel de sociabilidad del lenguaje oral alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa-San Marcos.*

Niveles	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	F	%
Logro destacado	( 13 – 14 )	0	0	3	19
Logro previsto	( 11 - 12 )	0	0	8	50
En proceso	( 8 – 10 )	4	25	5	31
En inicio	( 0 – 7 )	12	75	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos

#### Análisis e interpretación

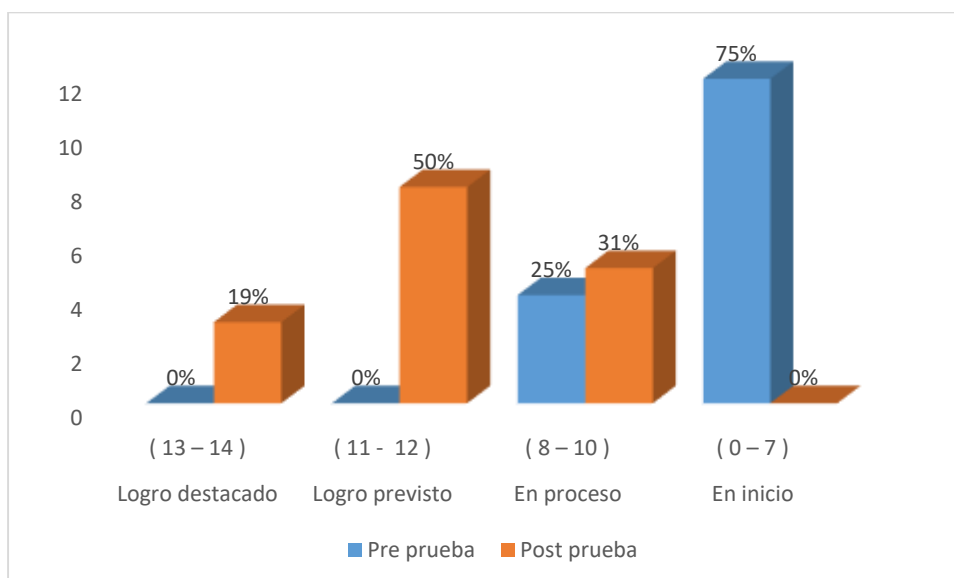
En la tabla N° 6 y gráfico N° 6, en la dimensión sociabilidad del lenguaje los niños y niñas alcanzaron los siguientes resultados:

En la pre prueba el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 25% en el nivel En proceso. Sin embargo, en la post prueba el 31% de niños y niñas se ubican en el nivel En proceso; el 50% en el nivel Logro previsto y un 19% en el nivel Logro destacado.

Esto hace ver que los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron el desarrollo de la sociabilidad del lenguaje oral por los niños y niñas.

## GRÁFICO N° 06

Nivel de sociabilidad del lenguaje alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa-San Marcos.



Fuente: Tabla N° 6

## 5.2. Comprobación de las hipótesis

### 5.2.1. De las hipótesis específicas

a) Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión de articulación del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

En criterio que se estableció para la prueba de hipótesis fue; si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

Para la prueba de hipótesis se realizó con la estadística, donde se realizó con el apoyo del software SPSS.V.20, se determina la prueba T, muestra relacionado con el 95% de intervalo de confianza y fue el siguiente resultado.

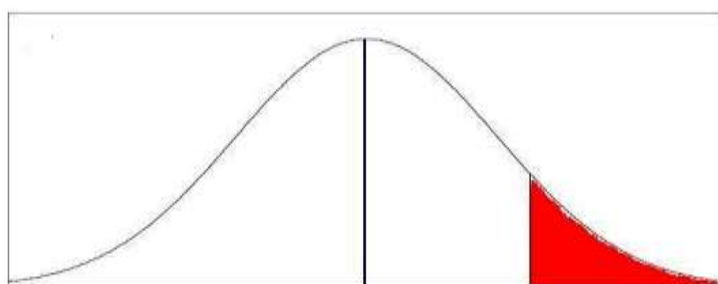
Tabla N° 07



*Prueba de hipótesis específica 1*

	Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 postprueba preprueba	-5,18750	1,10868	,27717	4,59673	5,77827	18,716	15	,000

**GRÁFICO 7: T – STUDENT**



**$t_0 = 18,716$**

\_\_\_\_\_  $Z_A$  \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  $Z_R$  \_\_\_\_\_

**$p = 0,000$**

En el esquema de la prueba, el nivel de significancia  $p = 0,000$  y  $< 0,05$  entonces se ubica en la región de rechazo y por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis específica 1; es decir queda válido que, los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión articulación del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

b) Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión vocabulario del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

Para la prueba de la hipótesis se estableció como criterio, si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

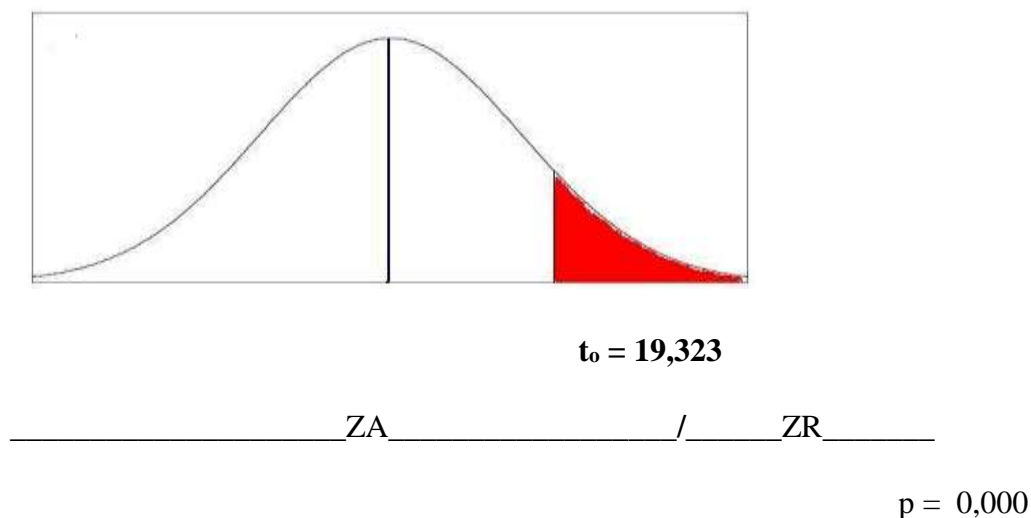
Para realizar la prueba de hipótesis, se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20., se determinó la prueba T, la muestra relacionado con el 95% de intervalo de confianza y fue el siguiente resultado.

Tabla N° 08

Prueba de hipótesis específica 2

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par postprueba 1 preprueba	-4,62500	,95743	,23936	4,11482	5,13518	19,323	15	,000

GRÁFICO 8: T – STUDENT



En el esquema de la prueba, el nivel de significancia  $p= 0,000$  y  $< 0,05$  entonces se ubica en la región de rechazo y por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis específica 2; es decir queda válido que, los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión vocabulario del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

c) Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión sociabilidad del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

Es este caso el criterio para la prueba de hipótesis fue; si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

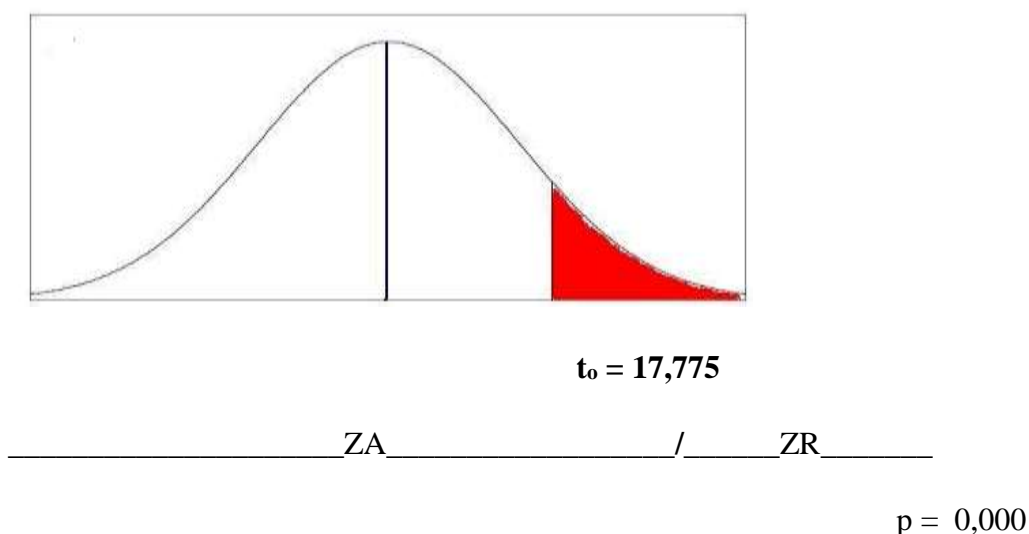
Para hallar el resultado de la prueba de hipótesis, se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, se determinó mediante la t de student, muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza y fue el siguiente resultado

*Tabla N° 09*

*Prueba de hipótesis específica 3*

	Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par postprueba 1 preprueba	-5,312 50	1,19548	,29887	4,67547	5,94953	17,775	15	,000

**GRÁFICO 9: T – STUDENT**



En el esquema de la prueba, el nivel de significancia  $p = 0,000$  y  $< 0,05$  entonces se ubica en la región de rechazo y por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis específica 3; es decir queda válido que, los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora de la dimensión sociabilidad del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017.

### **5.2.2. De la hipótesis general**

Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa, distrito de San Marcos – Huari – 2017.

El criterio establecido para la prueba de hipótesis fue; si el nivel de la significancia  $p > 0,05$ , entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula.

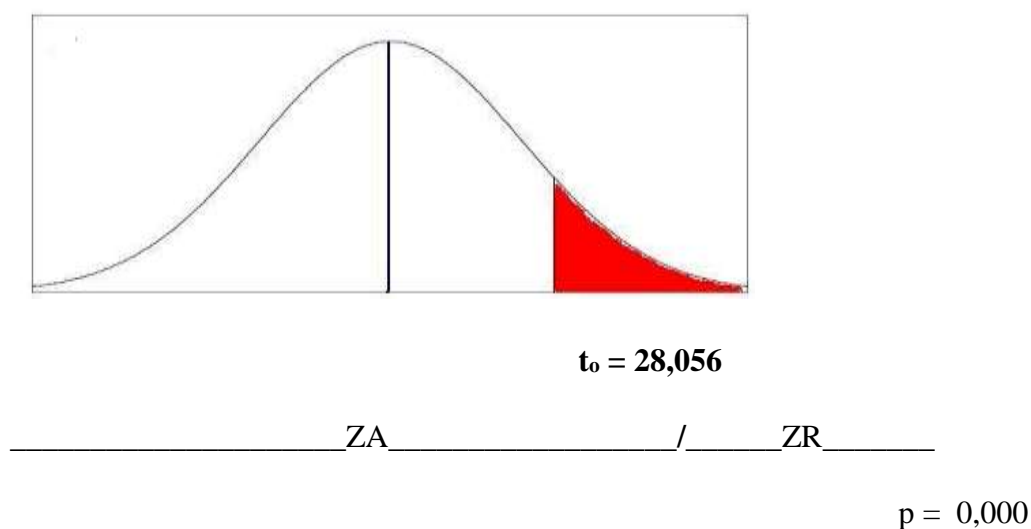
La estadística utilizada para la prueba de hipótesis, se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, se determinó por la prueba de t, muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza y fue el siguiente resultado.

Tabla N° 10

Prueba de la hipótesis general

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par postprueba 1 – preprueba	15,12500	2,15639	,53910	13,97594	16,27406	28,056	15	,000

GRÁFICO 10: T – STUDENT



En el esquema de la prueba, el nivel de significancia  $p = 0,000$  y  $< 0,05$  entonces se ubica en la región de rechazo y por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis general; es decir queda válido que, los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa, distrito de San Marcos – Huari – 2017.

### **5.3. Análisis de resultados**

Luego de los resultados se procedió a realizar el análisis de los resultados considerando la hipótesis general. Que indica que “Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en la mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa, distrito de San Marcos – Huari – 2017.” Como se puede ver en la tabla N° 1 y Gráfico 1, en el pre prueba y post prueba, se puede verificar que en la pre prueba el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 25% se ubican en el nivel En proceso. Mientras que en la post prueba el 75% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro previsto y un 25% en el nivel Logro destacado.

Fundamentado con los aportes de Avendaño y Miretti (2006), consideran que; el lenguaje oral es un medio fundamental de la comunicación humana a través del cual se expresa, comprende ideas y transmite conocimientos. (p.37). Asimismo, Velasquez (2005), considera que: los juegos lúdicos son actividades que desarrollan la capacidad creadora del niño, que su característica didáctica cumple funciones intelectuales, comunitarios valorativos y prácticos. Al respecto muchos psicólogos, filósofos y pedagogos han propuesto teorías a lo largo de la historia; sin embargo, la característica fundamental es que el niño, es un ser que aprende rápidamente con el juego en sus primeras etapas de estudiante.

Corroborado con el estudio realizado por Canévaro (2015), en su trabajo de investigación titulado, “Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años de la IEI Luigi Giussani del distrito de Puete Piedra, en la Universidad Católica Sedes Sapientiae. Cuyo objetivo fue estimular la pronunciación en los niños y niñas de la IEI Luigi Giussani en la edad de 4 años en la zona de Oropeza – Chonta en el distrito de Puente Piedra. La investigación fue de tipo cualitativo, cuyo alcance fue de tipo descriptivo. Concluye que; a nivel fonológico o de pronunciación a inicio de las actividades los niños presentaban omisión de fonemas tales como la letra R, S, M y las trabadas, sustitución de fonemas y una pronunciación rápida o sin fuerza, con la cual impedía la comprensión de lo que decían. A la culminación de las actividades lúdicas de estimulación, ellos mejoraron la pronunciación, se comprendían mejor los que querían decir oralmente, se superaron algunas omisiones y/ o sustituciones.

## VI. CONCLUSIONES

1. Queda determinado que los juegos lúdicos como estrategia son efectivas que generaron una mejora del desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa- San Marcos – Huari – 2017:
2. El lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 - Lucmapampa -San Marcos, 2017, en la prueba de entrada, el 75% se encuentran en un nivel de inicio, mientras que un 25% se encuentran en un nivel de proceso, lo que evidencia las limitaciones en el lenguaje oral
3. El adecuado diseño y aplicación de los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron la mejora del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de Lucmapampa -San Marcos, 2017, generando un desarrollo en la articulación, vocabulario y la sociabilidad.
4. Queda verificado que los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron la mejora de la dimensión de articulación del lenguaje oral; obteniendo el 25% de niños y niñas se ubican en el nivel de proceso, el 56% en el nivel de logro previsto y un 19% en el nivel de logro destacado. El  $p= 0.000$ .
5. Los juegos lúdicos como estrategia posibilitaron la mejora de la dimensión del vocabulario en el lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años, alcanzando el 25% de niños y niñas se ubican en el nivel de proceso; el 50% en el nivel logro previsto y un 25% en el nivel destacado; el  $p= 0.000$ .
6. Los juegos lúdicos como estrategia permitieron el desarrollo de la dimensión sociabilidad del lenguaje oral, los niños y niñas de 5 años, alcanzando el 31% de niños y niñas se ubican en el nivel de proceso; el 50% en el nivel de logro previsto y un 19% en el nivel de logro destacado; el  $p = 0,000$ .

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta y Moreno, A. (2001). *Dificultades*. Barcelona: Masson.
- Alba. (2014). *lúdica-recreación*. Obtenido de EDUFISICA IEMS:  
<https://edufisicaaims.webnode.com.co/news/ludica-recreacion/>
- Alba, R. (2014). *EDUFISICA IEMS* . Obtenido de Lúdica-recreación :  
<https://edufisicaaims.webnode.com.co/news/ludica-recreacion/>
- Alessandri, M. (2005). *Transtornos del lenguaje*. España: Landeira.
- Anónimo. (2003). *Metodología de la investigación*. Obtenido de Catalina.udlap:  
[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lad/blanco\\_s\\_nl/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/blanco_s_nl/capitulo3.pdf)
- Anónimo. (2012). *Principios básicos de la aplicación de los juegos didácticos*. Obtenido de Juegos didácticos: <http://juegoseducativs.blogspot.com/2012/02/principios-basicos-de-la-aplicacion-de.html>
- Anónimo. ( 20 de julio de 2017). *Semántica*. Obtenido de En: significados:  
<https://www.significados.com/semantica/>
- Anónimo. (2018). *Pedagogía infantil*. Obtenido de WIKIPEDIA:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa\\_infantil](https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa_infantil)
- Asian, P. (2010). *Lenguaje oral en niños de 3,4 y 5 años*. Lima: Universidad San Ignacio del Loyola.
- Avendaño y Miretti, M. (2006). *el desarrollo del lenguaje oral en el aula*. Obtenido de Calderos mágicos:  
<http://www.7calderosmagicos.com.ar/Reseas/Didacticos/desarrollodelalenguoralelaula.htm>
- Axline, V. (2007). *Terpia del juego*. Mexico: Editorial Diana.
- Bermeosolo, J. (2004). *Psicología del lenguaje fundamentos para educadores y estudiantes de pedagogia* . Saniago-Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Bigas, M. (1996). La importacia del lenguaje oral en educación infantil. *Aula de innovación Educativa* 46, 4.
- Bravo, L. (2004). *bases psicologicas del aprendizaje de la lectura*. lima: San marcos.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editores.
- Burga, E. (2009). *Elaboracion de un programa de actividades de aprendizaje significativo para estimular el desarrollo de la expresión oral*. Lima.



- Busto, C. (1995). *Manual de logopedia escolar. Niños con alteraciones del lenguaje oral en educación infantil y primaria*. Barcelona- España: CEPE.
- Calderón, M. (2004). *Desarrollo del lenguaje oral*. Obtenido de Espacio pedagógico: [http://www.espaciologopedico.com/articulos2.php?Id\\_articulo=616](http://www.espaciologopedico.com/articulos2.php?Id_articulo=616).
- Canevaro, C. (2015). *actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años*. Lima: Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Carrasco, D. S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San marcos.
- Cassany, D. (2008). *Enseñar lengua*. barcelona: Graó.
- Cassany, D. (2008). *Enseñar Lengua*. Barcelona: graó.
- Castro, C. (Mayo de 2016). *Clasificación del juego según Piaget*. Obtenido de prezi: <https://prezi.com/0dnraacr3j9y/clasificacion-de-juego-segun-piaget/>
- Condemarín, M. .. (1986). *Madurez Escolar*. Santiago- Chile: Andrés Bello.
- Coronel, D. (2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de lectura en los niños*. naganagua.
- Coronel, D. (2015). *El juego lúdico como estratrgia didáctica para la enseñanza de lectura en los niños*. Naganagua - Venezuela.
- Coronel, D. (2015). *El lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de lectura en los niños*. Naganagua- Venezuela.
- Coronel, D. (Marzo 2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de lectura en los niños*. Naganagua- Venezuela.
- Cutrerá, J. (1998). *Principios mundiales de la recreación*. Obtenido de EDUFISICA: <http://10edufisica2.blogspot.com/>
- Delgado, I. (2011). *Juegos infantil y su metodologia*. Madrid-España: parafininfo.
- Díaz, H. (2006). *La función ludica del sujeto*. Chile: cooperativa: Magisterio.
- Elda, V. (2006). *El desarrollo de la lengua oral en el aula*. Obtenido de Calderos Mágicos: <http://www.7calderosmagicos.com.ar/Reseas/Didacticos/desarrollodelalenguaooralenelaula.htm>
- Fages, X. (2005). *Gramática para estudiantes*. Barcelona: Laertes : Didáctica.
- Fages, X. (2005). *Gramática para estudiantes*. Barcelona: Laertes Didáctica.
- Farfán, S. (2008). *Aplicación de un programa básico de actividades de lenguaje sobre el nivel de expresión oral en los alumnos de nivel inicial de 3 años*. Informe de titulación.
- Fernandez, V. (2011). *Importancia de la socialización de los niños y niñas*. Obtenido de EDUCANDO: <http://www.educando.edu.do/articulos/familia/importancia-de-la-socializacin-en-los-nios-y-nias/>

- Gatti, M. (2010). *El eslabón del día*. Lima: Universidad Católica Sedes Sapience.
- Guzman, E. (2017). *Análisis de la influencia de la firma digital en el proceso de subvenciones de beca 18 UER*. Lima - Perú.
- Herrera, G. y. (2008). *Cómo detectar las dificultades del lenguaje en el nivel inicial*. Obtenido de Feeye: <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje3/Herrera.pdf>.
- Hill. (2014). *juegos y simulacros instruccionales*.
- Huizinga. (1972). *Homo ludens*. Barcelona: Alianza.
- Iglesias y Sánchez, M. (2007). *Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar*. Barcelona-España: Gesbiblo, S. L.
- Kossakovskaia, E. (1982). *El juguete en la vida del niño*. Pueblo y Educación La Habana.
- Kumin, L. D. (28 de Abril de 2017). *El desarrollo de la pragmática en los niños*. Obtenido de El Cole de Celia yPepe: <https://www.fundacionquerer.org/elcole/desarrollo-la-pragmatica-los-ninos/>
- Lares, M. (2014). *Juego e infancia*. Buenos Aires: grupo editorial Lumen.
- Leiva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. bogota.
- Lino, R. (2012). *Niveles del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años*. Lima - Perú.
- Manrique, M. (2012). *como crecen nuestros hijos*. Obtenido de Padres en apuros : <https://padresenapuros.monicamanrique.com/tag/como-crecen-nuestros-hijos/>
- Marina. (1970). *Monografía*. Obtenido de El juego como estrategia pedagógica para lograr el desarrollo psicomotor: <https://www.monografias.com/trabajos93/juego-como-estrategias-pedagogica-lograr-desarrollo-psicomotor/juego-como-estrategias-pedagogica-lograr-desarrollo-psicomotor.shtml>
- Martinet, A. (1955). *Economía de los cambios fonéticos*. Berna.
- Mendoza, A. (2003). *Didáctica de la lengua y la literatura* . Madrid: Pearson Educación.
- Mendoza, B. (2012). *El desarrollo del lenguaje como factor estructurante en el comportamiento social del niño del nivel inicial*. universidad nacional de Piura.
- Monfort M. y Juarez, A. (1981). *estimulación del lenguaje oral*. Madrid: Seco olea.
- Montes, M. (2005). *juegos para niños con necesidades educativas especiales* . Mexico: Pax.
- Morales, A. (2015). *Fortalecimiento de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza en el nivel preescolar*. Valencia - España.
- Moyles, J. (2008). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Mugny, G. (1988). *Psicología Social del desarrollo cognitivo*. España: Nasif M.
- Orellana, M. (2011). *Juegos para la estimulación del lenguaje en niños*. Obtenido de

EJEMPLO PLANIFICACIONES:

<http://ejemplosplanificaciones2011.blogspot.com/2011/12/juegos-para-la-estimulacion-del.html>

Ortiz. (2008). *Didáctica Lúdica*. Obtenido de monografias .com:

<https://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Ortiz, A. (2005). *didactica lúdica: jugando tambien se aprende*. Obtenido de Monografias.com:

<https://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Owens, R. (2003). *Desarrollo del lenguaje*. España: Pearson.

Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de ciencias naturales: un enfoque lúdico. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias vol. 6, n° 2, 275-298.*, 24.

Piaget, J. (1923). *El juicio moral del niño*. Barcelona.

Poggi y Frigerio, G. (1991). *dimensión pedagogica-didáctica*.

Puyuelo, M. (2002). *Intervención del lenguaje : Metodología y recursos educativos*.

Rodrigo, L. (2014). Veo-veo. Madrid, España.

Rodríguez, A. (28 de Abril de 2017). *El desarrollo de la pragmática en los niños*. Obtenido de Blog: Expertos en educación: <https://www.fundacionquerer.org/elcole/desarrollo-la-pragmatica-los-ninos/>

Rodríguez, R. (2014). *Aprender vocabulario en educación infantil*. Universidad de Jaen.

Serón y Aguilar, M. (1992). *Psicopedagogía de la comunicación y el lenguaje* . Madrid: EOS.

Soto, C. (2002). *Didáctica del lenguaje de los estudios sociales* . Costa Rica: Universidad Nacional a distancia.

Torres, A. (2003). *El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje* . Puebla, Mexico: Lumusa S.A.

Ucha, F. (2010). *la sociabilidad*. Obtenido de Definicion ABC:

<http://www.educando.edu.do/articulos/familia/importancia-de-la-socializacion-en-los-nios-y-nias/>

Ugaz, K. (2015). *Estrategia de textualización como mejora en la producción de textos expositivos*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.

ULADECH. (2016). *Código de ética para la investigación*. Chimbote-Ancash: Universidad ULADECH.

Valderrama, M. (2005). *Pasos para la elaboración proyectos e informe de investigación científica* . Lima: San marcos.

Vasquez, Y. (2012). *Mi preescolar*. Obtenido de Dimensión socio-afectiva:

<https://lamagiadelpreescolar.wordpress.com/dimensiones-del-desarrollo/>

- Vasquez, Y. (2012). *Mi preescolar*. Obtenido de Dimensión sicio-afectiva:  
<https://lamagiadelpreescolar.wordpress.com/dimensiones-del-desarrollo/>
- Velásquez. (2005). *Ambientes lúdicos de aprendizaje, diseño y operación*. México : Trillas.
- Velásquez, J. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje, diseño y operación*. México: Trillas.
- Verdezoto, M. (2011). *La estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral* . Quito-Ecuador: Universidad central del Ecuador.
- Verdezoto, M. (2011). *La estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral de los niños del primer grado de educ. básica de la Escuela Heredia*. Ecuador.
- Vygotski, L. (1934). *Pensamiento y lenguaje*.
- Vygotski, L. (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". Barcelona, Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1962). *pensamiento y lenguaje* . Paidós.
- Weigl, D. y. (2005). *Terapia orientada a la acción: para niños con trastornos en el desarrollo del lenguaje*. Barcelona: ARS.
- Yturralde, E. (2009). *Aprendizaje experiencial. procesos de aprendizajes significativos utilizando actividades lúdicas*. Ecuador : asociados latinoamerica.

## ANEXOS

### Anexo 1:

Autorización para realizar la investigación en la I.E.I. N°231 – Lucmapampa – San Marcos



"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

La directora de la Institución Educativa Inicial N°231 de Lucmapampa – San Marcos, comprensión a la unidad de costeo – San Marcos - UGEL Huari, DRE- Ancash, que al final subscribe:

### **CERTIFICA:**

Que, la estudiante **MARÍA ELENA SAAVEDRA NAVARRO**, identificada con D.N.I. N° 32303974, con domicilio real en la avenida circunvalación S/N. San Marcos – Huari – Ancash del décimo ciclo de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote" ha desarrollado la parte experimental del trabajo de investigación titulado: **"JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 231 DE LUCMAPAMPA, DISTRITO DE SAN MARCOS – HUARI 2017"**, demostrando puntualidad, responsabilidad y creatividad desde el día 03 de abril hasta el 09 de junio del presente año.

Se le expide el presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

San Marcos, 12 de junio del 2017.



Anexo 2: Instrumento de recopilación de datos.

## PRE PRUEBA

### ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: N° 231

LUGAR: Lucmapampa

1.2. APELLIDOS Y NOMBRES: María Elena Saavedra Navarro

1.3. EDAD: 5

AULA: “Los Conejitos”

FECHA: .....

#### II. OBJETIVOS:

Conocer en nivel de desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de Lugmapampa-San Marcos, 2017.

#### III. CONTENIDO:

N°	ÍTEMS	VALORACI		
		Siempre	A veces	Nunca
	<b>ARTICULACIÓN</b>			
01	Escucha con atención cuando dialoga con otros			
02	Hace uso adecuado de su aparato fonador			
03	Articula adecuadamente los sonidos vocálicos			
04	Respira adecuadamente al hablar			
05	Hace diferenciación de sonidos			
06	Utiliza frases largas de distinto tipo (afirmativa, negativa)			
07	Articula adecuadamente los sonidos alargados			
	<b>VOCABULARIO</b>			
08	Tiene dominio normal de palabras			

09	Muestra incremento en su vocabulario para su edad			
10	Hace uso de las combinaciones gramaticales cuando confronta ideas			
11	Hace buen uso de los tiempos verbales cuando expone			
12	Adecua la intencionalidad de las palabras que utiliza			
13	Hace uso de palabras nuevas en su diálogo con otros			
	<b>SOCIABILIDAD</b>			
14	Describe con detalles características acciones y situaciones			
15	Hace uso de códigos lingüísticos en la comunicación con otros			
16	Formula interrogantes de manera adecuada cuando dialoga			
17	Da respuestas oportunas a las preguntas que le formulan			
18	Respeto su turno para pedir la palabra cuando participa			
19	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas			
20	Usa una manera de expresarse propia de su edad			
	<b>TOTAL</b>			

**IV. OBSERVACIONES:**

.....

.....

.....

## POST PRUEBA

### ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: N° 231

LUGAR: Lucmapampa

1.2. APELLIDOS Y NOMBRES: **María** Elena Saavedra Navarro

1.3. EDAD: 5

AULA: "Los Conejitos"

FECHA: .....

#### II. OBJETIVOS:

Conocer en nivel de desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de Lugmapampa-San Marcos, 2017.

#### III. CONTENIDO:

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN		
		Siempre	A veces	Nunca
	<b>ARTICULACIÓN</b>			
01	Escucha con atención cuando dialoga con otros			
02	Hace uso adecuado de su aparato fonador			
03	Articula adecuadamente los sonidos vocálicos			
04	Respira adecuadamente al hablar			
05	Hace diferenciación de sonidos			
06	Utiliza frases largas de distinto tipo (afirmativa, negativa)			
07	Articula adecuadamente los sonidos alargados			
	<b>VOCABULARIO</b>			
08	Tiene dominio normal de palabras			



09	Muestra incremento en su vocabulario para su edad			
10	Hace uso de las combinaciones gramaticales cuando confronta ideas			
11	Hace buen uso de los tiempos verbales cuando expone			
12	Adecua la intencionalidad de las palabras que utiliza			
13	Hace uso de palabras nuevas en su diálogo con otros			
	<b>SOCIABILIDAD</b>			
14	Describe con detalles características acciones y situaciones			
15	Hace uso de códigos lingüísticos en la comunicación con otros			
16	Formula interrogantes de manera adecuada cuando dialoga			
17	Da respuestas oportunas a las preguntas que le formulan			
18	Respeto su turno para pedir la palabra cuando participa			
19	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas			
20	Usa una manera de expresarse propia de su edad			
	<b>TOTAL</b>			

**IV. OBSERVACIONES:**

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

### Anexo 3.

Fórmula para la obtención de la calificación final

$$\frac{\text{TOTAL}}{400} \times 20 = \frac{400}{400}$$

Anexo 4:

Ficha de validación del instrumento



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO  
SOBRE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* ) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN : Articulación</b>								
1. Escucha con atención cuando dialoga con otros		X						X
Comentario: Tenemos que tener en consideración que la atención que muestra el niño o niña al momento de escuchar es relativa en determinadas situaciones.								
2. Hace uso adecuado de su aparato fonador	X							X
Comentario: Es importante para el desarrollo del lenguaje oral.								
3. Articula adecuadamente los sonidos vocálicos		X						X
Comentario: Aún en su gran mayoría los niños de 5 años de edad no logran articular sonidos vocálicos al 100%.								
4. Respira adecuadamente al hablar	X							X
Comentario: Es muy importante que mediante las juegos lúdicos ejecute ejercicios para respirar adecuadamente al momento de hablar.								
5. Hace diferenciación de sonidos		X						X
Comentario: El efecto los niños de 5 años de edad ya va haciendo diferenciación al 90%.								
6. Utiliza frases largas de distinto tipo (afirmativa, negativa)	X							X
Comentario: Si las utiliza diciendo variadas y continuas.								
7. Articula adecuadamente los sonidos alargados	X							X
Comentario: Si ya afecta adecuadamente y los escota en su contexto, pudiendo ser espontáneos.								
<b>II. DIMENSIÓN: Vocabulario</b>								
8. Tiene dominio normal de palabras.	X							X
Comentario: Si y las va adecuando progresivamente a situaciones comunicativas y a diferentes contextos.								





9. Muestra incremento en su vocabulario para su edad	X									X
Comentario: <i>Sí, en forma paulatina y cada vez más eficaces en diferentes situaciones comunicativas.</i>										
10. Hace uso de las combinaciones gramaticales cuando confronta ideas	X									X
Comentario: <i>Como parte de la socialización van incorporando y apropiándose de normas culturales que permiten la comunicación con empleando combinaciones gramaticales.</i>										
11. Hace buen uso de los tiempos verbales cuando expone	X									X
Comentario: <i>Sí, los niños de esta edad es capaz de reconocer, diferenciar y hacer el buen uso de tiempos verbales.</i>										
12. Adecua la intencionalidad de las palabras que utiliza	X									X
Comentario: <i>Sí, haciendo uso de su capacidad comunicativa con diversos propósitos.</i>										
13. Hace uso de palabras nuevas en su diálogo con otros	X									X
Comentario: <i>Sí, y están en la posibilidad de hablar con más detalles y explicaciones haciendo uso de nuevas palabras en su diálogo.</i>										
<b>III. DIMENSIÓN: Sociabilidad</b>										
14. Describe con detalles características acciones y situaciones	X									X
Comentario: <i>Sí, y explican con detalles sus opiniones en relación a determinadas situaciones características, acciones.</i>										
15. Hace uso de códigos lingüísticos en la comunicación con otros	X									X
Comentario: <i>Progresivamente van incorporándolos con mayor eficacia y claridad según sus propósitos.</i>										
16. Formula interrogantes de manera adecuada cuando dialoga			X							X
Comentario: <i>A veces no son tan pertinentes con respecto a preguntas o interrogantes con su interlocutor.</i>										
17. Da respuestas oportunas a las preguntas que le formulan	X									X
Comentario: <i>Sí, logrando expresar mejor sus ideas en relación a las preguntas que le formulan.</i>										
18. Respeta su turno para pedir la palabra cuando participa	X									X
Comentario:										





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

*Cuando hacer uso de normas que posibilitan su interacción en el aula y en otros espacios dentro del marco de cada cultura y/o contexto.*

19. Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	X									X
Comentario: <i>En efecto, los niños reincorporan como prácticas sociales y habituales.</i>										
20. Usa una manera de expresarse propia de su edad	X									X
Comentario: <i>Propia de su edad y como producto de su contexto cultural en el que se desenvuelven.</i>										

VALORACIÓN GLOBAL:	1	2	3	4	5
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?					X
Comentario: <i>Si, está elaborado en forma pertinente, adecuada y directa para los estudiantes del nivel inicial de 5 años de edad.</i>					



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
HUARAZ  
Ana María Loreto Albinagorta  
DIRECTORA  
I.E.L. N° 308 - HUAMARIN

Mg.  
Experto 01  
(Firma y post firma)

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

SOBRE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN : Articulación</b>								
1. Escucha con atención cuando dialoga con otros	X							X
Comentario: <i>Es importante que el niño preste atención para que pueda entender lo que los demás quieren decirle, así responder a sus inquietudes.</i>								
2. Hace uso adecuado de su aparato fonador		X					X	
Comentario: <i>Gracias a ello desarrolla su lenguaje oral.</i>								
3. Articula adecuadamente los sonidos vocálicos	X							X
Comentario: <i>En esta edad el niño no vocaliza adecuadamente la palabra</i>								
4. Respira adecuadamente al hablar	X							X
Comentario: <i>Hace uso correcto de respirar al hablar.</i>								
5. Hace diferenciación de sonidos	X							X
Comentario: <i>A la edad de 5 años el niño sabe diferenciar los diferentes sonidos. Ejemplo (musicales onomatopéyicos).</i>								
6. Utiliza frases largas de distinto tipo (afirmativa, negativa)	X							X
Comentario: <i>En esta edad el niño articula mejor sus frases.</i>								
7. Articula adecuadamente los sonidos alargados	X							X
Comentario: <i>El niño es espontáneo, comenta y dice lo que piensa.</i>								
<b>II. DIMENSIÓN: Vocabulario</b>								
8. Tiene dominio normal de palabras		X					X	
Comentario: <i>El niño, a esta edad manifiesta lo que le gusta y disgusta.</i>								





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

*así respetar su turno al hablar.*

19. Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	X							X
Comentario:	<i>Se incorpora y practica las normas de cortesía que emplea a diario.</i>							
20. Usa una manera de expresarse propia de su edad	X							X
Comentario:	<i>De acuerdo a su edad, el niño va madurando, expresándose de manera natural.</i>							

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
				X	
Comentario:					
<i>Si, porque está de acorde a la edad de un niño de 5 años de edad del nivel inicial.</i>					

  
Mg. Emperatriz Leu González  
PROF. DE AULA  
I.E.I. N° 124 - Chavín de Huantar

Mg.  
Experto 02  
(Firma y post firma)



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

SOBRE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\* Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN : Articulación</b>								
1. Escucha con atención cuando dialoga con otros	X						X	
Comentario:								
2. Hace uso adecuado de su aparato fonador	X							X
Comentario:								
3. Articula adecuadamente los sonidos vocálicos		X					X	
Comentario:								
4. Respira adecuadamente al hablar	X							X
Comentario:								
5. Hace diferenciación de sonidos	X						X	
Comentario:								
6. Utiliza frases largas de distinto tipo (afirmativa, negativa)	X							X
Comentario:								
7. Articula adecuadamente los sonidos alargados	X						X	
Comentario:								
<b>II. DIMENSIÓN: Vocabulario</b>								
8. Tiene dominio normal de palabras.	X							X
Comentario:								



19. Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	X								X
Comentario:									
20. Usa una manera de expresarse propia de su edad	X								X
Comentario:									

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
					X
Comentario: <i>Está elaborada de manera pertinente, adecuada y directa para los niños y niñas del nivel inicial de 5 años.</i>					

  
 CECILIA SALAZAR  
 EXPERTA EN EDUCACIÓN  
 DIRECTORA (M)

Experto 03  
 (Firma y post firma)

## Anexo 5.

Base de datos: Resultados de pre test

### BASE DE DATOS

PRUEBA DE ENTRADA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS																												
	1	2	3	4	5	6	7	PUNT	NIV	8	9	10	11	12	13	PUNT	NIV	14	15	16	17	18	19	20	PUNT	NIV	PUNT	NIV
1	0	1	1	0	1	1	0	4	EI	1	1	0	1	1	0	4	EI	1	0	1	1	1	0	1	5	EI	13	EI
2	2	1	1	1	1	1	1	8	EP	2	0	1	0	1	1	5	EI	2	1	0	1	1	1	2	8	EP	21	EP
3	0	1	1	0	1	2	0	5	EI	1	1	0	1	1	1	5	EI	1	0	1	0	2	0	1	5	EI	15	EI
4	2	2	1	1	0	1	2	9	EP	2	0	1	0	2	0	5	EI	1	1	0	1	1	1	2	7	EI	21	EP
5	0	1	0	0	1	2	0	4	EI	1	1	0	1	1	1	5	EI	0	0	1	0	2	0	1	4	EI	13	EI
6	2	1	1	1	0	1	0	6	EI	2	1	1	0	2	0	6	EI	1	0	1	1	1	0	1	5	EI	17	EI
7	0	2	0	0	1	1	1	5	EI	0	0	0	1	1	1	3	EI	0	1	0	0	2	1	1	5	EI	13	EI
8	2	1	1	0	1	2	0	7	EI	2	1	1	1	1	0	6	EI	1	0	0	1	1	0	1	4	EI	17	EI
9	0	1	1	1	0	1	2	6	EI	1	1	0	1	1	2	6	EI	2	0	1	1	2	1	2	9	EP	21	EP
10	2	1	0	0	1	2	0	6	EI	0	0	0	0	2	0	2	EI	0	1	0	1	1	0	1	4	EI	12	EI
11	0	2	1	1	0	1	1	6	EI	2	1	1	0	1	1	6	EI	1	0	1	0	2	1	1	6	EI	18	EI
12	1	1	0	0	1	2	0	5	EI	1	0	1	1	1	0	4	EI	0	1	0	1	1	0	1	4	EI	13	EI
13	2	1	1	1	0	1	2	8	EP	0	1	0	0	2	1	4	EI	2	0	1	0	2	1	2	8	EP	20	EI
14	2	1	1	1	0	1	2	8	EP	0	1	0	0	2	1	4	EI	2	0	1	0	2	1	2	8	EP	20	EI
15	1	2	1	0	0	1	0	5	EI	2	0	1	1	1	0	5	EI	0	1	0	0	1	0	1	3	EI	13	EI
16	1	1	1	0	1	2	2	8	EP	2	1	1	0	1	1	6	EI	1	0	1	1	2	1	1	7	EI	21	EP
PROM	1.1	1.3	0.8	0.4	0.6	1	0.8			1.2	0.63	0.5	0.5	1.3	0.63			0.9	0.4	0.6	0.6	1.5	1	1.3				

**Anexo 6.**

PRUEBA DE SALIDA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS																												
	1	2	3	4	5	6	7	PUNT	NIV	8	9	10	11	12	13	PUNT	NIV	14	15	16	17	18	19	20	PUNT	NIV	PUNT	NIV
1	1	2	2	1	2	2	1	11	LP	2	1	1	2	1	1	8	EP	2	1	1	2	2	1	2	11	LP	30	LP
2	2	2	2	2	2	2	2	14	LD	2	1	2	1	2	1	9	LP	2	2	1	2	2	2	2	13	LD	36	LD
3	1	2	2	0	2	2	1	10	EP	2	2	1	2	2	2	11	LD	1	1	2	1	2	1	2	10	EP	31	LP
4	2	2	2	2	1	1	2	12	LP	2	1	1	1	2	1	8	EP	2	2	1	2	2	2	2	13	LD	33	LP
5	1	2	1	1	2	2	1	10	EP	1	2	1	1	2	2	9	LP	1	1	2	1	2	1	2	10	EP	29	LP
6	2	2	2	2	1	2	1	12	LP	2	2	2	1	2	1	10	LP	2	1	1	2	1	1	1	9	EP	31	LP
7	1	2	1	1	2	1	2	10	EP	1	1	1	2	2	2	9	LP	1	2	1	1	2	2	2	11	LP	30	LP
8	2	2	1	1	2	2	1	11	LP	2	2	2	1	2	1	10	LP	2	1	1	1	2	1	1	9	EP	30	LP
9	1	2	2	2	1	2	2	12	LP	2	2	1	2	2	2	11	LD	2	1	2	2	2	2	2	13	LD	36	LD
10	2	2	1	1	2	2	1	11	LP	1	1	1	1	2	1	7	EP	1	2	1	1	2	1	2	10	EP	28	LP
11	1	2	2	2	1	2	2	12	LP	2	2	2	1	2	2	11	LD	2	1	2	1	2	2	1	11	LP	34	LP
12	2	2	1	1	2	2	1	11	LP	2	1	2	2	1	1	9	LP	1	2	1	2	2	1	2	11	LP	31	LP
13	2	2	2	2	1	2	2	13	LD	1	2	2	1	2	2	10	LP	2	1	2	1	2	2	2	12	LP	35	LD
14	2	1	2	2	1	1	2	11	LP	1	1	1	1	2	1	7	EP	2	1	2	1	2	2	2	12	LP	30	LP
15	2	2	1	1	1	2	1	10	EP	2	1	2	2	2	1	10	LP	1	2	1	2	2	1	2	11	LP	31	LP
16	2	2	2	1	2	2	2	13	LD	2	2	2	1	2	2	11	LD	2	1	2	2	2	1	1	11	LP	35	LD
PROM	2	1.9	1.6	1	2	1.8	1.5			1.7	2	1.5	1	2	1			1.6	1.4	1	2	1.9	1.4	2				

Base de datos: Resultados de post test

Anexo 7.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 231 – Lucmapampa
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 05 años
- 1.4. Área Curricular : Comunicación
- 1.5. Capacidad : Expresa sus ideas.
- 1.6. Título : Jugamos combinando palabras nuevas
- 1.7. Duración : 45 minutos
- 1.8. Fecha : 18/04/2017
- 1.9. Investigadora : María Elena Saavedra Navarro

COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de expresar sus ideas a través de los juegos verbales, haciendo uso de palabras nuevas en su diálogo con otros.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
La situación comunicativa	Interactúa con otros manteniendo el hilo temático	Se interesa por conocer nuevas palabras.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<p>Se saluda y se le da la bienvenida a los niños y niñas</p> <p>-Los niños y niñas entonan la canción "La gallina turuleta"</p> <p>Yo conozco una vecina Que ha comprado una gallina Que parece una sardina enlatada Tiene las patas de alambre Porque pasa mucha hambre....</p> <p>-¿cuál es el nombre de la canción? ¿qué personajes participan? ¿qué paso? ¿por qué? - Se genera el conflicto cognitivo: ¿A qué creen que jugaremos el día de hoy? - Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra "me divierto creando absurdos"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra</li> <li>- canción</li> <li>- Plumones</li> </ul>	15 Minutos	Canta con entusiasmo respetando el ritmo.
	- Se dialogará con los niños sobre los compromisos de convivencia como:	- Papel		

<p>PROCESO</p>	<p>el respeto, la tolerancia, etc., así mismo los niños participaran aportando más normas.  - La docente después de haberles cantado la canción que han escuchado propone a los niños a jugar creando absurdos.  - Se les dirá que he traído una sorpresa, en donde se comentara sobre el desayuno que se ha tomado construyendo una frase sin sentido; es decir combinaciones absurdas de palabras tal como: "hoy desayune pescado con sombrero". El niño tiene que responder con algo igualmente tonto, siguiendo la misma estructura, por ejemplo: "hoy desayune palta con botas", así sucesivamente.  - Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos.  - ¿A qué creen que hemos jugado el día de hoy? ¿por qué nos hemos divertido? ¿qué les he contado? ¿ustedes que han desayunado? ¿serán chistes o frases correctas? etc.  - Se copia en la pizarra todas las ideas que los niños han dictado.  - La docente y los niños leen los chistes ilógicos en voz laudable.  - Se escribirá el nombre de la sesión en la pizarra.  - Se les pide a los niños y niñas que dibujen y pinten los juegos que más les agradó  - Terminado sus trabajos salen a socializar.</p>	<p>- Papelotes  - Plumones</p>	<p>20  Minutos</p>	<p>Comunica lo que siente y pretende utilizando voz audible.</p>
<p>SALIDA</p>	<p><b>Relajamiento</b>  Culminada sus trabajos escuchan palabras que conlleva a la relajación.  <b>Evaluación</b>  Responde a las interrogantes:  ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?  ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar?</p>	<p>- Grabadora  - CD  - DVD</p>	<p>10  Minutos</p>	<p>Recuerda los acuerdos del aula antes de opinar.</p>

  
María E. Sandoval Nolasco  
Investigadora

   
MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECTORA

## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Huari  
 1.2. Institución Educativa : N°231- Lucmapampa  
 1.3. Edad : 5 años  
 1.4. Sección : Las mariposas\*  
 1.5. Fecha : 18/04/2017

### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de expresar sus ideas a través de los juegos verbales, haciendo uso de palabras nuevas en su diálogo con otros.

### III. INSTRUCCIONES:

A continuación, presentamos 4 ítems relacionados a expresar sus ideas de la expresión oral de los estudiantes de 05 años de edad, los cuales luego de la observación, el responsable del estudio debe marcar con un aspa (X) en la valoración correspondiente, de acuerdo a la habilidad mostrada.

### IV. CONTENIDO

Estudiantes	Canta con entusiasmo respetando el ritmo.		Comunica lo que siente y pretende utilizando voz audible.		Recuerda los acuerdos del aula antes de opinar.		Promedio
	Si	No	Si	No	si	No	
B. Ch. Yasenia M.							
Ch. A. Yomina S.							
F. L. Yasuri J.							
L. B. Jhema Y.							
R. C. Sheyis A.							
B. S. Yostin E.							
P. Ch. Edith M.							
R. D. Yampler A.							
C. R. Josias M.							
C. T. Yasuri Katy							
M. G. Johannes D.							
M. R. Yilver							
P. F. Rosangela T.							
P. A. Clin Y.							
O.C. Gianfredd							
F. T. Yamilat							
<b>TOTAL</b>							

V. OBSERVACIONES.....  
 .....  
 .....


  
 LIC. EN EDUCACIÓN  
 DIRECTORA (M)



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 231 – Lucmapampa
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Comunicación
1.6. Título	: Jugamos describiendo situaciones de mi experiencia personal
1.7. Duración	: 45 minutos
1.8. Fecha	: 10/04/2017
1.8. Investigadora	: María Elena Saavedra Navarro

### II. COMPONENTE DIDÁCTICO

#### 2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de expresar con claridad sus ideas a través del juego verbal, describiendo situaciones de su experiencia.

#### 2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
La descripción	Expresa con claridad sus ideas.	Disfruta describiendo situaciones de su experiencia.

#### 2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<p>Se saluda y se le da la bienvenida a los niños y niñas.</p> <p>profesora invita a los niños y niñas sentarse en círculo, les menciona que, hoy tenemos una invitada. ¿quieren conocerla? Y quiere contarnos su experiencia personal ¿quieren? Vamos a recibir con fuertes aplausos y todos escuchamos en silencio.</p> <p>Le presenta saludando a todos, hola niños y niñas yo soy su amiguita Serafina... hoy he venido comentarles de mi historia que he pasado el día de ayer domingo, ¿ quieren saber? Ayer a las 8 am. tome un rico desayuno: ... con mi papa, mama y mis hermanitos y después nos fuimos de paseo ... hasta terminar concierne de todo el día, después se retira despidiéndose de todos.</p> <p>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos.</p> <p>¿De qué nos a comentado la señorita Serafina? ¿qué problemita le presentó? ¿cómo lo solucionaron? ¿qué parte de su experiencia agradó más a ella?</p> <p>-La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños les han dictado. docente y los niños leen la historia que han escrito, con voz audible.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Títire</p>	15 Minutos	<p>Disfruta al escuchar la historia personal</p>

	<p>¿A ustedes les gustaría contarme lo que hicieron el día de ayer?</p> <p>¿Se genera un conflicto cognitivo: ¿Les gustaría contarme lo que hicieron el día de ayer?</p> <p>Se escribirá el nombre de la sesión en la pizarra "Participamos describiendo situaciones de mis experiencias"</p>			
PROCESO	<p><b>Ejecución del juego:</b></p> <p>Se elabora el compromiso de convivencia: pide la palabra para opinar, respetar la opinión de los demás, ayudar a los compañeros y agradecer su apoyo.</p> <p>La docente después de haberles presentado la historia que han escuchado propone a los niños recordar situaciones de su experiencia.</p> <p>- La profesora da la señal de inicio haciendo la pregunta: ¿qué hiciste el día de ayer? Los niños sentados en el círculo cuentan recordando lo que hicieron siguiendo el orden de los acontecimientos reales, todo esto respetando su turno.</p> <p>-Así cada uno de los niños van describiendo situaciones de su experiencia vivida del día anterior a través de la mímica y la voz.</p> <p>-La profesora pregunta: ¿qué parte de su historia les gustaría dibujar?... Los niños y niñas dibujan la experiencia que más le agradó y socializan su trabajo.</p>	<p>Papeles</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Pinturas</p> <p>pizarra</p>	20 Minutos	Describe las situaciones de su experiencia personal articulando adecuadamente las palabras
SALIDA	<p><b>Relajamiento</b></p> <p>Culminada el trabajo escuchan palabras que conlleva a la relajación.</p> <p><b>Evaluación</b></p> <p>-Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar.</p>	<p>Grabadora</p> <p>CD</p> <p>DVD</p>	10 Minutos	Representa con su cuerpo diferentes situaciones de la vida cotidiana.

  
 María E. Jaavedra N.  
 Investigadora





**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Institución Educativa : N° 231 - Lucmapampa
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 05 años
- 1.4. Área Curricular : Comunicación
- 1.6. Tema : Nos divertimos soplando objetos
- 1.7. Duración : 45 minutos
- 1.8. Investigadora : María Elena Saavedra Navarro
- 1.9. Fecha : 13/04/2017

**II. COMPONENTE DIDÁCTICO**

**2.1. Objetivo**

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de interactuar manteniendo el hilo temático a través del juego de soplo, participando con interés por comunicarse con otros.

**2.2. Contenido**

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Desarrollo de la motricidad oral	Interactúa manteniendo el hilo temático.	Escucha con interés y disfruta al participar en el juego.

**2.3. Secuencia didáctica**

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente Saluda a los niños y niñas, se da la bienvenida</li> <li>- Cantan la canción "la lengua revoltosa"</li> <li>Tengo una lengua muy revoltosa Con la que juego cualquier cosa. A veces piensa que ella galopa Cuando su punta el techo topa... Oye como hace esta lengua loca. Lac lac, lac lac, lac lac</li> <li>Cuando su punta el techo topa...</li> <li>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos.</li> <li>¿De qué trató la canción? ¿Qué acciones ha desarrollado la lengua? ¿para qué nos sirve la lengua? ¿cómo nos expresamos cuando nuestra lengua está debajo del paladar? ... ¿cómo nos expresamos cuando nuestra lengua está arriba del paladar?</li> <li>¿quieren seguir jugando?</li> <li>- La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños les</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>canción</li> <li>pizarra</li> <li>Plumones</li> </ul>	15 Minutos	Disfruta de la canción manifestando su punto de vista.

	<p>han dictado y leen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se genera un conflicto cognitivo: ¿Cómo nos organizaremos para jugar usando objetos?</li> <li>- Se escribirá el nombre de la sesión en la pizarra "jugamos soplando objetos"</li> </ul>			
PROCESO	<p><b>Ejecución del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elabora el compromiso de convivencia: pide la palabra para opinar, respetar la opinión de los demás, tolerancia.</li> <li>- La docente después de haberles cantado una canción que han escuchado propone a los niños a realizar la actividad del juego.</li> <li>- La docente distribuye a los niños y niñas los objetos como: flautas, silbatos, mata suegras, armónicas, pomperos, para desarrollar las actividades del juego de sopro</li> <li>- La docente sugiere a los niños y niñas a organizarse en grupo cantando una canción "vamos, vamos caminando, vamos todos a caminar" júntense de 3, así hasta formar grupo de 5 niños, y anuncia para que realicen el juego libre con los objetos entregados de una manera de ensayo.</li> <li>- La profesora da señal de inicio del juego dirigido. Queremos escuchar el sonido de las queñas a cuenta de 3. 1, 2, 3 va... los niños tocan tratando de sacar el sonido de la vocal "a", así hasta terminar todas las vocales sostenido y prolongado, seguidamente realizan el sonido de la sílaba ma má, pa-pa. De igual forma hacen los consonantes: r, j, f, etc. primero lento después fuerte y prolongado.</li> <li>- La profesora anuncia para que continúe el siguiente grupo de silbatos, y así hasta terminar con todos objetos propuestos siguiendo los mismos procedimientos.</li> </ul>	<p>Flautas Silbatos Mata suegras Armónicas Pomperos Canción</p>	<p>20 Minutos</p>	<p>Realizan práctica del soplo para mejorar el desarrollo del lenguaje oral</p>
SALIDA	<p><b>Relajamiento</b> Culminado la actividad del juego escuchan palabras que conlleva a la relajación.</p> <p><b>Evaluación</b> Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿En qué fallamos?</p>	<p>Grabadora CD DVD</p>	<p>10 Minutos</p>	<p>Responde con fluidez a las interrogantes.</p>

  
María E. Sotocueva N.  
Investigadora



¿Cómo lo podemos mejorar?

### LISTA DE COTEJO

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL: Huarí Lugar: San Marcos  
 1.2. Institución Educativa: N°231  
 1.3. Lugar: Lucmapampa  
 1.4. Edad: 5 años Sección: "las mariposas" Fecha: 13/04/2017

#### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de interactuar manteniendo el hilo temático a través del juego de soplo, participando con interés por comunicarse con otros.

#### III. INSTRUCCIONES:

A continuación, presentamos 4 ítems relacionados a interactúa manteniendo el hilo temático de la expresión oral de los estudiantes de 05 años de edad, los cuales luego de la observación, el responsable del estudio debe marcar con un aspa (X) en la valoración correspondiente, de acuerdo a la habilidad mostrada.

#### IV. CONTENIDO

Estudiantes	Disfruta de la canción manifestando su punto de vista.		Realizan práctica del soplo con objetos		Responde con fluidez a las interrogantes.		Promedio
	Si	no	Si	no	Si	No	
B. Ch. Yesenia M.							
Ch. A. Yomina S.							
F. L. Yasuri J.							
L. B. Jhems T.							
R. C. Sheyla A.							
B. S. Yostin E.							
P. Ch. Edith M.							
R. D. Yampior A.							
C. R. Josias M.							
C. T. Yasuri Katy							
M. G. Johannes D.							
M. R. Yilver							
P. F. Rosángela T.							
P. A. Cín Y.							
O.C. Gianfredd							
F. T. Yamilet							
<b>TOTAL</b>							

#### V. OBSERVACIONES.....

.....  
 .....

 *Luzmila Salazar*  
 DIRECTORA (a)

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 231 – Lucmapammpa
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Comunicación
1.6. Tema	: Nos divertimos expresando nuestros talentos
1.7. Duración	: 45 minutos
1.8. Investigadora	: Maria Elena Saavedra Navarro
1.9. Fecha	: 27/04/2017

### II. COMPONENTE DIDÁCTICO

#### 2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de utilizar variados recursos expresivos a través del juego verbal, utilizando frases largas de distinto tipo: afirmativa, negativa.

#### 2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
La articulación	Utiliza variados recursos expresivos.	Participa con interés, y se esfuerza por comunicarse con los demás.

#### 2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente Saluda a los niños y niñas, se da la bienvenida</li> <li>- Escuchan el relato del cuento "Todos tenemos talentos", el cuento inicia de la siguiente manera: Isabel había muchos dibujos hermosos y Ana Maria estaba desanimada porque no dibujaba tan bien como ella. Su maestro le pidió que diera un discurso, podrá hacer fácilmente y que contaba chistes sin dificultad....</li> <li>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos. ¿Cuál es el nombre del cuento?, ¿Qué personajes participan?, ¿Qué pasó?, ¿Por qué?, ¿Qué problema se presentó?, ¿Cómo lo solucionaron?, ¿Qué hubiera hecho tú en su lugar?</li> </ul>		15 Minutos	Escucha con atención diversos relatos.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños les han dictado.</li> <li>- La docente y los niños leen el cuento que han escrito, con voz audible.</li> <li>- Se genera un conflicto cognitivo: ¿A qué creen que jugaremos el día de hoy?</li> <li>- Se escribirá el nombre de la sesión en la pizarra "Participamos en el juego comentando de mis dibujos"</li> </ul>			
PROCESO	<p><b>Ejecución del juego.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elabora el compromiso de convivencia: respetar los turnos del habla y escucha, respetar la opinión de los demás.</li> <li>- La docente después de haberles leído la historia que han escuchado propone a los niños a jugar comentando mis dibujos.</li> <li>- La profesora entrega una cartulina a cada niño o niña, luego invita a dibujar y pintar lo que más les guste. Se le da tiempo suficiente para que trabajen, luego sentados en ronda, presentan sus trabajos a los demás compañeros. Los niños podrán contar que es lo que han dibujado, si es su mascota, sus padres, sus juguetes, la naturaleza, piscina, etc.</li> <li>- La profesora va haciendo las preguntas para que el autor del dibujo vaya contestando, se le incentiva más a los estudiantes que son tímidos al contar o describir sus producciones.</li> </ul>	<p>Papel</p> <p>cartulinas</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> <p>pinturas</p>	20 Minutos	Prepara el mensaje intencionadamente
SALIDA	<p><b>Relajamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Culminada el juego verbal escuchan palabras que conlleva a la relajación.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar?</li> </ul>	<p>Grabadora</p> <p>CD</p> <p>DVD</p>	10 Minutos	Recuerda los acuerdos del aula antes de opinar.

  
 María E. Sanabria N.  
 Investigadora





## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS GENERALES:

- |                                   |                          |
|-----------------------------------|--------------------------|
| 1.1. UGEL: Huari                  | Lugar: San Marcos        |
| 1.2. Institución Educativa: N°231 | Lugar: Lucmapampa        |
| 1.3. Edad: 5 años                 | Sección: "Las mariposas" |
| 1.4. Fecha: 27/04/2017            |                          |

### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de utilizar variados recursos expresivos a través del juego verbal, utilizando frases largas de distinto tipo: afirmativa, negativa.

### III. INSTRUCCIONES:

A continuación, presentamos 4 ítems relacionados a utilizar variados recursos expresivos de la expresión oral de los estudiantes de 05 años de edad, los cuales luego de la observación, el responsable del estudio debe marcar con un aspa (X) en la valoración correspondiente, de acuerdo a la habilidad mostrada.

### IV. CONTENIDO

Estudiantes	Escucha con atención diversos relatos.		Prepara mensaje intencionadamente		Recuerda los acuerdos del aula antes de opinar.		Promedio
	Si	no	si	No	si	no	
B. Ch. Yaseria M.							
Ch. A. Yomina S.							
F. L. Yasuri J.							
L. B. Jhems T.							
R. C. Sheyla A.							
B. S. Yosin E.							
P. Ch. Edith M.							
R. D. Yampier A.							
C. R. Josias M.							
C. T. Yasuri Katy							
M. G. Johannes D.							
M. R. Yiver							
P. F. Rosangela T.							
P. A. Clin Y.							
O.C. Gianfredd							
F. T. Yamilet							
<b>TOTAL</b>							

### V. OBSERVACIONES:

.....

.....

.....



*Celia Sabarón*

M.P. EN EDUCACION  
DIRECTORA (R)

Anexo 6

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 231 - Lucmapampa
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 05 años
- 1.4. Áreas Curricular : Comunicación
- 1.5. Título : Disfrutamos jugando los roles dialogando  
Con otros
- 1.6. Actitud : Respeto, amor, tolerancia
- 1.7. Duración : 45 minutos
- 1.8. Investigadora : María Elena Saavedra Navarro
- 1.9. Fecha : 04/05/2017

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de utilizar variados recursos expresivos a través del juego lúdico, dialogando con otros.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Articulación de palabras	Dialoga utilizando variados recursos expresivos para comunicarse con otros.	Manifiesta sus sentimientos expresándose con libertad y espontaneidad

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIE MPO	EVALUACIÓN
INICIO	<p>Se saluda y se le da la bienvenida a los niños y niñas</p> <p>-Se les invita a los niños para que se sienten en círculo. En seguida se les muestra imágenes de la familia cumpliendo sus roles, se realiza las siguientes preguntas ¿alguien conoce estas imágenes? ¿en dónde están? ¿Qué hace el papá, la mamá y los hermanos? De igual manera se les pregunta a algunos niños voluntarios sobre los roles que tienen su familia. Se genera el conflicto cognitivo: ¿Les gustaría jugar los roles de mi familia?</p> <p>Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra: Jugamos los roles de mi familia.</p>	<p>-Plumones</p> <p>- pizarra</p> <p>- imágenes</p>	15 Minutos	Demuestra interés al observar imágenes y manifiesta sus sentimientos.
	<p>Antes iniciar se les recuerda las reglas y normas preguntando a los niños y niñas ¿cuál es mi primera norma? Y así enfatizar con las demás normas como respetar la opinión de los demás, ayudar a los compañeros y agradecer su apoyo.</p> <p>- La docente después de haberles mostrado imágenes con roles de la familia que han escuchado, propone a los niños</p>	- Kit de solidos		

<p>PROCESO</p>	<p>la realización del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños eligen los personajes que representarán</li> <li>-Para el inicio del juego se agrupan de tres grupos, para ello se reparte imágenes de animales como: perro, gato y conejo a todos los niños, por ejemplo, el niño o la niña que tiene la imagen del conejo se agrupa con los mismos que tienen la imagen.</li> <li>-La profesora les muestra un baúl donde hay disfraces de diferentes tipos, como: Policías, bomberos, médicos, campesinos, etc. los niños sacan los disfraces para representar personajes de papa, mama, hijos, abuelos. También se le entrega a cada grupo diversos materiales tales como: telas, cartones, etc. que les servirá para llevar a cabo el juego.</li> <li>-La profesora da la señal de inicio a la actividad y los niños y niñas organizados sus roles juegan imitando al papel de los adultos en el salón de clase.</li> <li>- Se da tiempo para jugar con todos los materiales como también cumplirán los acuerdos como: el respeto, la tolerancia, el amor que se acordó al inicio de la sesión.</li> <li>- Acompañamos este momento de exploración, conversando y preguntando. Cuando hay dificultades se les alienta a buscar soluciones y se les anima hacer cosas por sí mismos.</li> <li>- Cerramos el tema comentándoles que todos tenemos una familia en casa, en donde cada uno cumplen con sus roles con responsabilidad.</li> </ul>	<p>geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Papeles de colores</li> <li>- Kit de Telas</li> <li>- Papeles.</li> <li>- Cajas de diferentes tamaños</li> <li>- Cinta maskig tape</li> <li>- Bases de cartón</li> <li>- disfraces</li> </ul>	<p>20 Minutos</p>	<p>Articula un mensaje claro ante los demás.</p>
<p>SALIDA</p>	<p><b>Relajamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Culminada el juego escuchan palabras que conlleva a la relajación.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responde a las interrogantes:</li> <li>- ¿A qué jugamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar?</li> </ul>	<p>Grabadora DVD</p>	<p>10 Minutos</p>	<p>Da su opinión sobre el esfuerzo de la actividad.</p>

  
 María E. Sandoval A.  
 Investigadora

   
 DIRECTORA (H)

## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Huari  
 1.2. Institución Educativa : 231 – Lucmapampa – San Marcos  
 1.3. Edad : 5 años  
 1.4. Sección : "las mariposas"  
 1.5. Fecha : 04/05/2017

### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de utilizar variados recursos expresivos a través de los juegos lúdicos, manifestando sus sentimientos expresándose con libertad y espontaneidad.

### III. INSTRUCCIONES:

A continuación, presentamos 4 ítems relacionados a utiliza variados recursos expresivos del lenguaje oral de los estudiantes de 05 años de edad, los cuales luego de la observación, el responsable del estudio debe marcar con un aspa (X) en la valoración correspondiente, de acuerdo a la habilidad mostrada.

### IV. CONTENIDO

Estudiantes	Demuestra interés al observar imágenes y manifiesta sus sentimientos.		Articula un mensaje claro ante los demás.		Da su opinión sobre el esfuerzo de cada personaje.		Promedio
	Si	No	Si	No	Si	no	
B. Ch. Yesenia M.							
Ch. A. Yomina S.							
F. L. Yasuri J.							
L. B. Jhems T.							
R. C. Sheyla A.							
B. S. Yostin E.							
P. Ch. Edith M.							
R. D. Yampier A.							
C. R. Josias M.							
C. T. Yasuri Katy							
M. G. Johannes D.							
M. R. Yliver							
P. F. Rosangela T.							
P. A. Celin Y.							
O.C. Gianfredd							
F. T. Yamilet							
TOTAL							

### V. OBSERVACIONES.

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


  
*Edith Salazar*
  
 LIC. EN EDUCACION
   
 DIRECTORA (a)

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 231
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Comunicación
1.6. Título	: Disfrutamos jugando la tiendita describiendo situaciones
1.7. Duración	: 90 minutos
1.8. Fecha	: 10/05/2017
1.9. Investigadora	: María Elena Saavedra Navarro

### II. COMPONENTE DIDÁCTICO

#### 2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de expresar con claridad sus ideas a través del juego lúdico, describiendo con detalles características, acciones y situaciones.

#### 2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Sociabilidad	Expresa con claridad sus ideas.	Participa con interés, y se esfuerza por comunicarse con otros

#### 2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se saluda y se le da la bienvenida a los niños y niñas</li> <li>- Escuchan el relato del cuento "María fue al Mercado"</li> <li>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos ¿de qué trata el cuento? ¿qué productos compro María del mercado? ¿Por qué? ¿para quién? ¿dónde viven ustedes hay tiendas? ¿les gustaría jugar a las tienditas?</li> <li>- La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños les han dictado.</li> <li>- Se lee con los niños el cuento con claridad.</li> <li>- Se genera el conflicto cognitivo: ¿A qué creen que jugaremos</li> <li>- Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra "disfrutamos jugando a la tiendita"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra</li> <li>Plumones</li> <li>Cuento</li> <li>Láminas</li> </ul>	20 Minutos	Disfruta al escuchar el cuento.

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elabora el compromiso de convivencia: respetar la opinión de los demás, ayudar a los compañeros y agradecer su apoyo.</li> <li>- La docente después de haberles leído la historia que han escuchado propone a los niños a jugar la tiendita</li> <li>- organizamos y jugamos la tienda, y hablamos de cuales podríamos incluir en la nuestra: Así fuimos haciendo una lista de productos solo de alimentos.</li> <li>- Para poder completarla se pregunta: ¿qué desayunaron? ¿qué productos compran nuestros padres? los chisitos son buenos? También les hacía otras preguntas de tipo: ¿por qué hay que comer pescado, carne, frutas y verduras?</li> <li>- En la pizarra anotábamos los productos, preguntando si son caros o baratos para establecer precios.</li> <li>- La profesora pregunta ¿de dónde sale el dinero? ... Mostrando las monedas elaboradas en la clase anterior</li> <li>- Los niños y niñas ordenan los productos alimenticios en sus respectivos lugares elegidos por ellos con sus precios a igual que el Banco de la Nación, donde hay dinero, y la Caja Registradora, que sirva para ver la fecha de vencimiento de los productos, todo esto con el apoyo de la profesora.</li> <li>- Los niños y niñas pasan por todos los rincones para desarrollar diferentes actividades: un grupo juega mi cocinita, otros son turistas. Se convierten en mejores vendedores. Todos los niños y niñas juegan libremente con la tiendita.</li> <li>-Se les acompaña a los niños en todo el proceso del juego, haciéndoles preguntas y dando orientaciones.</li> </ul>	<p>Cinta adhesiva Revistas o catálogos publicitarios de productos con sus respectivos precios Cartones Monedas fotocopiadas Reciclaje de envolturas.</p>	<p>60 Minutos</p>	<p>Presenta sus ideas con fluidez ante los demás.</p>
<p>SALIDA</p>	<p><b>Relajamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Culminada el juego, escuchan palabras que conlleva a la relajación.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responde a las interrogantes: ¿A qué jugamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar? Se evaluará según el logro de los indicadores.</li> </ul>	<p>Grabadora CD DVD</p>	<p>10 Minutos</p>	<p>Opina sobre el juego realizada.</p>

  
María E. Socorro N.  
Investigadora

   
DIRECCIÓN NACIONAL DE CALIDAD  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN  
DIRECTORA (a)

## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL: Huari  
 1.2. Institución Educativa: Lugar: Lucmapampa  
 1.3. Edad: 5 Sección: " Las mariposas Fecha: 10/05/2017

### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de expresar con claridad sus ideas a través del juego lúdico, disfrutando al participar oralmente en una interacción.

### III. INSTRUCCIONES:

A continuación, presentamos 4 ítems relacionados a expresa con claridad sus ideas de la expresión oral de los estudiantes de 05 años de edad, los cuales luego de la observación, el responsable del estudio debe marcar con un aspa (X) en la valoración correspondiente, de acuerdo a la habilidad mostrada.

### IV. CONTENIDO

Estudiantes	Disfruta al escuchar el cuento		Presenta sus ideas con fluidez ante los demás.		Opina sobre la dramatización realizada.		Promedio
	Si	No	si	no	Si	no	
B. Ch. Yesenia M.							
Ch. A. Yomina S.							
F. L. Yasuri J.							
L. B. Jhems T.							
R. C. Sheyla A.							
B. S. Yastin E.							
P. Ch. Edin M.							
R. D. Yampier A.							
C. R. Josias M.							
C. T. Yasuri Katy							
M. G. Johannes D.							
M. R. Yilver							
P. F. Rosangela T.							
P. A. Cin Y.							
O.C. Gianfredd							
F. T. Yamilet							
TOTAL							

V. OBSERVACIONES:.....  
 .....  
 .....


  
*[Firma]*  
 DIRECTORA (a)

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 231 – Lucmapampa
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Comunicación
1.6. Título	: Nos divertimos creando una historia con el dado.
1.7. Duración	: 45 minutos
1.8. Investigadora	: María Elena Saavedra Navarro
1.9. Fecha	: 16/05/2017

### II. COMPONENTE DIDÁCTICO

#### 2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de adecuar a la situación comunicativa a través del juego de la creación de un cuento sencillo utilizando frases largas.

#### 2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
La creatividad	Se adecúa a la situación comunicativa.	Muestra interés por incrementar su vocabulario y sus posibilidades de comunicación.

#### 2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente Saluda a los niños y niñas, se da la bienvenida</li> <li>- Escuchan el relato del cuento "Pedro y el Lobo"...</li> <li>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos.</li> <li>¿Cuál es el nombre del cuento? ¿Qué otros cuentos han escuchado? ¿Qué personajes participan? ¿Qué pasó? ¿Por qué? ¿Qué problema se presentó? ¿Cómo lo solucionó? y a ustedes... ¿les gustaría crear un cuento jugando?</li> <li>- Se genera un conflicto cognitivo: ¿A qué creen que jugaremos el día de hoy?</li> <li>- Se escribe el nombre de la sesión en la pizarra "Participamos en el juego creando historia con el dado"</li> </ul>	Plumones Pizarra Cuentos	15 Minutos	Escucha con atención diversos relatos.



<p>PROCESO</p>	<p><b>Ejecución de la creación del cuento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elabora el compromiso de convivencia: pide la palabra para opinar, respetar la opinión de los demás, tolerancia.</li> <li>- La docente después de haberles contado la historia que han escuchado propone a los niños y niñas crear una historia jugando con el dado de colores, separados por partes de la oración, en los que encontraremos sustantivos, verbos, adverbios, adjetivos, que se mezclaran según elija el azar al lanzar los dados y con los que se tendrá que elaborar una historia animando a participar, a encontrar las palabras adecuadas.</li> <li>- Los niños de uno en uno lanzan el dado consecuentemente mencionan la imagen de la parte superficial, la profesora inicia escribiendo en la pizarra la primera parte de la historia de acuerdo que va dictando el niño o niña con frases largas del imagen que aparece en el dado.</li> <li>- Así sucesivamente todos los niños van lanzando el dado hasta elaborar la historia completa con el apoyo de la profesora.</li> <li>- La docente y los niños leen el cuento que han escrito, con voz audible y entienden el mensaje que presenta la historia.</li> </ul>	<p>El dado Pizarra Plumones Imágenes</p>	<p>20 Minutos</p>	<p>Argumenta sus ideas expresando lo que piensa</p>
<p>SALIDA</p>	<p><b>Relajamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Culminada la creación de la historia escuchan palabras que conlleva a la relajación.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar?</li> <li>- Se evaluará según el logro de los indicadores.</li> </ul>	<p>Grabadora CD DVD</p>	<p>10 Minutos</p>	<p>Recuerda los acuerdos de las normas de convivencia.</p>

  
 María E. Saavedra N.  
 Investigadora

   
 D.E. DE EDUCACION  
 DIRECTORA



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 231 – Lucmapampa
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Comunicación
1.5. Tema	: Nos divertimos viajando imaginariamente
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Fecha	: 22/05/2017
1.8. Investigadora	: María Elena Saavedra Navarro

### II. COMPONENTE DIDÁCTICO

#### 2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de intervenir en temas de conversación a través del juego verbal, haciendo uso de palabras nuevas en su diálogo.

#### 2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
La situación comunicativa	Interviene en temas de conversación.	Manifiesta sus sentimientos expresándose con espontaneidad.

#### 2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente Saluda a los niños y niñas, se da la bienvenida.</li> <li>- Escuchan el relato del cuento "un paseo en Barco"</li> <li>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos.</li> <li>¿Cuál es el nombre del cuento?</li> <li>¿De qué trata el cuento? ¿Qué personajes participan? ¿Qué le dijo el esposo a su esposa?</li> <li>¿qué le dijo su mamá a Isaac?</li> <li>¿a ustedes les gustaría llevar cosas cuando se van de viaje?</li> <li>- La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños les han dictado.</li> <li>- La docente y los niños leen el cuento que han escrito, con voz audible.</li> <li>- Se genera un conflicto cognitivo: ¿A qué creen que jugaremos el día de hoy?</li> <li>- Se escribirá el nombre de la sesión en la pizarra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra</li> <li>Plumones</li> <li>Láminas</li> <li>Cuentos</li> </ul>	15 Minutos	Disfruta del relato manifestando su punto de vista.

	"Participamos en el juego del viaje imaginario"			
PROCESO	<p><b>Ejecución.</b></p> <p>Se elabora el compromiso de convivencia: respetar los turnos del habla y escucha, respetar la opinión de los demás.</p> <p>La docente después de haberles leído la historia que han escuchado propone a los niños a realizar la actividad del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente le invita a los niños y niñas a sentarse en el suelo, cerrar los ojos y pensar en un lugar donde les gustaría viajar, se le da tiempo suficiente para pensar. Preguntar: ¿qué lugar escogió para irse de viaje? a cada niño o niña.</li> <li>- Se le pide que elija un objeto para llevar a su viaje, el niño le dice por ejemplo "voy a la ruina de chavín y voy a llevar dinero". Repite el objeto escogido por el niño y añade un nuevo elemento, por ejemplo, "voy a la ruina y voy a llevar dinero y un sombrero". El niño o niña deberá dar continuidad, añadiendo otro elemento. La actividad continua hasta que alguien se olvida de un artículo o confunda la secuencia.</li> <li>- La profesora sugiere poder recomenzar el juego con un viaje a otro lugar que les encantaría visitar.</li> <li>- Se le invita dibujar el viaje imaginario que más les a gustado.</li> </ul>	<p>Cuadros de lugares turísticos</p> <p>Grabadora</p> <p>CD</p> <p>Papel bond</p> <p>Colores</p>	20 Minutos	Sabe dialogar siguiendo la secuencia.
SALIDA	<p><b>Relajamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan palabras que conlleva a la relajación.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar?</li> </ul>	<p>Grabadora</p> <p>CD</p> <p>DVD</p>	10 Minutos	Aporta en temas de conversación

  
 María E. Suroveda M.  
 Investigadora

   
 María Suroveda  
 Directora

## LISTA DE COTEJO

### I. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Huari Lugar: San Marcos  
 1.2. Institución Educativa: N° 231 Lugar:.....  
 1.3. Edad: 5 años Sección: " Las mariposas" Fecha: 22/05/2017

### II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de intervenir en temas de conversación a través del juego verbal, haciendo uso de palabras nuevas en su diálogo.

### III. INSTRUCCIONES:

A continuación, presentamos 4 ítems relacionados a intervenir en temas de conversación de la expresión oral de los estudiantes de 05 años de edad, los cuales luego de la observación, el responsable del estudio debe marcar con un aspa (X) en la valoración correspondiente, de acuerdo a la habilidad mostrada.

### IV. CONTENIDO

Estudiantes	Disfruta del relato manifestando su punto de vista.		Sabe dialogar siguiendo la secuencia.		Aporta en temas de conversación		Promedio
	Si	No	si	no	Si	no	
B. Ch. Yesenia M.							
Ch. A. Yomina S.							
F. L. Yasuri J.							
L. B. Jhems T.							
R. C. Sheyla A.							
B. S. Yostin E.							
P. Ch. Edith M.							
R. D. Yampier A.							
C. R. Josias M.							
C. T. Yasuri Katy							
M. G. Johannes D.							
M. R. Yiver							
P. F. Rosangela T.							
P. A. Cin Y.							
O.C. Gianfredd							
F. T. Yamier							
<b>TOTAL</b>							

### V. OBSERVACIONES.

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


  
*Guila Salazar*
  
 DIRECTORA DE EDUCACIÓN

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	:	N° 231 – Lucmapampa
1.2. Nivel Educativo	:	Inicial
1.3. Edad	:	05 años
1.4. Área Curricular	:	Comunicación
1.6. Tema	:	Disfrutamos jugando "el juego del veo veo"
1.7. Duración	:	45 minutos
1.8. Fecha	:	23/05/2017
1.8. Investigadora	:	María Elena Saavedra Navarro

### II. COMPONENTE DIDÁCTICO

#### 2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de interactuar manteniendo el hilo temático a través del juego verbal, dando respuestas oportunas a las preguntas que se le formula.

#### 2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
La situación comunicativa	Interactúa manteniendo el hilo temático.	Se interesa por conocer nuevas palabras.

#### 2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se inicia el juego cuando la docente, indica a los niños y niñas VEO – VEO. Y los niños responde en coro, Que veo, la profesora dice un nombre que inicia con A,</li> <li>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos.</li> <li>¿Cuál es el título de la canción?</li> <li>¿Qué otras canciones han escuchado?, ¿De qué trata la canción?, ¿qué otras letras aparecen en la canción?</li> <li>- La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños les han dictado,</li> <li>- Se genera un conflicto cognitivo: ¿A qué creen que jugaremos el día de hoy?</li> <li>- Se escribirá el nombre de la sesión en la pizarra "El juego del veo veo"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra</li> <li>Plumones</li> <li>Canción</li> </ul>	15 Minutos	Escucha con atención la canción "veo veo"
	<b>Ejecución del juego verbal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elabora el compromiso de Convivencia: respetar los turnos del habla y escucha, respetar la</li> </ul>			

<p>PROCESO</p>	<p>opinión de los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente después de haberles cantado una canción que han escuchado propone a los niños la realización del juego</li> <li>- La profesora da inicio del juego, dirigiendo la mirada en las paredes en donde están las imágenes con sus respectivos nombres que fue pegada antes que los niños ingresen al salón de clase diciendo: "veo veo" y los niños y niñas responden ¿qué vez? Una cosita que empiece por ...fonema "F" inicial. Buscan los niños y encuentran la palabra <b>fósforo</b> con el apoyo de la imagen, en seguida describen su utilidad.</li> <li>- La docente continúa diciendo veo veo ¿qué vez? Una cosita y qué cosita es. Empieza con el fonema "J" que será, qué será, qué será, buscan los niños y identifican la palabra <b>jirafa</b>, luego describen sus características del animal.</li> <li>- Se continúa con el juego: ¿veo veo, qué vez? Una cosita y qué cosita es. Empieza con la "G" ¿qué será? buscan los niños y ubican la palabra <b>árbol</b>, seguidamente describen e identifican su importancia.</li> <li>- De la misma manera continúan con los demás fonemas: R, S, LL, G, etc. siguiendo los mismos procedimientos del juego.</li> </ul>	<p>Láminas imágenes Papelotes Plumones</p>	<p>20 Minutos</p>	<p>Adecua su forma de hablar a la situación comunicativa.</p>
<p>SALIDA</p>	<p><b>Relajamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Culminada el juego verbal escuchan palabras que conlleva a la relajación.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar?</li> <li>- Se evaluará según el logro de los indicadores</li> </ul>	<p>Grabadora CD DVD</p>	<p>10 Minutos</p>	<p>Opina sobre la importancia del juego</p>

  
 María E. Sánchez N.  
 Investigadora

   
 LIC. EN EDUCACIÓN  
 DIRECTORA (a)





**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Institución Educativa : N° 231 - Lucmapampa
- 1.2. Nivel Educativo : Inicial
- 1.3. Edad : 05 años
- 1.4. Área Curricular : Comunicación
- 1.6. Tema : Disfrutamos jugando el adivino adivinador
- 1.7. Duración : 45 minutos
- 1.8. Investigadora : María Elena Saavedra Navaro
- 1.9. Fecha : 02/06/2017

**II. COMPONENTE DIDÁCTICO**

**2.1. Objetivo**

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de utilizar variados recursos expresivos a través del juego verbal, dando respuestas oportunas a las preguntas formuladas.

**2.2. Contenido**

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Uso del lenguaje expresivo	Usa frases para decir algo	Disfruta y se esfuerza por expresarse haciendo uso de frases

**2.3. Secuencia didáctica**

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente Saluda a los niños y niñas, se da la bienvenida</li> <li>- Escuchan el video: "Adivina Adivinador" ¿En qué canción estoy pensando?</li> <li>- Se entabla el dialogo a fin de extraer los saberes previos. ¿Qué escuchamos en el video?, ¿Cuál es el título de la canción? ¿De qué trata la canción?, ¿Les gustaría cantar?</li> <li>- La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños les han dictado y leen</li> <li>- Se genera un conflicto cognitivo: ¿A qué creen que jugaremos el día de hoy?</li> <li>- Se escribirá el nombre de la sesión en la pizarra "Participamos en el juego "estoy pensando, a ver si lo adivinas"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Televisor</li> <li>DVD</li> <li>CD</li> <li>Plumones</li> <li>Pizarra</li> </ul>	15 Minutos	Disfruta escuchar la canción
	<p><b>Ejecución</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elabora el compromiso de convivencia: respetar los turnos del habla y escucha, respetar la opinión de los demás</li> <li>- La docente después de haberles presentado la canción en el video que han escuchado propone a los niños a realizar el</li> </ul>	Láminas		

<p>PROCESO</p>	<p>juego verbal con imágenes sobre temas motivadoras</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora anuncia a los niños: hoy les he traído figuritas de diferentes ideas para jugar adivina adivinador.</li> <li>- La docente inicia el juego diciendo: ¿veamos si lo adivinan, tienen alguna idea de lo que es?</li> </ul> <p>Siguiente imagen: a ver si adivinan niños, dígame ¿qué es este objeto? la profesora va anotando en la pizarra todas las pistas que los niños van dando para facilitar en encontrar la respuesta. Retoma con la pregunta: Todavía no tienen alguna idea? Okey, voy a ayudarlos un poco más...y ahora ya está muy fácil.... si correcto es una vaca ¡felicidades! Los niños adivinan y describen sus características.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Jugamos otra vez, este sí que está difícil no crees? ¿Tienen alguna idea de lo que es? Lo único que te voy a decir es que cuando está contento mueve su cola...ya adivinaste.... ah es un perro, el mejor amigo del hombre muy bien niños! Aplausos para ustedes. Los niños describen sus características del animal.</li> <li>- ¿Seguimos adelante niños, en este juego quiero que escuchen el siguiente ruido y adivinen a quién pertenece, listos? Se imita el sonido que da el carro...y los niños y niñas adivinan describiendo las características. De igual forma adivinan la marca, mencionan su utilidad y quienes manejan. Así sucesivamente siguiendo los mismos procedimientos se jugará con las demás imágenes.</li> </ul>	<p>Cartulina Imágenes Pizarra Plumones Cinta packing tape</p>	<p>20 Minutos</p>	<p>Adecua su lenguaje expresivo al propósito comunicativo.</p>
<p>SALIDA</p>	<p><b>Relajamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Culminada el juego, escuchan palabras que conlleva a la relajación.</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podemos mejorar?</li> </ul>	<p>Grabadora CD DVD</p>	<p>10 Minutos</p>	<p>Opina sobre la importancia del juego..</p>

  
María E. Saavedra N.  
Investigadora

  
Verónica Sobrera  
DIRECTORA (H)



## **Anexo 8.**

**Evidencias del desarrollo de las prácticas experimentales con las sesiones de aprendizaje:**



**En el pasaje de la parte superior se observa la portada de la institución educativa donde se desarrolló la parte experimental del estudio.**

**En la vista de la parte inferior se observa a los niños y niñas de 5 años participando en el juego, bajo la conducción de la responsable del estudio.**





En la vista de la parte superior se observa Imágenes utilizadas en el desarrollo de la actividad: “veo veo”

En el pasaje de la parte inferior se observa a los niños y niñas están realizando la actividad del juego.





Los niños y niñas jugando el “veo veo”



El juego de “mi hogar”



Actividad del juego “adivino adivinador”





La actividad de juego del soplido con los instrumentos musicales, bajo la conducción de la responsable en el experimento.



Se observa a niños y niñas desarrollando la actividad de “jugando con dado” que fue elaborado por los ellos.