

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DE LA  
EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DIVINO NIÑO JESUS –  
HUACHO DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2016**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**NIVEL: INICIAL**

**ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

**AUTORAS:**

**ELIZABET FABIAN PAUCAR**

**STEFANY RODRIGUEZ RAMIREZ**

**ASESOR:**

**MG. VEGA VILCA JOSE**

**HUACHO – PERÚ**

**2016**

**TITULO**

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DE LA  
EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 086 DIVINO NIÑO JESUS –  
HUACHO DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2016**

**ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

**DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA**

**PRESIDENTE**

**DRA. VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES**

**SECRETARIO**

**LIC. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME**

**VOCAL**

**MG. VEGA VILCA JOSE MANUEL**

**ASESOR**

## **DEDICATORIA**

A nuestro esfuerzo y decisión por una sociedad justa y equilibrada con dedicación, amor y cariño a las generaciones venideras.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darnos a nosotras y a nuestras familias fortaleza y salud hasta ahora.

A nuestra familia por habernos apoyado incondicionalmente en la formación académica, y a mi hija que es el motor de mi vida y por el cual lucho día a día.

## INDICE

INTRODUCCIÓN .....	6
CAPÍTULO I .....	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	7
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	7
1.2 Formulación del problema.....	8
1.2.1 Problema General: .....	8
1.2.2 Problemas Específicos:.....	8
1.3 Objetivos de la Investigación .....	8
1.3.1 Objetivo General .....	8
1.3.2 Objetivos Específicos .....	9
1.4 Justificación de la Investigación .....	9
1.5 Delimitación de la Investigación .....	10
a) Delimitación temática: el juego como medio de su desarrollo. ....	10
b) Delimitación espacial: Comprende distrito de Huacho, departamento de Lima. ....	10
c) Delimitación poblacional: Niños del aula .....	10
CAPITULO II .....	11
MARCO TEÓRICO .....	11
2.1 Antecedentes de la Investigación:.....	11
2.2 Bases Teóricas .....	11
2.2.1 Definiciones Conceptuales.....	11
2.2.2 Importancia de los Juegos .....	12
2.2.3 Características de los Juegos.....	12
2.2.4 Clasificación de los Juegos según la edad .....	13
2.2.5 El Juego Didáctico en el Desarrollo Educativo .....	15
2.2.6 Creatividad en los Niños .....	15
2.2.7 Dimensiones del Juego Didáctico .....	16
2.2.8 Variante para Niños Pequeños: .....	18
2.2.9 Variable Expresión Oral .....	18
2.3 Adquisición del Lenguaje en el Niño .....	18
2.4 Etapas del Desarrollo del Lenguaje.....	19
2.5 Dimensiones de la Variables .....	19
2.5.1 Etapa Pre lingüística .....	19

<b>2.5.2</b>	<b>Etapa Lingüística</b> .....	19
2.4	Marco Conceptual.....	20
a)	Aprendizaje: .....	20
b)	Proceso de aprendizaje:.....	20
c)	Enseñanza:.....	20
d)	Juego: .....	20
e)	La creatividad .....	20
<b>2.5</b>	<b>Formulación de Hipótesis</b> .....	20
2.5.1	Hipótesis específicas .....	21
CAPITULO III.....		22
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....		22
3.	Diseño Metodológico.....	22
3.1	Tipo de Investigación.....	22
3.2	Enfoque .....	22
3.3	Población y Muestra.....	22
3.4	Población .....	22
3.5	Muestra.....	22
3.6	Operacionalización de Variables .....	22
3.7	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	23
3.8	Métodos de Análisis .....	23
CAPITULO IV.....		26
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....		26
<b>4.1</b>	<b>Análisis Descriptivo por Variables.</b> .....	27
CAPITULO V.....		36
FUENTES DE INFORMACION .....		36
<b>5.1</b>	<b>Conclusiones</b> .....	36
<b>5.2</b>	<b>Recomendaciones</b> .....	36
<b>5.3</b>	<b>Fuentes Bibliográficas</b> .....	37
<b>5.4</b>	<b>Anexos</b> .....	39

**LISTA DE TABLAS**

Tabla 1: Variable X .....	26
Tabla 2: Variable Y .....	26
Tabla 3: Los juegos collage de palabras.....	27
Tabla 4: Juego Encadenando Palabras .....	28
Tabla 5: Juego Cambiando Historia.....	29
Tabla 6: Pruebas de chi – cuadro .....	30
Tabla 7: Tabla de Contingencia.....	30
Tabla 8: Pruebas de chi – cuadro .....	31
Tabla 9: Correlaciones .....	32
Tabla 10: Pruebas de chi - cuadro.....	33
Tabla 11: Correlaciones .....	33
Tabla 12: chi - cuadro .....	34
Tabla 13: Correlaciones .....	35



**LISTAS DE FIGURAS**

Figura 1 porcentaje de frecuencia de los juegos de palabras.....	27
Figura 2: porcentaje de frecuencia del juego encadenado.....	28
Figura 3: porcentaje del juego cambiando historia .....	29
Figura 4: Los juegos y la expresión oral .....	31
Figura 5: Juego collage de palabras y expresión oral .....	32
Figura 6: Los juegos encadenados y expresión oral .....	34
Figura 7: Juego cambiando Historia y expresión oral.....	35

## LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: ANAEXO A: .....	39
Anexo 2: ANEXO B: Guía de Observación – el Juego .....	41
Anexo 3: ANEXO C: .....	43

## RESUMEN

La tesis toca un tema muy importante “el juego como recurso didáctico”, tiene como Objetivo: Identificar la manera didáctica en la que se desarrolla esta herramienta, en la investigación podemos ver, que el juego es muy importante en los niños ya que este, ayuda a que los niños se desarrollen tanto en lo educativo como en lo personal, el juego por lo que hemos podido tener como resultado de la investigación, es que todos los niños que practiquen los juegos educativos tienden a ser más hábiles y creativos, es por eso que todos los niños deben tener la facilidad de tener a la mano formas didácticas de juegos, tanto en la casa como en los centros educativos.

como hemos recabado algunos datos informativos, nos hemos dado cuenta que el juego no solo hace que los niños sean más creativos, sino que también hace que los niños estén más preparados para afrontar ciertos problemas cotidianos, hace que sean más maduros en la toma de decisiones, el juego es muy importante porque también ayuda a en su expresión oral, ya que los niños que están más envueltos en estos juegos tienen un mayor porcentaje de desenvolverse de la mejor manera, hace que sean más comunicativos, y solidarios, es por todo esto que haciendo la investigación nos hemos dado cuenta que es muy importante hacer que los niños sean incentivados con juegos didácticos, desde el vientre de la madre, porque desde ahí serán niños más creativos y hábiles en sus entorno de convivencia y su desarrollo intelectual.

Palabras claves: El juego, herramienta didáctica, expresión oral.

## ABSTRACT

The thesis touches on a very important topic “the game as a didactic resource”, has as

Objective: To identify the didactic way in which this tool is developed, in the investigation we can see, that the game is very important in children since this, It helps children to develop both in education and in personal, the game for what we have been able to have as a result of research, is that all children who practice educational games tend to be more skilled and creative, it is for that all children should have the facility to have on hand educational forms of games, both at home and in schools.

As we have collected some informative data, we have realized that the game not only makes children more creative, but also makes children more prepared to face certain everyday problems, makes them more mature in decision making , the game is very important because it also helps in their oral expression, since children who are more involved in these games have a higher percentage of developing in the best way, makes them more communicative, and supportive, it is for all this That doing the research we have realized that it is very important to make children be encouraged with educational games, from the mother's womb, because from there they will be more creative and skilled children in their living environment and their intellectual development.

Keywords: The game, teaching tool, oral expression.

## INTRODUCCIÓN

Nosotros las personas desde muy pequeños hemos aprendido a socializarnos en nuestro entorno social, ya sea en la familia, escuela, vecindad, barrio, universidad, etc. Y dentro de las cuales hemos realizados juegos que nos han ayudado a aprender a cómo funciona nuestro entorno. Nuestro trabajo de investigación considera cinco capítulos.

En el capítulo I: en este capítulo de nuestra investigación que hemos realizado hemos hecho un breve planteamiento de todo lo relacionado al tema de la tesis.

En el capítulo II: mencionamos todo lo referente a los antecedentes de la investigación, comprende también los diferentes Aspectos Teóricos, científicas, psicológicas, pedagógicas, etc.

En Capítulo III: En este capítulo nos enfocamos en el diseño de la metodología, y los tipos de investigación, enfoques, población y muestra, también podemos mencionar otras técnicas.

Nuestras recomendaciones sobre los puntos de los objetivos de la Metodología, nos enfocamos también en las propuestas de los objetivos, tenemos también a las hipótesis, tanto general, como específicas, hacemos mención a las variables y su Operacionalización.

El capítulo IV: Nos enfocamos en los resultados, que tiene que ver con el tratamiento estadístico, que tiene comprendido y los instrumentos y también nos enfocamos en las muestras.

En este último capítulo estamos haciendo mención de todo lo trabajado en la investigación. El capítulo V: En este capítulo estamos mencionando a las conclusiones y recomendaciones.

Las autoras

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción de la Realidad Problemática

Sabemos que el juego es la actividad que ayuda a las personas a lograr la recreación y la diversión de quienes las practican, para el trabajo de investigación hemos realizado un sinfín de recopilación de conceptos, donde podemos mencionar que el juego es algo innato de las personas, al momento de nacer, desde muy pequeños tenemos esa característica actitud de hacer las cosas como jugando, y nos hemos dado cuenta que nosotros hemos aprendido jugando desde muy pequeños, desde que hemos estado en el vientre de mama ya jugábamos a chuparnos los dedos y desde ahí ya hemos estado aprendiendo, y ya al nacer hemos jugueteado con las palabras y carías de mama, y hemos jugado con los sonidos de nuestro entorno, hemos aprendido de todo lo que nos rodea, que con nuestra curiosidad y el juego hemos aprendido a caminar o a explorar desde nuestros primeros pasos, es por ello que decimos que el juego es muy importante, y deberían implementarse en todas las instituciones, porque hará que los niños sean más despiertos y se compenetren mejor en la sociedad, el juego en la niñez hará adultos más seguros de sí mismos y con mejores soluciones a sus futuros problemas que existe en lo cotidiano del día a día.

También somos conscientes que mucho padres no se involucran en los juegos de sus hijos, cuando todos los que estén involucrados en la educación de sus niños deberían tener en cuenta que la mejor manera de que un niño aprenda es la de jugar, pero no cualquier juego, tiene que ser un juego didáctico y recreativo, que a los niños los haga pensar y como resolver ciertos de dificultad de los juegos, en la educación peruana existe cierta indiferencia en buscar nuevas técnicas de enseñanza según nuestra realidad, donde nuestros niños puedan tener una nueva herramienta metodológica de como aprender mejor.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema General:**

En qué forma interviene el juego a modo recurso didáctico en el progreso de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016.

### **1.2.2 Problemas Específicos:**

- a) ¿En qué magnitud interviene el juego collage de palabras como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016?
- b) ¿En qué magnitud interviene el juego encadenando palabras como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016?
- c) ¿En qué magnitud interviene el juego cambiando historias como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016?

## **1.3 Objetivos de la Investigación**

### **1.3.1 Objetivo General**

Establecer el porcentaje de Influencia del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016?

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- a) Establecer el porcentaje de influencia del juego collage de palabras como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016?
- b) Establecer el porcentaje de Influencia del juego encadenando palabras como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016?
- c) Establecer el porcentaje de Influencia del juego cambiando historias como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016?

### **1.4 Justificación de la Investigación**

Hoy en el País, existe en el sector educativo peruano una especial preocupación por las desiguales causas que intervienen en el avance de capacidades teniendo en cuenta los Aprendizajes fundamentales.

Quizás para los adultos no signifique de gran importancia un simple hecho de jugar, pero para los niños el jugar lo es todo, los niños solo quieren jugar y jugar, a ellos no les importa si con esos juegos que practican se volverán más hábiles, lo importante para ellos es que buscan solo divertirse.

Los niños se entretienen jugando, mientras más compleja sea su experiencia con los juegos que realiza mayor será su capacidad de imaginar, observar, explorar y crear.

Como todos ya sabemos que los niños aprenden jugando, nosotros debemos hacer que los niños se involucren más con las actividades de juego, como maestras sabemos que en las aulas los niños tienen que hacer actividades de juegos, y si estos juegos tienen la capacidad de hacer que los niños piensen, crean o imaginen. Harán que los niños tengan formas creativas



y árticas en su formación lúdica.

Los niños desde que nacen empiezan a interpretar su entorno, ya sea con las voz de mama, las caras de amor de las familias, los juegos incipiente de manos, su imaginación a todo lo desconocido que lo rodea hace el que el niño este en constante aprendizaje, ya luego cuando empieza a gatear, empieza con sus nuevas experiencias de conocer los desconocido, a palpar dicho entorno, luego cuando va a aprendiendo a caminar, adquiere más capacidad de traslado y movimiento, con las cuales empiezan los primeros juegos independientes, donde podemos ver que los niños inventan sus propios juegos, incluso se les hace divertido andar de un lugar a otro garabateando las paredes, quizás esto para muchos adultos es terrible, encontrar las paredes garabateadas, pero para un niño es un juego que le ayuda a aprender.

Como bien sabemos todo los tipos de juegos que realicen los niños hará que el niño vaya conociendo su entorno y todo lo que lo rodea en el mundo, porque aprenderá a conocer nuevas situaciones y emociones, como alegrías, tristezas y placenteras, todos los maestros tienen que crear un ambiente adecuado para el juego, los niños deben sentirse seguros y en confianza dentro del ambiente de juego, el aula debe contar con todos los elementos necesarios para dicha actividad, porque el ambiente debe tener un clima de encuentro creativo mediante el juego.

## **1.5 Delimitación de la Investigación**

- a) Delimitación temática:** el juego como medio de su desarrollo.
- b) Delimitación espacial:** Comprende distrito de Huacho, departamento de Lima.
- c) Delimitación poblacional:** Niños del aula

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la Investigación:

Para (Ocaña, 2009), *Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje*. “Los maestros que no dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los niños y niñas para las cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas”. (pág. 62)

#### 2.2 Bases Teóricas

##### 2.2.1 Definiciones Conceptuales

Para (Garvey, 1985), *El juego Infantil*. “Puede llamarnos la atención, en ocasiones, como delicado y encantador, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto, cuando imita actos y las actitudes de los adultos. Sin embargo, cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en las pautas de asombrosa regularidad y consistencia. Mi propósito, en este libro, es mostrar el juego infantil de un modo nuevo, exponer su naturaleza sistematizada y regida por reglas, que

es, a un tiempo, producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura. El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de si mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo”. (pág. 9)

### **2.2.2 Importancia de los Juegos**

El juego es muy importante, porque ayuda a que una persona tenga formas creativas de resolver ciertas situaciones que se dan en el juego, los juegos creativos o de estrategias son muy buenos para la relajación y distracción de las personas, todas las personas de alguna manera deberían practicar juegos creativos y de estrategias, estos les ayudara a relajarse, ya que hoy en día vivimos en un tiempo donde el estrés es una enfermedad, que da por diversos motivos, que se dan, en los centros laborales.

Es por ello que tanto como en los adultos es de gran influencia para hacer sentir bien, en los niños, sin importar la edad también lo es, por eso decimos que los juegos es muy importante desde la barriga de la madre, si a un niño que esta desde el vientre de la madre, la madre lo estimula con juegos y cantos al feto, este bebe responderá a dicho estimulo, y esto hará que sean niños más despiertos.

### **2.2.3 Características de los Juegos**

El juego como actividad lúdica recreativa presenta las siguientes características.

- a) Es fácil
- b) Divierte
- c) Ser creativo
- d) Es para todas las personas, sin límite de edad
- e) Es natural

- f) Es compañerismo
- g) Ayuda a conocer nuestro contexto.
- h) Hace que los niños sean despiertos.
- i) Hace que el niño sea más sociable
- j) Es integrador
- k) No es necesario tener herramientas
- l) Facilidad de adaptarse.
- m) No importa el lugar.

#### **2.2.4 Clasificación de los Juegos según la edad**

##### **a) Desde los 0 hasta los 6 meses**

En esta etapa los bebés hacen movimientos son insipientes, no tienen coordinación, a lo mucho hacen los movimientos que pueden llevarse las manos a la boca.

##### **b) De 6 a 12 meses**

En esta etapa los bebés ya han adquirido un mejor movimiento de sus extremidades, incluso ya pueden hacer movimientos de gateos, otros incluso ya pueden dar sus primeros pasos, hacen el ademán de jugar con los objetos que les alcanzan.

##### **c) De 1 a 2 años**

Esta etapa es sorprendente, porque los empiezan a ser descubridores, exploradores, conocedores de su entorno. Empiezan a explorar los juegos de manera vivencial, porque ya quieren salir a correr a la calle, a los parques, ir

corriendo detrás de algunos niños, incluso ya con su insipiente lenguaje, ya empiezan a balbucear sus primeras palabras llamémoslo así, porque incluso son palabras a medio completar.

**d) De 2 a 4 años**

En esta etapa los niños son más despiertos a los juegos, empiezan con los juegos creativos o de experimentar con los objetos que los rodean, crean sus propios juegos con sus juguetes y con sus propias reglas, empiezan a imponer sus propias reglas para con los demás niños, haciéndose los dueños de todo lo que lo rodea.

**e) De 4 a 6 años**

En esta se mucho la creatividad de los niños, porque hace juegos ya un poco más estructuradas, busca el juego entre amigos, se ve más participativo y amigable, muchas veces empieza a jugar de manera solitaria con sus juegos de construcción, hace de sus amigos a sus muñecos, incluso llega a conversar y a jugar con ellos como si fueran otros niños.

**f) De 6 a 8 años**

A esta edad los niños ya dejan de lado un poco sus juguetes, y buscan más el entorno, empiezan a salir con los amigos a los parques, crean juegos donde participen todos los niños posibles, empiezan a competir entre ellos y crean reglas ya establecidas, en resumen ya es un niño que tiene bien en claro el sentido del juego en equipo.

**g) De 8 a 12 años**

En esta etapa ya los niños están más formados y tienen juegos más complejos, donde muy a menudo podemos decir que incluyen ya a los adultos, y en esta etapa podemos mencionar también que empiezan a aparecer los futuros juegos que más les agrada, donde incluso lo practican en las escuelas, o fuera de ellas. O en

algunas competiciones.

### **2.2.5 El Juego Didáctico en el Desarrollo Educativo**

El juego didáctico busca que los niños adquieran un desarrollo cognitivo mediante la exploración y la creatividad, en realidad el juego didáctico podemos mencionar como herramienta que ayuda a desarrollar muchos aspectos del niño, ya que no solo se desarrollara su área motriz, sino que también lo hará la parte cognitiva y sociocultural.

Muy aparte que un juego didáctico haga un niño tenga horas y horas de diversión, no muchos niños noten que aquel juego didáctico este ayudándole en su desarrollo cognitivo.

### **2.2.6 Creatividad en los Niños**

Durante nuestra investigación hemos recopilado un sin fin de información, en las cuales podemos decir que cuando hablamos de creatividad del niño, es como decir que es tan basto que serían páginas y páginas de información, no todos los niños son iguales, o no todos reaccionan igual a la forma de un juego, muchos niños suelen ser más pasivos a la hora de empezar un juego desconocido para él, pero por otro lado otros niños ni se imaginan de que se trata el juego, pero no les importa solo entrar al juego o utilizan los objetos de manera que más les convenga a ellos, los niños suelen ser muy creativos a la hora de hacer un juego, incluso de inventarse formas raras de juegos, pero no son raras en realidad, lo que pasa que para los niños son juegos reales y divertidos, pero también podemos hablar de los niños que no necesariamente les interesa un objeto para jugar, porque quizás estos niños son muy hiperactivos, estos niños tienen la tendencia de estar de acá para allá, ya sea saltando, corriendo, gritando, jalando, y sin números de formas que no necesariamente estar

jugando con un objeto, pero por eso podemos decir que el niño este mal ni nada que se le parece, lo que pasa que todos los niños, son muy diferentes a la hora de desarrollarse, los niños hiperactivos quizás tenga la tendencia de ser más habilidades o más despiertos, pero no porque sean hiperactivos necesariamente, sino que estos niños al estar de acá para allá, tienen más experiencias de sus entornos que lo rodean, es por ello que de alguna manera tienen más creatividad para todo.

Durante nuestra investigación también nos hemos podido dar cuenta que también existen otros tipos de niños que adquieren creatividad y desarrollaran sus habilidades mediante los dibujos, les gusta jugar en la forma de pintar, por ejemplo todos hemos tenido niños alguna vez en nuestras casas, y hemos visto de que a algunos niños los divierte pintar toda la pared de la casa, y estos niños también son muy creativos, se desarrollan mucho, es por ello que mencionamos que la creatividad en los niños es bastante amplia, quizás también hemos escuchado alguna vez decir que, si los adultos tendrían la creatividad de un niños, los adultos tendríamos menos problemas o menos preocupaciones.

Es por eso que las autoridades encargadas del sistema educativo deben tener en cuenta que los juegos didácticos son herramientas muy importantes dentro de las enseñanzas de los niños, y se debería implementar en todas las instituciones.

Pero no nos olvidemos de los Padres, ellos son los principales entes que deben implementar juegos recreativos a sus niños desde casa, hacer que los ni

### **2.2.7 Dimensiones del Juego Didáctico**

#### **a) Collage de Palabras**

- **Propósito:** Con esta técnica podemos estimular la creatividad
- **Material:** Periódicos y revistas, tijeras y pegamento
- **Desarrollo:** Esta técnica es muy creativa porque hará que los niños logren

formar un cuento o una historia, con las palabras recortadas de los periódicos o revistas, solo se recortaran palabras, no es válido recortar letras.

#### b) **Encadenando Palabras**

- **Propósito:** Esta técnica busca enriquecer el vocabulario
- **Material:** No es necesario de material
- **Desarrollo:** Esta técnica llamada encadenando palabra es uno de los más divertidos de realizar, el juego consiste que todos los integrantes se ponga o formen en círculo, uno de los integrantes empezara diciendo una palabra, y así se continuara hasta que uno de los integrantes se equivoque, ojo que solo debe demorar 5 segundos en decir la palabra, pasado los 5 segundo el integrante pierde el juego. Como por ejemplo el primer integrante dirá mesa, como termina en la silaba (sa), el siguiente integrante debe decir saco, el siguiente integrante debe decir, coco y así sucesivamente hasta que alguien pierda.

#### c) **Cambiando la Historia**

- **Propósito:** el propósito es de estimular la imaginación y la creatividad del niño
- **Material:** Lápiz y papel
- **Desarrollo:** esta técnica didáctica puede empezar, por hacer que los niños puedan tener la creatividad de hacer cambios, en las historias que hayan pasado, pero estas historias tiene que ser de importancia, como para que de alguna manera ellos puedan hacer cambios, en las cuales altere la historia, esta técnica se puede trabajar de manera individual, grupal o equipos. Ahora con respecto a la las historias puede ser como por ejemplo, en el altamar el barco titanic, hubiese tenido una llamada de emergencia a tiempo para poder



hacer un desvío y así evitar los enormes trozos de hielo, por ejemplo otro historia puede ser cuando invadieron los español, los incas hubiesen estados más preparados al saber de las existencia de mejores herramientas de defensa y no ser sorprendidos por los españoles, etc.

### **2.2.8 Variante para Niños Pequeños:**

En esta variante podemos aplicar una técnica, como por ejemplo podemos hacer una historia para los niños, al terminar la historia podemos hacer algunas preguntas a los niños, y así tener una forma de encuestas y darnos cuenta si los niños han estado atentos a la historia, también nos daremos cuenta de sus respuesta y reflexiones: por ejemplo si le hacemos algunas preguntas sobre si la historia hubiera sido el patito feo, entonces podemos preguntarlos ¿ qué harían si tuvieran un patito diferente a los demás?, ¿Qué hubieran hecho ustedes si hubieran sido el patito feo?.

### **2.2.9 Variable Expresión Oral**

La expresión oral es un don por naturaleza, es una necesidad que nos permite desenvolvemos en sociedad, para comunicaron y hacer sentir nuestra presencia como persona, las personas por naturaleza tiene la facultad de tener el sentido del habla y la auditiva que hace que seamos seres pensantes, por eso decimos que la expresión oral es un don muy importante.

## **2.3 Adquisición del Lenguaje en el Niño**

Durante la investigación que hemos realizado, hemos encontrado información donde nos hace referencia a la adquisición del lenguaje del niño, nos menciona que todo los niños desarrollan el lenguaje más o menos al mismo tiempo, así como a gatear, ponerse de pie, usar las mano o a realizar ciertas actividades físicas, estas evolución y crecimiento de los niños

está ligado a la maduración que va adquiriendo, tanto en su desarrollo como, el desarrollo de su cerebro

## **2.4 Etapas del Desarrollo del Lenguaje.**

En esta etapa podemos ver, como un pequeño es capaz de haber aprendido a hablar, es una de las etapas más importantes y un acontecimiento inigualable dentro del entorno familiar, es por ello que existen muchas preguntas, de diversos profesionales, quienes se hacen la interrogancia, de que tan importante es obtener el habla para un ser humano, quizás uno de las cosas más importantes que un ser humano puede adquirir a lo largo de la vida.

## **2.5 Dimensiones de la Variables**

### **2.5.1 Etapa Pre lingüística**

En esta parte de la etapa podemos hacer mención y acordarnos, como los niños en los primeros años de edad, en las cuales podemos ver los balbuceos de los bebés, intentado dar sus primeras palabras, muchas veces en formas de gritos, y repeticiones de palabras espontáneas.

### **2.5.2 Etapa Lingüística**

En esta etapa podemos decir que se distingue más porque ya se emite palabras, muchas veces esto se da de manera rápida, o antes de tiempo, pero todo esto depende de cómo ha sido influenciado el niño, de cómo ha llevado su crecimiento mediante estimulación, o herramientas didácticas de juego, rodearse de estímulos que hagan que los niños quieran desenvolverse más mediante la comunicación hace que estos niños sean más precoces de emitir palabras, porque de alguna u otra forma su sistema articulatorio es más fluido.

## 2.4 Marco Conceptual

### a) Aprendizaje:

Podemos definir al aprendizaje como un paso por el cual nosotros vamos adquiriendo ciertas habilidades, como también lo podemos llamar conocimientos, ya sean adquiridos por medios de haber realizado algún estudio, experiencia, el aprendizaje es una de las cualidades del ser humano, en las cuales estos aprendizajes son influenciados, por el entorno social que lo rodea.

### b) Proceso de aprendizaje:

Llamamos proceso de aprendizaje a todo los conocimientos que hayamos adquirido y hayamos fijado en la memoria, pudiendo en el tiempo podamos evocarlo con facilidad, con las cuales podamos conseguir y formas nuevas formas de aprendizaje.

### c) Enseñanza:

Para, (Moreno, 1990), *El proceso de enseñanza aprendizaje*, “Conocimiento, idea, experiencia, habilidad o conjunto de ellos que una persona aprende de otra o de algo” (pág. 71).

### d) Juego:

El juego es una herramienta mediante el cual las personas podemos adquirir conocimientos de manera creativa y didáctica, mientras más interesante sea el juego, o la novedad del juego mayor será la concentración y el interés.

### e) La creatividad

Podemos decir que la creatividad es la libertad de hacer acciones de creativas, ya sean como pintar, escribir, cantar o de hacer nuevas creaciones revolucionarias en la sociedad y darle un buen uso.

## 2.5 Formulación de Hipótesis

La enseñanza del juego como medio pedagógico influye directamente en el proceso de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año

escolar 2016.

### **2.5.1 Hipótesis específicas**

- a) La enseñanza del juego collage de palabras medio pedagógico influye directamente en el proceso de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016.
- b) La enseñanza del juego encadenando palabras medio pedagógico influye directamente en el proceso de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016.
- c) La enseñanza del juego cambiando historias medio pedagógico influye directamente en el proceso de la expresión oral de los niños de la I. E. I. N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016.

## CAPITULO III

### METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3. Diseño Metodológico

##### 3.1 Tipo de Investigación

El tipo de indagación que hemos realizado es de índole no experimental, el diseño normal ordena por cuanto este tipo de estudio la cogida de datos de subordinados para que la información obtenido donde 01 corresponda al conjunto de datos de: Juego y expresión oral.

##### 3.2 Enfoque

Enfoque mixto: cualitativo - cuantitativo

##### 3.3 Población y Muestra

La Institución Educativa perteneciente a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 de la provincia de Huaura; atiende a niños de 3, 4, y 5 años de Educación Inicial; que se encuentran divididos en tres aulas contando con una población de 60 niños en tres aulas.

##### 3.4 Población

La cantidad está conformada por la totalidad de 260 niños.

##### 3.5 Muestra

Considerando la cantidad del Universo la cantidad de 26 educandos de 5 años de edad y son niños de ambos sexos; por lo que la muestra es probabilística ya que conocemos en tamaño dela población.

##### 3.6 Operacionalización de Variables

###### a) Variable Independiente:

**Juego.-** El juego es una acción de creatividad, que consiste en desarrollar en la persona una acción placentera y de motivación, ayuda a activar el sentido

sensorio motor y social.

**b) Variable Dependiente:**

Expresión Oral

**3.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

<b>TECNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
Fichaje	Fichas bibliográficas	Se empleó esta técnica para tener alguna base y formar nuevas ideas en la tesis de investigación.
Observación	Guía de observación	Esta es la herramienta que nos permitió darnos cuenta que había datos y vestigios de los temas de investigación.
Encuesta	Cuestionario	Se realizó a todos los educandos de la institución educativa.

Para calcular La variable Juego, se consideró la siguiente escala de Likert:

<b>Si</b>	<b>(1)</b>
<b>No</b>	<b>(2)</b>

Para calcular la variable expresión oral, usando la siguiente escala de Likert:

Siempre	(1)
A veces	(2)
Nunca	(3)

**3.8 Métodos de Análisis**

En este método veremos todo lo concerniente al desarrollo y el objetivo con el fin de constituir cómo las informaciones obtenidas de la investigación cumpla o no, con las metas propuestas de la investigación.

### a) Descriptiva

La estadística descriptiva es una herramienta que podemos usar para que todos los datos obtenidos para nuestra investigación, podamos de alguna manera tenerlo más ordenado y resumido, ya sea mediante tablas, cuadros numéricos o gráficas, con las cuales para nosotros es más fácil su interpretación.

### b) Inferencial

Esta parte de la estadística que nos proporciona la forma y procedimientos, que por medio de la inducción podemos obtener datos muy importante de la población estadística, con nuestro objetivo de obtener soluciones ventajosos y hacer una buena deducción sobre una totalidad de la población, porque estaremos basado solo en información numéricas de las muestras obtenidas a través de la estadística.

Se usara el método del **Chi- Cuadrado** que permite verificar la hipótesis de libertad, lo cual nosotros podamos dar una buena interpretación.

$$x^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Para que nosotros podamos hacer nuestro trabajo de investigación y demostrar nuestra hipótesis vamos a usar las herramientas.

- Herramienta de tablas de contingencia.
- Herramienta de doble entrada.

Con las cuales estas herramientas nos va conduciendo a una **prueba de independencia chi cuadrado**.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

### c) Pasos para realizar las Pruebas de hipótesis

Todas las informaciones que hayamos obtenido se organizaran en las tablas, es por eso que obtenemos en el cuadro de doble entrada todas las categorías, organizadas en cada casilla, y están relacionadas entre categorías, y a todo esto se le llama tablas de contingencia.

#### **Paso 1: Planteamos la hipótesis nula ( $h_0$ ) y la hipótesis Alternativa ( $H_a$ )**

Hipótesis nula ( $H_0$ ), La H significa “**Hipótesis**” y el cero indica “**no hay diferencias**”

**Hipótesis Alternativa.** Afirmación que se aceptara si las informaciones muestrales

#### **Paso 2: Elegir el nivel de significancia**

En este paso podemos ver la probabilidad, de cómo el nivel de significancia puede rechazar a la hipótesis nula.

Debe tomarse una decisión de usar el nivel **0.05** (nivel del 5%), el nivel de 0.01, el 0.10 o cualquier otro nivel entre 0 y 1. Generalmente se selecciona el nivel **0.05** para proyectos de investigación de consumo; el de **0.01** para aseguramiento de la calidad, para trabajos en medicina; 0.10 para encuestas políticas.

#### **Paso 3: Calcular el valor estadístico de la prueba**

En este paso es muy importante ver en el método de **Chi-cuadrado**, ya que nos apoyara, la relación de dependencia o independencia.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$



## CAPITULO IV

### OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1 Tabla 1: Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juego collage de palabras		10	Bajo	10 -16
			Medio	17 -23
			Alto	24 -30
Juego encadenando Palabras		10	Bajo	10 -16
			Medio	17 -23
			Alto	24 -30
<b>Juego cambiado historias</b>		20	Bajo	20 -32
			Medio	33 -45
			Alto	46 -60

Tabla 2 Tabla 2: Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Pre lingüística		10	En Inicio	10-14
			En proceso	15-19
			Logro previsto	20-25
			Logro destacado	26-30
Lingüística		10	En Inicio	10-14
			En proceso	15-19
			Logro previsto	20-25
			Logro destacado	26-30
		20	En Inicio	20-29
			En proceso	30-39
			Logro previsto	40-50
			Logro destacado	51-60

#### 4.1 Análisis Descriptivo por Variables.

**TABLA 3**

**Tabla 3** Los juegos collage de palabras

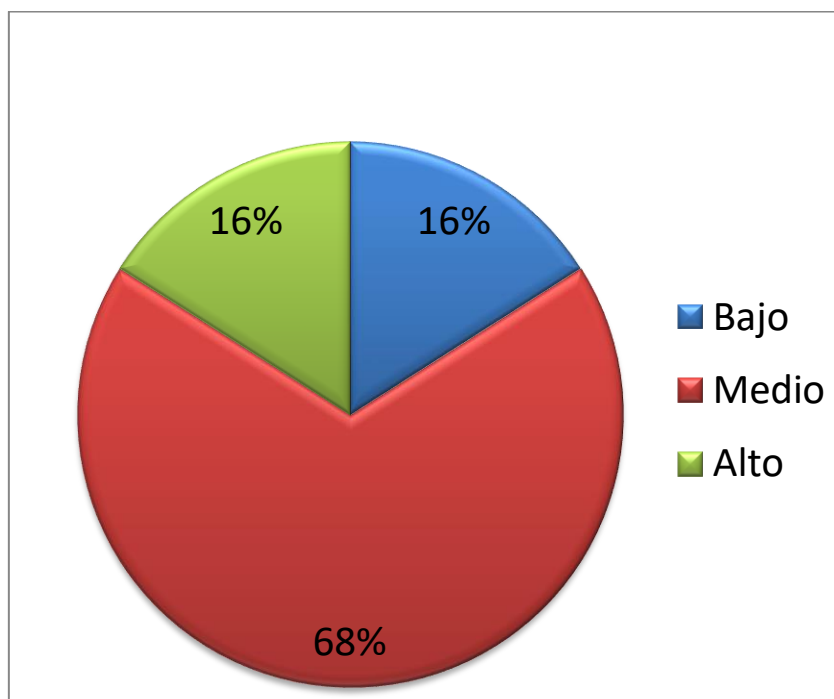
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	16.0
Medio	17	68.0
Alto	4	16.0
Total	25	100.0

**Fuente:** Guía de observación aplicado a los niños de la Institución Educativa Inicial

N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016

Se presenta la siguiente figura:

**Figura 1** porcentaje de frecuencia de los juegos de palabras



De la fig. 1, un 68.0% de niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016, tienen un nivel medio en el juego collage de palabras, un 16.0% un nivel alto y otro 16.0% un nivel bajo.

**TABLA 4**

**Tabla 4** Juego Encadenando Palabras

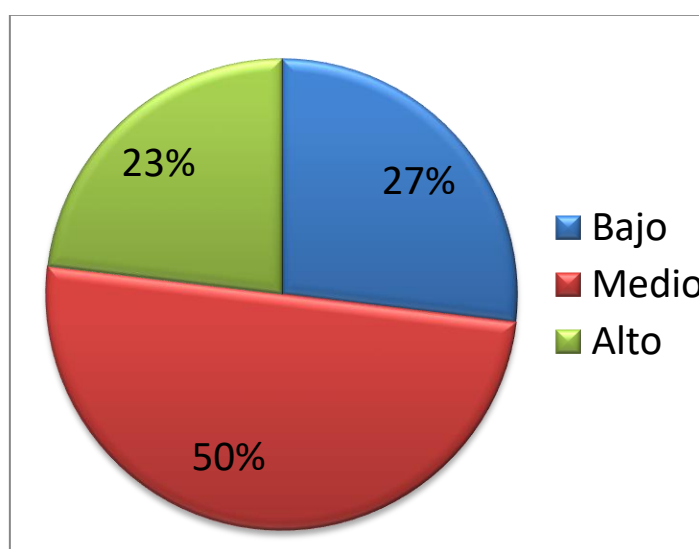
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	26.9
Medio	12	50.0
Alto	6	23.1
Total	25	100.0

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la Institución Educativa

Inicial N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016

Se presenta la siguiente figura:

**Figura 2: porcentaje de frecuencia del juego encadenado**



De la fig. 2, un 50.0% de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016, un 26.9% alcanzaron un nivel bajo y un 23.1% tienen un nivel alto.

TABLA 5

Tabla 5 Juego Cambiando Historia

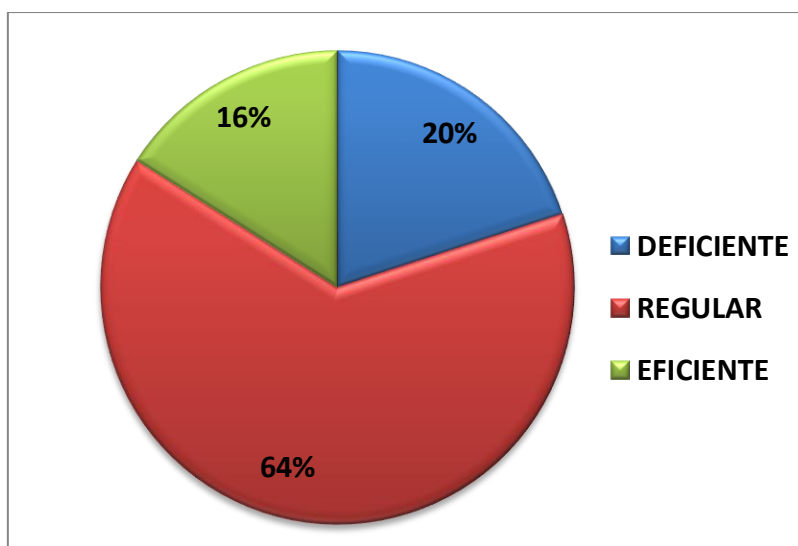
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	5	20.0
Regular	16	64.0
Eficiente	4	16.0
Total	25	100.0

**Fuente:** Guía de observación aplicado a los niños de la Institución Educativa Inicial

N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016

Se presenta la siguiente figura:

**Figura 3: porcentaje del juego cambiando historia**



De la fig. 3, un 64.0% de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016, tienen un nivel regular en el juego cambiando historias, un 20.0% lograron un nivel deficiente y un 16.0% tienen un nivel eficiente.

## 4.2 Contratación de Hipótesis

### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Existe una correlación característica entre los juegos como medio.

Hipótesis nula  $H_0$ : No Existe una correlación característica entre los juegos como medio pedagógico.

**TABLA 6**

**Tabla 6 Pruebas de chi – cuadro**

Pruebas de chi – cuadro			
	Valor	gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi – cuadro de Pearson Corrección por continuidad	43.824	4	.000
razón de verosimilitudes Asociación lineal por lineal N de casos validos	37.430	4	.000
	25		

Por lo tanto se infiere que existe relación entre los juegos.

**TABLA 7**

**Tabla 7 Tabla de Contingencia**

Correlaciones		
	Ubicación espacial	El aprendizaje matemático
Coefficiente de Correlación	1.000	.709*
Sig. (bilateral)	.	.000
N	25	25
Coefficiente de correlación	.709**	1.000
Sig. (bilateral)	.000	.
N	25	25

Además como podemos observar en la tabla 5, los juegos se relacionan

Se presenta la siguiente figura:

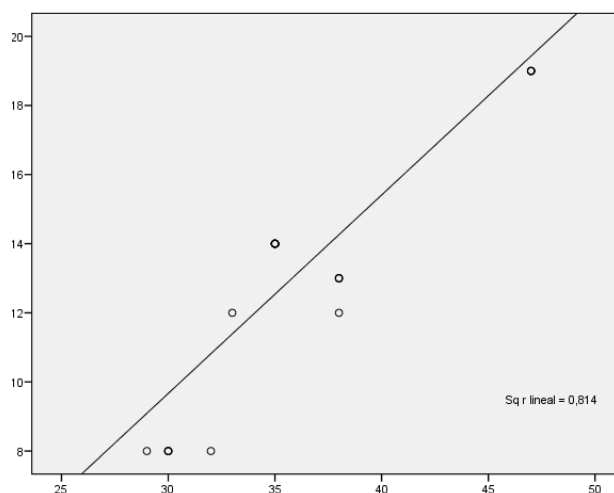


Figura 4. Los juegos y la expresión oral

### Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: El juego collage de palabras como medio pedagógico se relaciona significativamente.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: El juego collage de palabras como exhorto pedagógico no se relaciona significativamente.

**TABLA 8**

Tabla 8 Pruebas de chi – cuadro

Pruebas de chi - cuadro			
	Valor	gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi – cuadro de Pearson Corrección por continuidad	38.598	4	.000
razón de verosimilitudes Asociación lineal por lineal N de casos validos	32.551	4	.000
	25		

El juegos collage de palabras y el desarrollo de la expresión oral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016.

TABLA 9

Tabla 9 Correlaciones

Correlaciones		
	Ubicación espacial	El aprendizaje matemático
Coefficiente de Correlación	1.000	.541*
Sig. (bilateral)	.	.005
N	25	25
Coefficiente de correlación	.541**	1.000
Sig. (bilateral)	.005	.
N	25	25

Como podemos observar en la tabla 7, el juego collage de palabras se relacionan con la expresión oral.

Se presenta la siguiente figura:

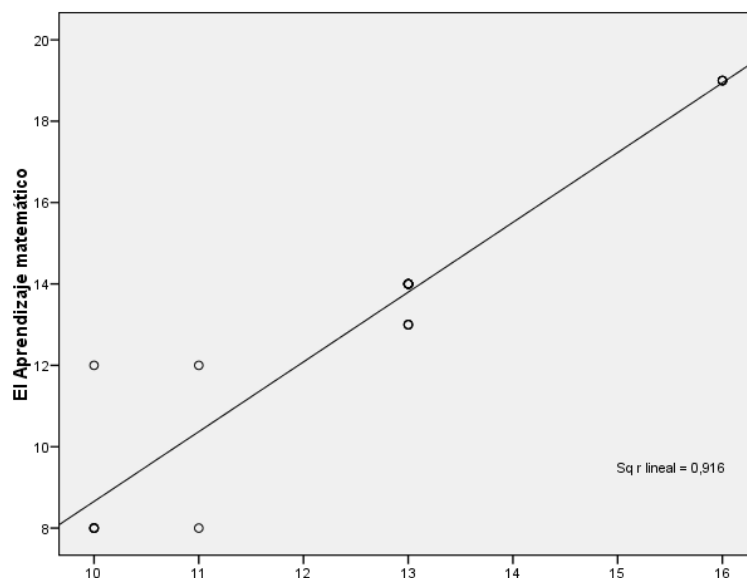


Figura 5. Juego collage de palabras y expresión oral

### Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Los juegos encadenando palabras se relacionan significativamente.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Los juegos encadenando palabras no se relacionan significativamente.

**TABLA 10**

**Tabla 10 Pruebas de chi - cuadro**

Pruebas de chi - cuadro	Valor	gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi – cuadro de Pearson Corrección por continuidad	25.063	4	.000
razón de verosimilitudes Asociación lineal por lineal N de casos validos	22.037	4	.000
	25		

Por lo tanto se infiere que existe relación entre juegos encadenando palabras.

**TABLA 11**

**Tabla 11 Correlaciones**

Correlaciones			Figuras Geométricas	El aprendizaje matemático
Rho de Sperman	Figuras Geométricas	Coefficiente de Correlación	1.000	.541*
		Sig. (bilateral)	.	.005
		N	25	25
El Aprendizaje matemático		Coefficiente de correlación	.541**	1.000
		Sig. (bilateral)	.005	.
		N	25	25

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral).

Además como podemos observar en la tabla 11, los juegos encadenados se relacionan con la expresión oral.



Se presenta la siguiente figura:

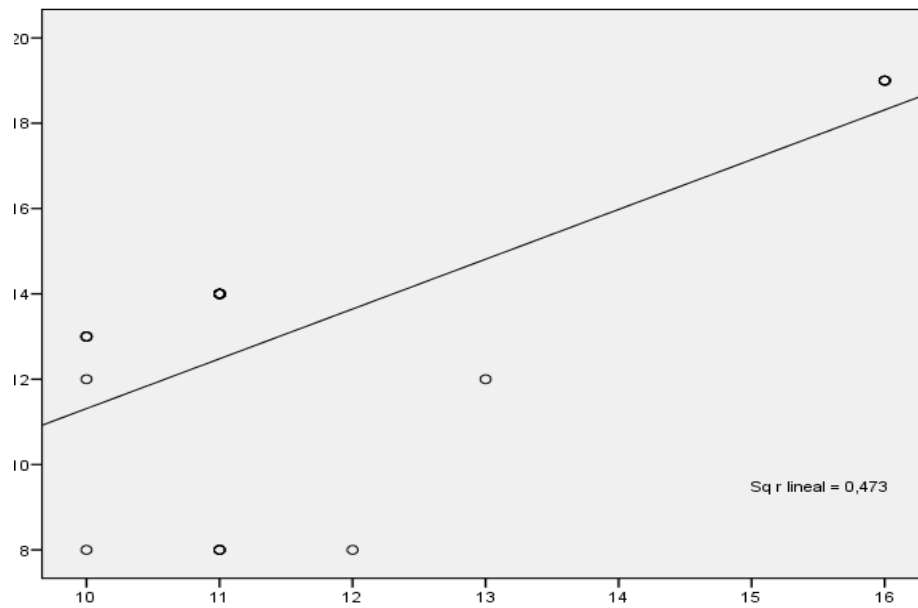


Figura 6: Los juegos encadenados y expresión oral

### Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: El juego cambiando historia se relacionan significativamente.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: El juego cambiando historia se relacionan significativamente.

**TABLA 12**

Tabla 12 chi - cuadro

Pruebas de chi - cuadro			
	Valor	gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi – cuadro de Pearson Corrección por continuidad	38.598	4	.000
razón de verosimilitudes Asociación lineal por lineal N de casos validos	32.551	4	.000
	25		

El juego cambiando historia y el desarrollo de la expresión oral.

TABLA 13

Tabla 13 Correlaciones

Correlaciones			Noción de número	El aprendizaje matemático
	Noción de Número	Coefficiente de Correlación	1.000	553*
		Sig. (bilateral)	.	.004
Rho de		N	25	25
Sperman	El Aprendizaje matemático	Coefficiente de correlación	.553**	1.000
		Sig. (bilateral)	.004	.
		N	25	25

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Además como podemos observar en la tabla 13, los juegos cambiando historia se corresponden con la expresión oral.

Se presenta la siguiente figura:

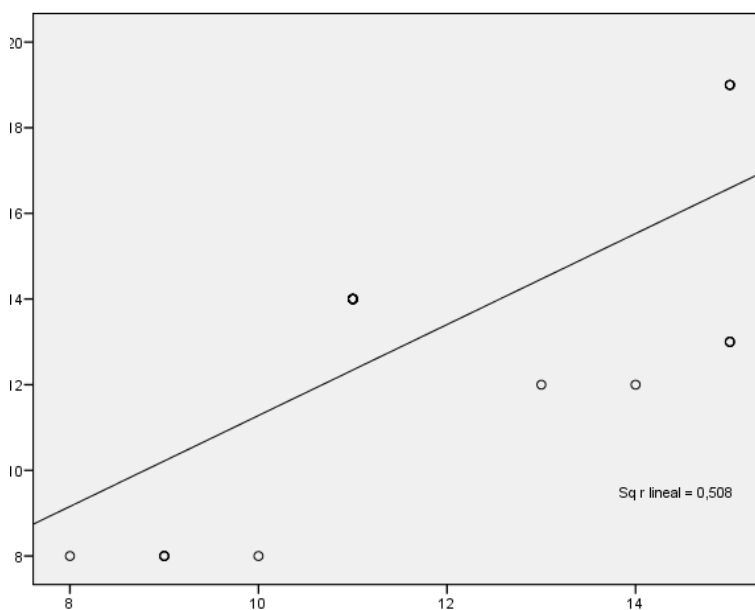


Figura 7: Juego cambiando Historia y expresión oral

## CAPITULO V

### FUENTES DE INFORMACION

#### 5.1 Conclusiones

De la investigación realizada en la institución podemos concluir:

- **Primero:** Si existe relación entre los juegos.
- **Segundo:** Si existe relación entre el juego collage de palabras.
- **Tercero:** Si existe relación entre el juego encadenando palabras.
- **Cuarto:** Si existe la relación entre los juegos cambiando historias.

#### 5.2 Recomendaciones

- Que todos los involucrados en la educación de los niños tomen en cuenta que los niños deben practicar y desarrollar el juego como una forma de buscar su desarrollo.
- Que los entes encargados de la institución educativa donde se realizó la investigación, consideren el juego para el mejor desenvolvimiento de los niños y como estrategia de socialización con sus demás compañeros de aula.
- Que todos los involucrados en la educación de los niños, estén de acuerdo con todos los cambios que genera hacer uso de la herramienta del juego, entendiendo por este que es la mejor forma de lograr en el niño el desarrollo.
- Que debemos hacer que los padres tomen más conciencia en que deberían participar más en la formación de sus hijos y hacer que los padres participen más en los juegos con sus hijos, y así puedan contribuir con su desarrollo social y afectivo del niño.
- Que todos los involucrados en la educación de los niños, sean partícipes de buscar o proponer nuevas alternativas de juegos creativos, en busca de la mejor forma de que los niños logren un desarrollo creativo, afectivo, y social. En su entorno social.

### 5.3 Fuentes Bibliográficas

(s.f.).

Amezcuca, R. R. (2014). *Impacto de la meditación trascendental aplicada en el proceso de aprendizaje*. Mexico: Digital UNID.

Antich. (1986). *Expresión Oral*.

Byrne, D. (1989).

Castro Cortez, L. d. (28 de marzo de 2017). *Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de repositorio uladech: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/486>

Chamorro, I. L. (2010). *EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de autodidacta revista online: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Delgado, J. (2019). *etapa infantil*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de El juego infantil según la edad del niño: <https://www.etapainfantil.com/juego-infantil-segun-edad-nino>

Espinoza Escudero , G. Y. (2015). *los estimulación*. Obtenido de <http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/39/archivo6.pdf>

GARCIA, J. A. (2011). *Características del Juego Infantil*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de <https://es.calameo.com/books/000779605002637f038fd>: <https://es.calameo.com/accounts/779605>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata.

Gonzales, D. (1943).

González, S. D. (23 de Mayo de 2017). *Si queremos niños creativos, propongamos una educación que valore la creatividad*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de la mente maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-creatividad-valorar-lo-que-no-se-potencia/>

Groos, K. (12 de noviembre de 2012). *TEORÍAS DEL JUEGO*. Recuperado el 2019 de noviembre de 2019, de actividadesludicas2012: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

juegos, i. (14 de octubre de 2014). *BENEFICIOS DE LOS JUGUETES DIDÁCTICOS*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de juguetes didacticos ingenioso: <https://www.ingeniosojuegos.com/2014/10/14/beneficios-de-los-juguetes-did%C3%A1cticos/>

- Moreno, M. S. (1990). *El proceso de enseñanza aprendizaje*. CE, Universidad de los Andes, Consejo de Estudios de Postgrado, Consejo Editorial.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. España: MORATA.
- Narváz Montoya, A. (2013). *Educación y comunicación: Del capitalismo informacional al capitalismo cultural*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Paola Moreira A., et al. (2017). *SISTEMA DE ACCIONES BASADO EN ACTIVIDADES AUDITIVAS PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA*. Manabí: AREA DE INNOVACION Y DESARROLLO.
- Párraga, M. T. (2011 ). *La Significación Del Juego en El Arte Moderno*. Editorial Academica Española.
- Piaget, J. (12 de noviembre de 2012). *TEORÍAS DEL JUEGO*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de actividadesludicas2012:  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Pimentel, L. G. (2009). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Quispe Ambrocio , J. j. (2015). *Psicología Humana*. Lima: San marcos.
- Rojas, V. M. (2007). *Fundamentos de semiótica y lingüística*. Colombia: Editorial Kimpres.
- Santamaría, M. A. (5 de abril de 2017). *La importancia del juego para el aprendizaje del niño*. Recuperado el 27 de noviembre de 2019, de guiainfantil.com:  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>
- Thorne, K. (2008). *Motivación y creatividad en clase*. Barcelona: GRAÓ.
- Vector, E. d. (2006). *Educacion Infantil*. España: Editorial MAD.
- Wikipedia. (16 de 10 de 2019). *wikipedia*. Recuperado el 25 de 11 de 2019, de wikipedia:  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>
- Yadira, C. (2014). *Instrumentos de Recoleccion de Datos: Validez y Confiabilidad*. ilustrada.
- Yule, G. (2007). *El lenguaje*. Madrid: Akal.

## 5.4 Anexos

### Anexo 1 ANAEXO A:

#### Ficha de Cuestionario

Instrucciones: A continuación vamos a plantear diversas preguntas conteste marcando la respuesta que usted considere la más adecuada.

**01.** Usted prepara el ambiente en el aula para que los niños jueguen:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**02.** Usted selecciona y mantiene en buen estado los juegos:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**03.** Respeta las preferencias de juego de los niños:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**04.** Transmite a los niños las reglas principales del juego:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**05.** Usted observa a sus niños cuando juegan:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**06.** Usted les enseña a sus niños los juegos tradicionales:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**07.** Cuando los niños tienen conflictos durante sus juegos, los ayuda a resolver sus diferencias:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**08.** Mientras los niños juegan, usted tiene el interés de su cooperación para enriquecerlo:

- a) Nunca
- b) A veces
- c) Siempre

**Anexo 2 ANEXO B: Guía de Observación – el Juego**

Instrucciones: La presente ficha para cada niño, se realizara mediante la observación del docente.

ITEMS	SI		NO	
	N°	%	N°	%
<b>CREATIVIDAD</b>				
Sociabiliza activamente con los demás niños, cooperando en los juegos.				
Se caracteriza por ser amigable con los demás niños.				
Crea sus propios juegos y reglas de juego.				
Se involucra en las conversaciones.				
Pide ayuda cuando lo necesita.				
Es más sociable e independiente.				
Planea actividades y las lleva a cabo.				
Participa de los juegos con los demás niños e impone algunas reglas.				
<b>MATERIAL DIDACTICO</b>	N°	%	N°	%
Se acepta y se acopla a la semejanza con los demás niños.				
Tiene mejor destreza corporal en la ejecución de sus movimientos.				
Se interesa y ayuda en actividades de juego				
se orienta en su entorno.				
Relaciona los objetos.				
Aprende a reconocer todas las partes de su cuerpo				
Refleja su participación dinámica en las actividades de				



grupo.				
Demuestra sus emociones y se desenvuelve mejor en su entorno.				
MOTRICIDAD FINA	N°	%	N°	%
Se adecua de la forma más creativa con el medio ambiente y se acopla a de la mejor manera a su entorno.				
Usa todo lo aprendido de la forma más creativa.				
Quiere y le gusta aprender descubriendo.				
Recuerda vivamente las cosas que le gustaron.				
De alguna manera encuentra forma de solucionar sus problemas cotidianos de la vida.				
Quiere ser independiente y hacer las cosas por sí mismo.				
Necesita ayuda para ser responsables.				
Son despiertos, curiosos, preguntan todo y son cuidadosos.				

## Anexo 3 ANEXO C:

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿En qué medida influye el juego como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral.</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar el grado de Influencia del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL</b></p> <p><b>La enseñanza del juego como recurso didáctico influye</b></p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>El juego como recurso didáctico</p>	<p><b>INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva</p> <p>Correlacional</p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p>No experimental</p>	<p><b>MÉTODO</b></p> <p>Científico</p> <p><b>TÉCNICAS</b></p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio,</p>	<p><b>ALUMNOS</b></p> <p>Población: 260</p> <p>Muestra: 26</p> <p><b>MUESTRA</b></p>

<p><b>“EL JUEGO COMO RECURSO</b></p>	<p>de los niños de la I.E.I N° 086 Divino Niño Jesus-Huacho durante el año escolar 2016?</p>	<p>de los niños de la I.E.I N° 086 Divino Niño Jesus-Huacho durante el año escolar 2016”</p>	<p><b>directamente en el desarrollo de la expresión oral de los niños de la I.E.I N° 086 Divino Niño Jesús - Huacho durante el año escolar 2016.</b></p>			<p>análisis bibliográficos y documental</p>	<p>Estudiantes de 5 años..</p>
--	--	--	--	--	--	---	--------------------------------

<b>DIDACTICO</b>	<b>PROBLEMAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLE</b>		<b>INSTRUMEN</b>	
<b>EN EL</b>	<b>ESPECÍFICOS</b>	<b>ESPECÍFICOS</b>	<b>ESPECIFICAS</b>	<b>DEPENDIENTE</b>		<b>TOS:</b>	
<b>DESARROL</b>	ué medida	Determinar el	La enseñanza del			Formato de	
<b>LO DE LA</b>	influye el juego	grado de	juego collage de			encuestas.	
<b>EXPRESION</b>	collage de	Influencia del	palabras como	-Expresión oral		Guía de	
<b>ORAL DE</b>	palabras como	juego collage de	recurso didáctico			Observación	
<b>LOS NIÑOS</b>	recurso	palabras como	influye			Cuadros	
<b>DE LA I.E.I</b>	didáctico en el	recurso didáctico.	directamente.			estadísticos	
<b>N° 086</b>	desarrollo de la	Determinar el	La enseñanza del			Libreta de	
<b>DIVINO</b>	expresión oral	grado de	juego encadenando			notas	
<b>NIÑO</b>	de los niños de	Influencia del	palabras como				
<b>JESUS-</b>	la I.E.I N° 086	juego	recurso didáctico				
<b>HUACHODU</b>	Divino Niño	encadenando	influye.				
<b>RANTE EL</b>	Jesús-Huacho	palabras como	La enseñanza del				
<b>AÑO</b>	durante el año escolar 2016”	recurso didáctico.	juego cambiando				

<b>ESCOLAR 2016”</b>	<p>¿En qué medida influye el juego encadenando palabras como recurso didáctico.</p> <p>¿En qué medida influye el juego cambiando historias como recurso didáctico.</p>	<p>Determinar el grado de Influencia del juego cambiando historias como recurso didáctico.</p>	<p>historias como recurso didáctico.</p>				
--------------------------	--	--	--	--	--	--	--