

Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión Huacho

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

PARA OBTENER LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD
DE EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

**EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA
DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.
INICIAL N° 370 VIRGEN DEL CARMEN, BARRANCA 2017.**

Presentado por:

BENIGNA MARLENI MORALES HUAYRE

ASESOR:

Dr. RAYMUNDO JAVIER HIJAR GUZMAN

HUACHO – PERÚ

2018

**EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA
DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.
INICIAL N° 370 VIRGEN DEL CARMEN, BARRANCA 2017.**

DEDICATORIA

A mi familia por ser los motivadores para que hoy se cumpla mi más anhelado sueño de sobresalir profesionalmente,

La autora

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser el creador de todas las cosas sobre la tierra y a mis profesores que supieron inculcarme la formación profesional que hoy termino.

A mis padres por todo su apoyo y comprensión en los momentos más difíciles de mi vida y carrera profesional.

A mi esposo e hijos por su cariño comprensión y apoyo incondicional en la culminación de mis objetivos y metas.

La autora

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: “EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 370 VIRGEN DEL CARMEN, BARRANCA 2017”, es un trabajo de investigación para obtener la licenciatura en Educación en la especialidad de Educación Inicial y Arte.

La metodología que se empleó se encuentra dentro de la investigación básica es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental y la hipótesis planteada fue: “Los juegos se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017”. Para la investigación, la población en estudio estuvo definida por 156 estudiantes de inicial. En la investigación se determinó el uso de una muestra por conveniencia, es decir se consideran a 56 niños de 5 años. El instrumento principal que se empleó en la investigación fue el cuestionario, que se aplicó a la primera y segunda variable. Los resultados evidencian que existe una relación entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.512, representando una moderada asociación.

La autora

Palabras claves: comunicación, juegos, aprendizaje.

ABSTRACT

The present research work entitled: "THE GAME AND SIGNIFICANT LEARNING IN THE AREA OF COMMUNICATION IN CHILDREN OF 5 YEARS OF THE I.E. INICIAL N ° 370 VIRGEN DEL CARMEN, BARRANCA 2017 ", is a research project to obtain a degree in Education in the specialty of Initial Education and Art.

The methodology used is basic, basic, descriptive, correlational, non-experimental, and the hypothesis was: "The games are significantly related to significant learning in the area of communication in children. 5 years of EI Initial No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 ". For the research, the study population was defined by 156 initial students. In the investigation the use of a sample was determined for convenience, that is, 56 children of 5 years are considered. The main instrument that was used in the investigation was the questionnaire, which was applied to the first and second variables. The results show that there is a relationship between games and significant learning in the area of communication in children of 5 years of the I.E. Initial No. 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., due to the Spearman correlation that returns a value of 0.512, representing a moderate association.

The author

Keywords: communication, games, learning.

INDICE

DEDICATORIA.....	iii
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
The author.....	vi
Keywords: communication, games, learning.	vi
INDICE.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS	x
INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Formulación de problema	14
1.1.1. Problema general	14
1.1.2. Problemas específicos.....	15
1.3.1. Teórica.....	17
1.3.2. Pedagógica	17
1.3.3. Técnica	17
1.3. Limitaciones.....	18
1.4. Objetivos	25
1.4.1. Objetivo general	25
1.4.2. Objetivos específicos.....	25
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	26
2.2. Aprendizaje significativo en el área de Comunicación.....	45
2.3. Definición de términos básicos.....	56
3.1. Hipótesis	57
3.1.1. Hipótesis General	57
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	57
3.2. Operacionalización de Variables	57
3.3. Tipo de estudio.....	59
3.4. Diseño del estudio.....	59
3.5. Población y muestra.....	59
3.5.1. Población	59
3.5.2. Muestra.....	60

3.6. Método de investigación	60
3.7. Técnicas e de recolección de datos	61
3.8. Método de análisis de datos	62
4.1. Resultados descriptivo de las variables.....	64
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	69
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
CONCLUSIONES.....	79
RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	81
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	84

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de la variable X	59
Tabla 2	Operacionalización de la variable Y	60
Tabla 3	Población del estudio	62
Tabla 4	Muestra de estudio	62
Tabla 5	Validación de expertos juegos	63
Tabla 6	Validación de expertos aprendizaje significativo	64
Tabla 7	El juego	67
Tabla 8	Juegos verbales	68
Tabla 9	Juegos sensoriales	69
Tabla 10	Juegos intelectuales	70
Tabla 11	Aprendizaje significativo en comunicación	71
Tabla 12	Relación entre los juegos y el aprendizaje significativo	72
Tabla 13	Relación entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo	74
Tabla 14	Relación entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo	76
Tabla 15	Relación entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo	78

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	El juego	67
Figura 2	Juegos verbales	68
Figura 3	Juegos sensoriales	69
Figura 4	Juegos intelectuales	70
Figura 5	Aprendizaje significativo en comunicación	71
Figura 6	Relación entre los juegos y el aprendizaje significativo	72
Figura 7	Relación entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo	74
Figura 8	Relación entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo	76
Figura 9	Relación entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo	78

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene como objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Según Moreno (2002) (como se citó en Huizinga) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”(p.22).

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008, p.48).

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

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. (Carmen Minerva Torres)

El presente trabajo de investigación se ha estructurado en cinco capítulos. En el primer capítulo se describe la problemática respecto a la relación que existe entre los juegos

y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017, en el mismo consideramos los puntos como descripción del problema, la formulación del mismo, los objetivos de la investigación y la justificación del estudio.

El segundo capítulo desarrolla el marco teórico respecto a las dos variables intervinientes en esta investigación: primero, todo lo relacionado con el juego y luego se desarrolla todo lo relativo al aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017. En el mismo tratamos todo lo relacionado a los antecedentes teóricos.

El capítulo III De la metodología, tratamos sobre el diseño metodológico, tipos y enfoques, la población y la muestra de estudio, la operacionalización de las variables, la técnica de recolección de datos, así como las técnicas para el procesamiento y el análisis de datos.

El Capítulo IV asignado con el nombre de resultados de la investigación está destinado a explicar la presentación de los cuadros, gráficos, interpretaciones de datos. Así mismo en este mismo capítulo consignamos el proceso de la prueba de hipótesis.

Finalmente en el Capítulo V se consigna la discusión de los resultados obtenidos, las conclusiones a las que se ha arribado como resultado de tipo proceso de investigación, así como las recomendaciones pertinentes para el tratamiento de la problemática explicada y detallada en la presente tesis.

En esa perspectiva, los resultados de la presente investigación pretenden convertirse en conocimientos que, asumidos por los responsables de la acción pedagógica directa, es decir, docentes y directivos de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe cimentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y individuos la espiritual.

Por consiguiente la actividad lúdica favorece en los autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla.

Actualmente en nuestro país los niños presentan dificultades en el aprendizaje, especialmente en el área de matemática y comprensión lectora situación que es confirmada con los resultados correspondientes a la aplicación de la evaluación censal de estudiantes del segundo grado de Nivel Primaria a cargo del Ministerio de Educación.

En el Proyecto Educativo Nacional (PEN) 2021, elaborado por el Consejo Nacional de Educación (2007) según la Evaluación Nacional del 2004, se afirma más de 90% de estudiantes de 2º y 6º grado de Primaria no ha logrado un desarrollo óptimo de las capacidades matemáticas más elementales, demandadas por el currículo.

Es por todo lo anterior que se ha planteado cómo es que en realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, que le permitirá a los docentes de Educación Inicial, poder asumirlo dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje.

Por otra parte, la participación de la familia, es fundamental en los procesos de aprendizaje de sus hijos partiendo de que es la familia la que ejerce una poderosa influencia en la educación de los hijos, el apoyo familiar a los hijos aparece determinado por una valoración de las propias capacidades de llevarlo a cabo, pero también se asocia a las características de la familia, al contexto y a las actitudes de los docentes hacia la familia y hacia los niños.

Por lo anterior desde las observaciones realizadas, se pudo describir que son varias las causas que influyen en el bajo rendimiento escolar en niños de preescolar, los padres son autores fundamentales para que sus hijos alcancen un aprovechamiento deseable en las aulas. Los conflictos familiares, el trabajo, la falta de motivación y preparación que existe entre los padres, impiden obtener resultados satisfactorios en los estudiantes.

A nivel de la Institución Educativa Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca, se ha observado que los estudiantes se encuentran en nivel de proceso; es decir aún no han logrado los aprendizajes pertinentes en el nivel inicial de 5 años, en la cual se ha optado por asumir como un reto que los niños logren desarrollar las diferentes capacidades en el aprendizaje del área de comunicación, por lo que se considera necesario utilizar el juego como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje.

1.1. Formulación de problema

Lo expuesto puede formularse en la siguiente pregunta principal:

1.1.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?

1.1.2. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?
- ¿Qué relación existe entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?
- ¿Qué relación existe entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?

1.2. Justificación

La presente investigación se justifica por las siguientes razones Según Piaget decía que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto y el aprendizaje verdadero debe ser significativo, por tanto tales principios deben considerarse como fundamentos teóricos básicos de las estrategias educativas.

La presente investigación se justifica por las siguientes razones:

En relación al valor teórico de este estudio, es de suma importancia en esta investigación dar cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y las niñas, del nivel inicial, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

Como bien lo dice “Sarlé (2006), el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego

como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (p.197).

Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006, p.188). Con lo que refiere entonces al considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

Se espera que considerando estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros” (Sarlé, 2006, p.198).

El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (p.173).

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas del nivel inicial es tan importante considerar el juego como estrategia

didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea “Sarlé (2006), enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la educación inicial, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (p.197).

1.3.1. Teórica

Se justifica por que el maestro como sujeto pedagógico recopilará el resultado de la investigación en aula, sobre el juego como estrategia didáctica, desarrolladas por el docente para generalizar el aprendizaje de nuestros estudiantes y nosotros mismos, siendo ésta un espacio de construcción permanente en aula, en donde se privilegia el diálogo entre pares, para potenciar una reflexión crítica y la construcción cooperativa de conocimiento. El resultado de esta investigación podrá sistematizarse para luego ser incorporado al campo gnoseológico de la ciencia, ya que se aportan hallazgos científicos del juego para los logros del aprendizaje.

1.3.2. Pedagógica

Se justifica pedagógicamente porque la docente presenta nuevas formas de actividades lúdicas expresadas a través del juego para los logros de un aprendizaje significativo.

1.3.3. Técnica

Se justifica técnicamente porque es comúnmente aceptado el hecho de que las personas no interpretamos de igual modo todas las situaciones problemáticas y, precisamente, ese es el indicativo que determina el desarrollo de competencias, es decir, que podemos usar distintos tipos de estrategias dependiendo del objetivo que nos marquemos frente a un problema.

1.3. Limitaciones

La investigación presentó las siguientes limitaciones:

a. Disponibilidad de tiempo

Toda vez que la investigación debió ser desarrollada, aplicada e interpretada por los investigadores, quien, a su vez, tenía que desempeñar un trabajo en un horario laboral rígido, generó que la disponibilidad de tiempo sea limitada. Sin embargo, la disposición a cumplir con la investigación hizo que se coordinaran horarios y espacios además de la ayuda de otros colegas para superar esta limitación.

c. Limitados medios económicos

La ejecución de la investigación demandó una inversión económica que, dada su característica de autofinanciada por el propio investigador, tuvo ciertas limitaciones. A pesar de ello y, considerando la necesidad de aplicarla, se pudo costear los gastos asumiendo los gastos con ahorros personales.

Antecedentes

Internacionales:

Guamán (2013) realizó una investigación sobre “Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular “Carlos María de la Condamine” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua” Llegando a las siguientes conclusiones:

- Los juegos verbales contribuyen significativamente a mejorar la expresión oral de los niños y niñas, puesto que ayudan a incrementar el léxico, mejorar la pronunciación de las palabras, a desarrollar la memoria, a hablar y relacionarse con los demás, sin duda cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo de la expresión oral, sin embargo los docentes no los practican a diario porque la cantidad

de adivinanzas y rimas que conocen es muy pequeña y sobre los trabalenguas y retahílas se podría decir que es nula.

- El nivel de expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados no es alentador, porque es evidente que la mayoría de estudiantes no tienen bien desarrollada la capacidad de comunicarse con los demás, además no pronuncian claramente las palabras, tartamudean y les cuesta mucho trabajo expresar sus ideas, demostrando un bajo nivel de expresión oral.
- Los docentes no cuentan con una guía de juegos verbales por lo que esto dificulta el empleo diario de los mismos, afectando el vínculo comunicativo con los estudiantes.

Nacionales

Armas (2009) realizó una investigación sobre “La expresión oral y su incidencia en el desenvolvimiento académico de los estudiantes de sexto Año de Educación Básica, paralelos A, B y C del Centro “4 de Noviembre” de la Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha” en la que concluye:

- “En los niños del sexto de Educación Básica se encuentra poco desarrollada la destreza de hablar, pues los estudiantes sienten temor y vergüenza al expresarse sin importar las circunstancias, ellos prefieren quedarse con dudas en vez de manifestarlas y definitivamente no les gusta hablar en público.
- Los encuestados/as consideran a la expresión oral como una herramienta de apoyo para el aprendizaje, pero a pesar de ello no logran dominarla ni siquiera en situaciones cotidianas.

Paz (2010) realizó una investigación sobre “Juegos como estrategia didáctica en el nivel inicial con niños de 4 y 5 años de las Instituciones Educativas del distrito de Chimbote en el año académico 2010” en Perú; el objetivo de esta investigación fue describir las posibilidades que ofrece el juego desde las perspectivas de los docentes como estrategia de enseñanza y aprendizaje trabajo con niños de Educación Inicial de 4 y 5 años de las

Instituciones educativas del distrito de Chimbote, utilizo una metodología cualitativa. Los resultados demostraron que el juego como estrategia didáctica desarrolla un aprendizaje significativo en los niños. Concluyendo que utilizando los juegos como estrategia didáctica es una herramienta indispensable para el desarrollo del niño que le permite comunicar, aprender hábitos de cooperación, solidaridad y compañerismo.

Arroyo, Santibáñez (2009); ejecutaron un estudio titulado “Las estrategias didácticas y su incidencia en los logros de aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la Educación Básica Regular, de las Instituciones Educativas en el distrito de Casma -Ancash en el año 2009” en Chimbote. La investigación tuvo como objetivo demostrar que las estrategias didácticas están relacionadas significativamente con los logros de aprendizaje, del nivel inicial en las Instituciones Educativas del distrito de Casma. El estudio fue descriptivo basado en un enfoque empírico analítico; utilizando el diseño correlacionar. La población estuvo conformada por la totalidad de las docentes y los niños y niñas del III ciclo, conformada por aulas de tres, cuatro y cinco años del distrito. El instrumento utilizado fue el cuestionario. Luego de la aplicación se concluyó que el conocimiento y la aplicación de la estrategia didáctica afectan significativamente los logros de aprendizajes alcanzadas por los estudiantes. Así mismo, muestra información sobre la preparación y necesidades formativas en estrategias didácticas de los profesores de educación inicial de Nuevo Chimbote y Chimbote.

Mora y Rodriguez (2014) en su trabajo titulado: La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué. El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes.

Este proyecto fortalece el criterio de que la primera infancia del ser humano es considerada como una etapa fundamental para el desarrollo de los individuos, dado que es la etapa de mayor crecimiento y aprendizaje en el aspecto biológico como afectivo y cognitivo. Por ello cualquier tipo de incidencia del entorno contribuyen de manera significativa para alcanzar el adecuado equilibrio, y es precisamente en este período de la vida en que la capacidad mental o intelectual es lo suficientemente noble y manejable para ser formado.

El segundo trabajo de la Universidad de los Andes, titulado El juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Minera y Torres (2007), el cual informa que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

Un tercer documento de referencia, reposa en la biblioteca de la Universidad del Tolima titulado Estrategias pedagógicas en preescolar con énfasis en lúdica, realizado por Morales (2001) donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

Otro documento que enriqueció el proyecto de investigación fue Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia - España (1992), el cual habla de la amenidad de las clases es un objetivo docente. Con humor, ingenio y buenas

estrategias didácticas se puede desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. En este proyecto, se determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo poder innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica. La lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo.

Mejía, Emperatriz (2006), sustenta en el Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia para obtener Grado de Magíster en Psicología, el trabajo de investigación: “El Juego Cooperativo, Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares”. Se aplica para esta investigación el enfoque crítico social, el cual visiona la transformación de la realidad por parte del investigador, desarrollando el tipo de investigación acción educativa; acción sobre la propia praxis, según el modelo de Elliott (1993). La población investigada corresponde a los estudiantes pertenecientes a ocho grupos de grados: preescolar, primero, segundo y tercero de primaria, de la escuela pichincha y Clodomiro Ramírez. El grupo muestra está compuesto por cinco grupos, todos de segundo y tercero de primaria. Se eligen estos grupos porque es ahí donde se evidencia mayor número de agresiones entre compañeros, durante la clase de Educación Física y las conclusiones son:

Mientras los maestros continúen dependiendo fuertemente del poder y la autoridad, del premio y del castigo, para controlar los comportamientos dentro de su clase, los niños no serán ni responsables, ni independientes ni maduros, mucho menos con actitud cooperativa.

Las actividades lúdicas son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia).

El castigo de una conducta agresiva no se reduce con otras conductas del mismo tipo, por el contrario, ésta tiende a aumentar”. Los maestros continúan adoptando actitudes agresivas para tratar los comportamientos agresivos de los estudiantes, lo cual impide mejorar el ambiente escolar, desde éste aspecto. Ante lo manifestado, queremos señalar que esta es una realidad que obliga a las instituciones y a los maestros a preocuparse y por ende a informarse acerca de cómo asumir una posición adecuada frente a la problemática, para ofrecer a los pequeños, actitudes diferentes de las que externamente le brindan y así hacer de las instituciones educativas centros de refugio y de esperanza de vida.

Díaz Guzmán, Víctor (2008), sustenta en la Universidad, Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Antropología, para obtener Grado la Maestría en Psicología, la tesis; “Mirada antropológica del juego infantil”. La investigación se desarrolló con una Metodología no experimental de tipo descriptivo comparativo. La autora trabajó con un campo muestral de 120 estudiantes de ambos sexos y conclusiones son:

Los aportes actuales sobre el juego permiten establecer la existencia de grupos organizados que se encuentran impulsando la revalorización del juego como instrumento que permiten mejorar la convivencia de los niños en nuestra sociedad. Ante lo expuesto, queremos señalar que el juego social a través de sus reglas ayuda a canalizar los instintos y controlar las emociones.

Domínguez Armijos, Hernán y Robledo Gutiérrez, Danitza Karina (2009), sustentan en la Universidad Privada César Vallejo, Escuela Internacional de Postgrado, Facultad de educación, para obtener el grado de Magíster en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, su tesis titulada: Influencia de la aplicación del Plan de Acción: “Jugando con la Matemática” basado en la Metodología Activa en el logro de capacidades del área de

matemática de los/as estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa PNP “Bacilio Ramírez Peña” de Piura. El presente trabajo de investigación tiene como propósito de dar a conocer cuál es la influencia del plan de acción “Jugando con la matemática” en el logro de las capacidades del área de matemática en los/as estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. P.N.P “Bacilio Ramírez Peña”, Piura – 2008. Esta investigación ha utilizado el diseño de investigación pre experimental “Pre Test y Post Test” con un grupo experimental, cuyos resultados se evidencian a través de tablas y gráficos, tal como lo recomienda las normas estadísticas.

A través de la investigación realizada con 64 estudiantes de la I.E. se ha logrado incrementar el nivel de las capacidades en el área de matemática, gracias a la aplicación del plan de acción “Jugando con la matemática” cuyos resultados se han obtenido a través de los test. En conclusión encuentra que existe diferencia significativa en las dimensiones de las capacidades en el área de matemática en el promedio del pre test con el post test del grupo experimental, lo que indica que la aplicación del plan de acción “jugando con la matemática” tiene efectos significativos en el logro de las capacidades (razonamiento y demostración. comunicación matemática y resolución de problemas), así como también las actitudes frente ante esta área, quedando así demostrado la eficacia del plan de acción.

Echaiz, A. (2001) realizó la investigación titulada: “Desarrollo del aprendizaje significativo en la facultad de Educación de la Universidad San Martín de Porres - 2008” en la Unidad de Post Grado de la facultad de educación en la Universidad de San Martín de Porres y llegó a las siguientes conclusiones:

- 1) Los fines y objetivos de la educación son cultivar y desarrollar la personalidad y la inteligencia, formar a los profesionales, técnicos, científicos y directivos capaces de ser creativos.
- 2) Un aprendizaje significativo es funcional en la medida que los nuevos contenidos asimilados están disponibles para ser utilizados en diferentes situaciones.

- 3) Los aprendizajes significativos son producto de la práctica y enfrentan a los estudiantes con los problemas de su entorno inmediato.
- 4) En el aprendizaje significativo los estudiantes deben participar de manera responsable en el proceso.
- 5) Para lograr aprendizajes significativos se requiere tres condiciones: Significatividad lógica, significatividad psicológica del material y actitud favorable del alumno.

1.4.Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación que existe entre los juegos de verbales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017
- Establecer la relación que existe entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.
- Establecer la relación que existe entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. El juego

2.1.1. Definición del juego

Según Arce Crisologo, Aurelio, dice que: “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando se aprende a comunicarse, a ejercitar su imaginación, explorar y probar nuevas habilidades e ideas”. Es uno de los principios del nivel de educación inicial y una de las estrategias más utilizadas para el aprendizaje, Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es placentero jugar con su cuerpo, sentir, percibir y manipular un objeto. Jugar entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conocen el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia.

Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Moreno (2002) (como se citó en Huizinga) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”(p.22).

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008, p.48).

Pellicciotta et al. 1971, el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78).

Borja & Martín (2007), “el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”. (p.14).

Moreno 2002, (donde se citó en Zapata) el juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (p.22).

Claparede (1969) “el juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más” (p.179).

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el

compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. (Carmen Minerva Torres)

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

El juego, además es un instrumento de aprendizaje porque utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que le permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos. Según Moreno (2002) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona” (p.20).

Ahora bien se debe comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los niños y las niñas de la educación inicial, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social.

Finalmente debemos hablar de la integración del niño en el juego y lo que ello implica, partiendo de que dicha “integración en el mundo social se

funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En el juego el niño realiza muchas cosas:

- ✓ Experimenta con personas y cosas;
- ✓ Almacena información en su memoria;
- ✓ Estudia causas y efectos;
- ✓ Resuelve problemas;
- ✓ Construye un vocabulario útil;
- ✓ Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
- ✓ Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- ✓ Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;
- ✓ Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto;
- ✓ Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas”. (Pugmire-Stoy 1996, p.19)

Antecedentes del juego.

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual.

Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego” (Lomelli Rosario, 1933: 143). En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos.

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado. Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al

billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

Ahora bien, el juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces (González Alcantud, 1993: 151), por eso: ‘ ‘ Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz’ ’ (González Alcantud, 1993: 186).

Importancia del juego en el aprendizaje.

El juego posee funciones esenciales para la formación del ser humano, entre las que podemos enunciar:

- **Sirve para explorar:** El juego es un medio para explorar el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- **Refuerza la convivencia:** El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- **Equilibra cuerpo y alma:** Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- **Produce normas, valores y actitudes:** Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- **Fantasía:** Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y diversión.
- **Induce a nuevas experiencias:** Permite aprender a través de aciertos errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- **Vuelve a las personas más libres:** Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

De esta manera, el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida de que el niño jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos) adelantan al manipular los objetos del juego.

Las habilidades mentales se agudizan cuando el juego pide solución de problemas y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego. El lenguaje brota en cuanto el niño interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entretenimiento.

El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de competir, son habilidades sociales importantes que se dominan a través del juego.

El juego también desarrolla las habilidades emocionales por medio del placer que experimentan los pequeños, el compañerismo con otros, y a través de los sentimientos durante el juego de personajes imaginarios. La autoestima, tan crucial para la felicidad duradera y el éxito, también se incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego.

El juego estimula la creatividad y la imaginación, así como también permite que los niños amplíen los horizontes de su mundo. Quizás, lo más importante de todo es que el juego es diversión. Años más tarde, cuando recordamos nuestra niñez, son los momentos felices que hemos pasado jugando con gente especial lo que recordamos con más cariño.

Es evidente la importancia del juego para la construcción de la identidad. Se requiere el espacio y el tiempo para que los niños sean ellos mismos, para que se descubran en largos períodos de ocio y fantasía, para que puedan pensar por cuenta propia desarrollando su creatividad. Son los momentos en los

cuales se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

Dimensiones del juego

a. Los juegos Verbales

Son un conjunto de actividades o estrategias pedagógicas orientadas a desarrollar las capacidades de expresión y comprensión oral en el área de comunicación. Si bien las palabras expresan un objeto, una idea, etc., existen juegos o creaciones literarias que no dicen nada pero que con su musicalidad y sonoridad divierten a los niños, ayudándoles a desarrollar la expresión y comprensión oral, como por ejemplo: Cuentos, adivinanzas, rimas, trabalenguas, poesías, etc.

Son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla.

EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010) dice: “El lenguaje verbal es el código de señales más extendido que ha sido utilizado por el hombre para expresar sus ideas y transmitir información, así como también para crear mundos ilusorios o fantásticos.

BOHORQUEZ DOLORES, Isabel, (1994) comenta sobre los juegos recreativos y cuando se refiere a María Montessori, dice: “Sostiene que la aplicación de los juegos recreativos logra en los alumnos desarrollar capacidades de independencia en la toma de decisiones”.

Según MABEL CONDEMARÍN, Los juegos verbales son aquellos juegos tradicionales o creados por los niños como las adivinanza, trabalenguas y otros juegos lingüísticos o juegos de palabras. Estos juegos permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje de un

contexto lúdico que lo divierte y entretiene; permiten discriminar los sonidos iniciales o finales de las palabras; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras favorecen el desarrollo del vocabulario y favorecen la fluidez de la expresión oral.

Los juegos verbales con palabras que comienzan con el mismo sonido o con palabras que riman, pueden ser realizados con preescolares y con alumnos de los primeros años de educación básica. Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura. El juego verbal es un valioso factor de ayuda para la educación de los alumnos, mediante su aplicación en la escuela, el niño va afirmándose su individualismo, socializándose en grupos, favoreciendo el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas del currículo en forma activa.

En cuanto al desarrollo del lenguaje: El alumno, hace uso de la expresión oral mientras juega. Cuando juega permanentemente está descubriendo situaciones, le da nombre a las cosas, conversa, realiza juegos verbales de: adivinanzas, trabalenguas, canciones y otros, acompaña sus juegos de sonidos, ruidos, vocalizaciones y bailes. Es decir ejercita sus capacidades de comunicación. En cuanto al desarrollo social: Jugar, es un medio de integración social, y con ello va desarrollando formas de control social y habilidades sociales (formas de saludo), aprende diferentes roles sociales y familiares. Al jugar pone en ejercicios el manejo de destrezas comunicativas verbales y no verbales aceptadas por su grupo social; destrezas sociales como reconocer y expresar sus emociones, reconocer cuándo y en qué ambiente es oportuno jugar.

Es necesario entonces que las Instituciones Educativas Inicial contribuyan a fortalecer, especialmente en los siguientes aspectos:

- Articulación correcta, de modo que la pronunciación de los sonidos sea clara.
- Entonación adecuada a la naturaleza del discurso.
- Expresión con voz audible para todos los oyentes.
- Fluidez en la presentación de las ideas.

- Adecuado uso de los gestos y la mímica.
- Participación pertinente y oportuna.
- Capacidad de persuasión.
- Expresión clara de las ideas.

La mejor manera de desarrollar estas habilidades es participando en situaciones comunicativas reales.

Beneficios de los juegos verbales

- Permite Incorporar nuevas palabras, nuevas expresiones y utilizar diferentes formas de hablar.
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario.
- Potencia al ser humano para expresarse mejor, comprende ideas, transmite pensamientos, sentimientos y emociones.
- Permite desarrollar las capacidades comunicativas de los estudiantes.
- Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes “roles” dentro de la estructura de grupo.
- Permite estimular y desarrollar el lenguaje, la pronunciación y fluidez desde pequeños, estableciendo vínculos afectivos.
- Favorecen el desarrollo del habla ya que desde que el niño nace todo el tiempo está haciendo gimnasia facial, observa las acciones de los demás y empiezan a balbucear; todo se hace como preparación de los músculos que le permitirán más tarde comunicarse con el mundo.
- Favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza.
- Desarrolla la capacidad de pronunciar adecuadamente y de crear oraciones, para cantar, adivinar, etc. mediante los juegos verbales se estimula la capacidad intelectual de los niños y se fortalece el vínculo afectivo con sus padres de esa forma la familia cumple una función importante en la aparición y en el ritmo del desarrollo del lenguaje oral del niño

- Posibilita el cambio de papeles, en distintas situaciones, dentro del mismo juego.
- Desarrolla la función lúdica y creativa del lenguaje
- Permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento, lenguaje oral y escrito.
- Permiten recuperar juegos tradicionales, valorizando así la lengua materna y la cultura oral de los estudiantes.

Algunos juegos Verbales

Adivinanzas

Las adivinanzas son dichos populares utilizados como pasatiempos en los que se describe algo para que sea adivinado. Tienen como objetivo entretener y divertir, forman parte activa del folklore infantil. Además de ser un entretenimiento, contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares; durante mucho tiempo han tenido una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas.

Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, anatomía humana, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc.

Ventajas de las adivinanzas

Constituyen elementos de un aprendizaje natural y divertido.

- Fomentan la reflexión y el razonamiento.
- Familiarizan a los niños con el medio que les rodea.
- Enriquecen su conocimiento y vocabulario.
- Contribuyen al perfeccionamiento de conceptos.
- Refuerzan otros conocimientos de manera amena.
- Proporcionan gozo a los niños al descubrir lo que se oculta.

- Facilitan la atención psicológica referida a la representación mental de lo que se escucha.

Secuencia Metodológica de la adivinanza

Para que las adivinanzas sean algo más que un simple pasatiempo y puedan usarse como recurso didáctico para aumentar la competencia léxica de los niños, es conveniente que ellos mismos las construyan, siempre bajo la supervisión del docente.

1. Una vez elegido el objeto que haya de adivinarse, observar las cualidades que mejor lo caracterizan y sirven de base a su definición, seleccionando al menos dos o tres de dichas características, a las que necesariamente se aludirá, de manera clara, en la adivinanza.
2. Encontrar las palabras más precisas y apropiadas que expresan esas características del objeto en cuestión.
3. Formular la adivinanza con el menor número posible de palabras, limitando, así la longitud de las frases; y, a ser posible, recurrir mejor al verso que a la prosa, y procurando emplear las palabras.
4. Proponer la adivinanza a los niños y, si éstos encuentran dificultades para resolverla, ofrecerles algunas pistas que les faciliten el hallazgo y encuentren la solución.

Ejemplos:

Amarillo por fuera, blanco por dentro, tienes que pelarlo, para comerlo ¿qué es? La solución es: El Plátano

En la laguna nadando esta, y cuando habla dice “cuá, cuá, cuá” ¿quién soy? La solución es: El pato

Trabalenguas

Los trabalenguas son textos breves, escritos en verso o prosa, en los que se presentan muy cercanos ciertos sonidos o grupos consonánticos que ofrecen una gran dificultad para su pronunciación en voz alta. Quien los lee debe hacerlo sin equivocarse, de forma rápida y correcta

Los trabalenguas están compuestos por oraciones que combinan sílabas o palabras difíciles que hay que repetir.

El objetivo de los trabalenguas está en poder decirlos con claridad y rapidez, aumentando la velocidad sin dejar de pronunciar ninguna de las palabras, ni cometer errores.

Un trabalenguas es una frase o un texto breve en cualquier idioma creado para que su articulación sea difícil al leerlo en voz alta. Es un juego de palabras que combina fonemas similares. El trabalenguas es un ejercicio

Ventajas de los trabalenguas:

- Contribuye a la correcta y fluida expresión oral.
- Facilita el desarrollo del lenguaje de manera divertida.
- Desarrolla en los niños la seguridad al hablar.
- Estimula el desarrollo de su capacidad auditiva.
- Facilita la participación en actividades lingüísticas de forma espontánea.
- Desarrolla la capacidad para pensar.
- Facilita la lectura, los niños que hablan bien, tienden a leer bien.
- Refuerza la fluidez de la lectura.
- Fomenta el interés y la concentración.
- Permite memorizar sonidos difíciles de pronunciar

Secuencia metodológica del trabalenguas

Es muy divertido jugar con los trabalenguas. Es un juego ideal para adquirir rapidez del habla, con precisión y sin equivocarse. Los trabalenguas, que también son llamados destrabalenguas, son útiles para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños.

Comienza recitando lentamente cada frase y luego a repetir las cada vez con más rapidez. Los trabalenguas son un juego de palabras con sonidos y de pronunciación difícil, y sirven para probar sus habilidades. Como quieres que te quiera Si el que quiero no me quiere No me quiere como quiero que me quiera Como quieres que te quiera

Ejemplo: El hipopótamo Hipo

Está con hipo
¿Quién le quita el hipo
al hipopótamo Hipo?

Rimas

La rima es la repetición de una secuencia de fonemas o sonidos al final del verso a partir de la última vocal acentuada, incluida ésta. La rima puede ser asonante o consonante.

- Rima asonante. Consiste en la repetición de los sonidos vocálicos a partir de la última vocal acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "sueño" rima en asonante con otro que termine en "beso", "cuento", "celo", etc.
- Rima consonante. Consiste en la repetición de todos los sonidos a partir de la última sílaba acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "viento" rima en consonante con otro que termine en "ciento", "cuento", "siento".

Ventajas de la rimas

- Fluidez en la expresión oral.
- Mejor vocalización de palabras.
- Incremento de vocabulario.
- Participación activa con seguridad.
- Capacidad de atención y concentración.
- Discriminación auditiva.

Secuencia metodológica de la rima

- Seleccionar la rima con anticipación
- Hacer tarjetas con gráficos referentes a la rima
- Ubicar a los niños y niñas en un círculo
- Crear ritmos con las manos
- Repetir cada verso de la rima mientras se presentan las tarjetas con las imágenes de la rima en secuencia, hasta completar la rima.

Ejemplo: Cuando el payaso

Ejemplo: Dice el señor pato

esta feliz
se le cae la nariz

que aplaudas
con los zapatos

Los cuentos

Es un relato de algo real o ficticio, contado de forma que resulte creíble. Se pueden narrar historias o sucesos en forma oral o escrita, con gestos, a partir de dibujos, con fotografías, fotogramas de películas. Las narraciones pueden ser:

- Literarias: novela, cuento, leyenda, fábula, poema épico, romance, etc.
- No literarias: basadas en sucesos reales, noticias periodísticas, crónicas de reinados, informes, anécdotas, etc.
- Gráficas: chiste, cómic o tebeo, etc.

Ventajas de la narración de cuentos

- Desarrollo de la atención y capacidad de escucha.
- Retener en la mente una cantidad de secuencias de ideas.
- Enriquecer su vocabulario.
- Disfrutar con la acción dramática.
- Disfrutar la belleza y sonoridad de algunas palabras, ritmos y rimas.
- Identificar personajes y hechos.
- Distinguir paulatinamente lo real de lo imaginario.
- Fortalecer la imaginación de los niños
- Desarrollar la capacidad de expresión.
- Despertar su curiosidad.

b. Juegos sensoriales

Flores manifiesta que “los juegos sensoriales son actividades divertidas, que ayudan al desarrollo de los sentidos y sirve como un medio en los distintos aprendizajes”.

El juego sensorial es una actividad alegre, divertida que contribuye al desarrollo de los sentidos para potenciar habilidades, creatividad como también cognitivo y formativo sin olvidar nunca su faceta de diversión. Desde la perspectiva de esta investigación se puede afirmar que el juego sensorial

sirve como una herramienta para promover la formación de individuos integrales con las competencias necesarias para aprender lúdicamente. El juego en su expresión más amplia (formativa, recreativa) brinda a los niños la posibilidad de analizar, interpretar, crear y reflexionar sobre el entorno al cual pertenece es un factor determinante para potenciar su crecimiento y desarrollo personal.

En conclusión podemos decir que los juegos sensoriales son todas aquellas actividades realizadas por el niño que le permiten estimular su imaginación, desarrollar sus habilidades, interactuar con su entorno y canalizar su frustración. Lo que favorecerá una mejor comprensión de su propio cuerpo y potenciar su forma de expresarse.

Desde hace mucho tiempo se utilizan juegos sensoriales a ayudar a niños con cualquier tipo de discapacidad, como invidentes, autistas o deficientes auditivos.

Características de los juegos sensoriales

- El juego sensorial es una actividad divertida a la vez, motivadora.
- El juego sensorial es independiente del mundo exterior. Es eminentemente subjetivo.
- El juego sensorial transforma la realidad externa, creando un mundo de posibilidades a través de sus sentidos.
- El juego sensorial es interesado, ya que busca fines exclusivos para favorecer determinados aprendizajes.
- El juego sensorial se desarrolla en determinado tiempo y espacio.
- El juego sensorial crea orden y disciplina.

Clasificación de los juegos sensoriales

Sensoriales visuales

Los juegos sensoriales visuales se pueden clasificar en:

- ✍ Juegos de discriminación visual: el niño aprende a seleccionar un estímulo visual entre varios.
- ✍ Juegos de agudeza visual: el niño adquiere la capacidad de apreciar detalles mínimos, a mucha distancia.

- ✍ Juegos de percepción visual: es la capacidad que tiene el niño de percibir adecuadamente los estímulos visuales, fundamentalmente los colores.
- ✍ Juegos de apreciación de tamaños, formas y distancias.
- ✍ Juegos de memoria visual: el niño aprende a retener y recordar una serie de objetos.

Sensoriales auditivos

Los juegos sensoriales auditivos los podemos clasificar en:

- ✍ Juegos de discriminación auditiva: el niño selecciona un sonido entre varios.-
- ✍ Juegos de agudeza auditiva: el niño percibe los sonidos de poca intensidad.
- ✍ Juegos de percepción auditiva: el niño es capaz de escuchar un sonido.
- ✍ Juegos de apreciación de tono, intensidad y volumen.
- ✍ Juegos de memoria auditiva: el niño recuerda una sucesión de sonidos.
- ✍ Juegos de orientación por el oído: es la capacidad que tiene el niño de localizar espacialmente un sonido.

Sensoriales táctiles.

Las actividades lúdicas sensoriales táctiles se pueden clasificar en:

- ✍ Juegos de percepción táctil: el niño reconoce mediante el tacto una determinada superficie.
- ✍ Juegos de discriminación táctil: el niño adquiere la capacidad de seleccionar una superficie u objeto entre varios.
- ✍ Juegos de precisión táctil: el niño diferencia y clasificar objetos y superficies de características táctiles parecidas.
- ✍ Juegos de apreciación de tamaños, formas, pesos, tipos de superficies etc.
- ✍ Juegos de orientación espacial por el tacto: es la capacidad que tiene el niño de moverse por el espacio a través de estímulos táctiles.

Sensoriales olfativos

Estos juegos que están distribuidos para el desarrollo y perfeccionamiento del olfato se clasifican en:

- ✍ Juegos de percepción olfativa: el niño reconoce mediante el olfato un olor habitual y conocido.

- ✍ Juegos de discriminación olfativa: el niño es capaz de diferenciar y seleccionar un determinado olor entre varios.
- ✍ Juegos de agudeza olfativa: diferencia y clasifica olores similares.
- ✍ Juegos de memoria olfativa: el niño aprende a recordar e identificar una sucesión de dos o más olores.
- ✍ Juegos de orientación espacial por el olfato: es la capacidad de moverse por el espacio siguiendo un determinado aroma u olor.

Sensoriales gustativos

Estos se los ha clasificado de la siguiente manera:

- ✍ Juegos de percepción gustativa: el niño reconoce un sabor habitual y conocido.
- ✍ Juegos de discriminación gustativa: el niño es capaz de diferenciar y seleccionar un determinado alimento o bebida, entre varios.
- ✍ Juegos de agudeza gustativa: el niño aprende a diferenciar y clasificar sabores parecidos.
- ✍ Juegos de memoria gustativa: el niño recuerda e identifica una sucesión de dos o más sabores.

c. Juegos Intelectuales:

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Claraparedé "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos.

Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito.

Beneficios de los juegos intelectuales

- Beneficios en las actividades cognitivo-creativas
- Un vocabulario más rico
- Una mayor comprensión del lenguaje
- Un mayor nivel del lenguaje
- Mejores estrategias para resolver problemas
- Mayor curiosidad
- Una mayor habilidad para ponerse en la situación de otro
- Mayor competencia intelectual
- Beneficios en las relaciones socioemocionales
- Mayor juego con semejantes
- Más relaciones en grupo
- Mejor cooperación en parejas
- Reducción de la agresividad
- Mayor empatía
- Mayor control de los impulsos
- Mejor adaptación emocional y social
- Mayor imaginación
- Una gran habilidad para la atención

Algunos juegos intelectuales

¿Qué apareció?

Este juego es muy divertido. Comience haciendo cualquier dibujo como, por ejemplo, una casa.

Pídale al niño que cierre sus ojos. Cuando lo haga, dibuje algún elemento extra, por ejemplo una ventana. Cuando el niño abra los ojos, pregúntele que apareció en la casa. El niño debe decir que es lo nuevo que hay en el dibujo. Una vez que lo haya dicho, pídale nuevamente que cierre sus ojos. Dibuje unos elementos nuevos como, por ejemplo, una chimenea con humo, cortinas en las ventanas, etc. Nuevamente pídale que abra los ojos y pregunte qué cosa nueva tiene el dibujo. Repita esta secuencia de acciones varias veces. Usted puede dibujar muchas cosas más: pues entre más cosas tenga el dibujo, más difícil será para el niño encontrar nuevos elementos.

Toc-Toc-Toc

Este Juego desarrolla la atención, la concentración, el oído y la memoria auditiva. Pídale al niño escuchar atentamente y contar mentalmente cuantas veces usted golpea sobre la mesa. El intervalo entre cada golpe no debe ser menor a 1 segundo. El objetivo del niño es decir la cantidad de golpes que Usted dio. Para ello no podrá contar en voz alta sino mentalmente la cantidad de golpes que Usted da.

El juego se puede poner más difícil, cuando Usted después de una cantidad de golpes hace una pausa, y luego da otros golpes más. Posteriormente el niño debe decir cuántos golpes dio Usted primero y cuantos después. Para niños mayores pueden ser muchos más golpes.

Gira el dibujo

Desarrolla la orientación espacial y la atención.

Para los niños puede ser muy difícil girar dibujos en su mente y dibujarlos “patas arriba”. Practique girando diferentes dibujos con el niño.

Pinte un cohete que vuela hacia el espacio. Pídale al niño que dibuje el cohete bajando hacia a la tierra. Del mismo modo Ustedes pueden girar cualquier dibujo. No deje al niño girar el cuadro. Es mejor que el niño aprenda a girar los objetos en su mente.

La tarea puede ser más difícil: pídale ladear los objetos a su derecha o a su izquierda.

Recortando dibujos

Para este simple y divertido juego Usted solo necesita un dibujo para niños, por ejemplo un animal o un personaje de cuentos infantiles, un recorte o una foto de una revista. Sirve cualquier imagen que sea del agrado de su niño. Dependiendo de la edad del niño Usted puede cortar algunas partes de la imagen. Para niños de 2 a 3 años, puede cortar entre 3 a 5 partes, para niños de 3 a 5 años 5-10 partes. Con práctica Usted puede cortar más y más partes. Mezcle las partes cortadas y póngalas delante del niño. Su objetivo será reconstruir la imagen original entera.

También Usted puede hacer una copia del dibujo y el niño puede usarla como guía.

Aprendamos a memorizar

Este juego desarrolla la memoria lógica.

Pídale al niño memorizar diez palabras distintas. Por ejemplo: Lluvia, Alegría, Abuelo, Cielo, Letra, Tienda, África, Cuchara, Viaje, Música. Pronuncie estas palabras con un intervalo de un segundo entre cada palabra. Pídale al niño decir las palabras que él recuerda. Normalmente los niños recuerdan entre 3 o 5 palabras.

Ahora vamos a memorizar las mismas palabras usando memoria lógica.

Pídale al niño pintar un dibujo chico asociado a cada palabra, por ejemplo: para la palabra "lluvia" pueden ser gotas o un paraguas, para la palabra "alegría" puede ser una sonrisa, para la palabra "abuela" los lentes, etc. Ahora pídale al niño recordar todas las palabras. En este caso el niño va a recordar las 10 palabras.

2.2. Aprendizaje significativo en el área de Comunicación

2.2.1. Definición aprendizaje

Según Facundo (1999, p.124), para los cognoscitivistas, el aprendizaje es un proceso de modificación interno con cambios cualitativos y cuantitativos, porque se produce como resultado de un proceso interactivo entre la información que procede del medio y un sujeto activo.

Para Piaget (2001: p.29) el aprendizaje es un proceso mediante el cual: el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. Todo aprendizaje es un proceso de maduración en el que desde los primeros estímulos vamos madurando nuestro sistema nervioso y vamos organizando nuestro mapa. Esta maduración psíquica y física es el aprendizaje.

Para Ausubel, (2004:p. 24)el aprendizaje es “el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende”.

Por su parte, Vygotsky (2002: p.13) define al aprendizaje como:

un proceso que se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales(pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

Bruner (2007: p.29) define al aprendizaje como un:

proceso activo en el que los alumnos construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, ordenación de los datos para ir más allá de ellos.

El Ministerio de Educación del Perú (2009:p.20), a través del Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (EBR) define al aprendizaje como:

un proceso de construcción: interno, activo, individual e interactivo con el medio social y natural. Los estudiantes, para aprender, utilizan estructuras lógicas que dependen de variables como los aprendizajes adquiridos anteriormente y el contexto socio cultural, geográfico, lingüístico y económico - productivo.

2.2.2. Tipos de aprendizaje

Valle (2003: p. 12) identifica los siguientes tipos de aprendizaje:

- a) **Aprendizaje receptivo:** Donde el estudiante es un sujeto pasivo que recibe la información de quien se considera legítimo portador del saber, y tiene la función de reproducirlo, habiéndolo incorporado o no, significativamente a su estructura cognitiva.
- b) **Aprendizaje por descubrimiento:** El estudiante es el que forja su aprendizaje con un rol protagónico, pues investiga, selecciona y encuentra, con la guía del maestro, los contenidos buscados, incorporándolos a su estructura mental, comprensivamente.
- c) **Aprendizaje repetitivo:** Es lo que se denomina comúnmente, aprender de memoria. El estudiante repite el contenido sin relacionarlo con los contenidos que previamente ha incorporado en su estructura mental, por lo cual no le significan nada, y muy pronto los olvidará.
- d) **Aprendizaje significativo:** En este caso el estudiante, realiza un anclaje de los nuevos contenidos con aquellos ya incorporados, pasando a integrar su memoria a largo plazo.

Para Robert Gagné hay cinco clases de capacidades susceptibles de aprenderse, como resultados del aprendizaje, y por lo tanto con posibilidad de producir un cambio: Las destrezas motoras, que se adquieren por prácticas reforzadas; la información verbal, que debe adquirirse significativamente para poder ser fácilmente recuperable; las destrezas intelectuales (consistentes en elaborar reglas y conceptos, y requiere de aprendizajes anteriores); las cognoscitivas (destrezas mentales que dan formas de control del proceso de aprendizaje); y las actitudes, llamadas en lenguaje de Bloom, dominio afectivo, que se expresa en conductas observables.

2.2.3. Aprendizaje significativo (Ausubel, Novak)

Rodríguez (2004, p. 84) considera que el alumno sólo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende. Para que se pueda dar significatividad en un aprendizaje se requiere:

- Partir de la experiencia previa del alumno.
- Partir de los conceptos previos del alumno.
- Partir de establecer relaciones significativas entre los conceptos nuevos con los ya sabidos por medio de jerarquías conceptuales.

Rodríguez (2004) encontró que el aprendizaje significativo es una teoría psicológica que se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pone énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden, en la naturaleza de ese aprendizaje, en las condiciones que se requieren para que éste se produzca, en los resultados y, consecuentemente, en su evaluación.

“El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva de que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino

con aspectos relevantes presentes en las mismas, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje” (Ausubel, 2002, pág. 248).

Según Moreira (2000, p.241), el concepto más importante de la teoría de Ausubel es lo vinculado al aprendizaje significativo, un proceso a través del cual una misma información se relaciona de forma no arbitraria y sustancial con un aspecto relevante de la estructura cognitiva del individuo. En este proceso la nueva información interacciona con una estructura de conocimiento específica que Ausubel llama “ subsumidor”, existente en la estructura cognitiva de quien aprende. El subsumidor es un concepto, una idea, una proposición ya existente en la estructura cognitiva del alumno para que la nueva información tenga significado para el alumno.

Por ejemplo cuando se enseña un texto narrativo como la fábula a niños de tercer grado, ellos necesitan tener subsumidores para que logren captar la nueva información sobre el tema. Un subsumidor sería los conocimientos previos que tienen los niños de texto narrativo y los diferentes tipos de textos narrativos que ya conocen el cuento, la leyenda, etcétera.

Para Ausubel existe una jerarquía conceptual en el cual la información más específica es ligada a proposiciones más generales. Ausubel afirma que el aprendizaje mecánico carece de la interacción entre los conceptos relevantes existentes y los conceptos subsumidores específicos. La nueva información se almacena en forma arbitraria y lineal.

Un ejemplo de aprendizaje mecánico es cuando enseñas a los niños la estructura de un texto narrativo y sus elementos deben memorizarlo, pero si este saber no lo relacionan y aprenden significativamente se convierte en un aprendizaje memorístico sin interacción entre el nuevo y el antiguo conocimiento, en el cual los alumnos solo aprenden para el examen y luego olvidan todo lo leído.

Según Echaiz (2000, p. 58), “La esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas de manera simbólica son relacionadas de modo no arbitrario con lo que el alumno ya sabe”.

Características del aprendizaje significativo

Según Moreira (2000), resaltando a Ausubel, las diferencias entre aprendizaje significativo y mecánico como un continuo porque para que sea significativo un aprendizaje en algunos casos requiere de una fase inicial de aprendizaje mecánico. Por ejemplo, si quieres algún tema de Física como fuerza, necesitas aprender o memorizar las fórmulas, es decir, ambos aprendizajes se complementan y son continuos. En el aprendizaje significativo existen una serie de características como:

-Los nuevos conocimientos se incorporan a la estructura cognitiva del alumno.

-El alumno relaciona los nuevos conocimientos con sus saberes previos.

-El alumno quiere aprender todo lo que se le presente porque lo considera valioso.

Si solo el docente enseñara mediante aprendizajes memorísticos ocasionaría lo siguiente:

- Los nuevos conocimientos se incorporan de manera arbitraria.
- El alumno no relaciona ambos conocimientos.
- El alumno no quiere aprender.

En los colegios actuales existen muchos docentes que programan actividades significativas, propiciando en sus alumnos la motivación por aprender; pero también en la actualidad hay docentes que promueven aprendizajes memorísticos, lo que ocasiona que el alumno solo aprenda para el examen y luego se olvide de todo lo aprendido.

Condiciones para el aprendizaje significativo

Según Moreira (2000, p. 241), existen dos condiciones para que se dé el aprendizaje significativo:

- El material debe ser significativo porque el aprendiz a través del material va a aprender relacionándolo con su estructura cognitiva. Supone dos factores: la naturaleza del material y la naturaleza cognitiva del aprendiz.

- La naturaleza del material se refiere a que éste debe tener un significado lógico relacionable con ideas relevantes, situadas dentro de la capacidad humana de aprender.
- La naturaleza cognitiva del aprendiz se refiere a que en ella deben estar disponibles los subsumidores específicos con los cuales el nuevo material es relacionable.
- El significado lógico se refiere al significado inherente a ciertos tipos de materiales simbólicos según la naturaleza de ese material. La evidencia está en la posibilidad de relación entre materias e ideas en el dominio de la capacidad humana intelectual.
- El contenido de las disciplinas enseñadas en la escuela es lógicamente significativo.
- El significado psicológico se refiere a la relación sustantiva del material lógicamente significativo con la estructura cognitiva del aprendiz individualmente.
- La otra condición para que se dé el aprendizaje significativo es que el aprendiz demuestre disposición para relacionar de manera sustantiva y no arbitraria el material nuevo y potencialmente significativo con su estructura cognitiva. Por ejemplo, un alumno, a pesar de que cuente con un material lógico, no demuestre disposición por aprender y decida aprender mecánicamente.

Según Díaz (2003, p. 167), los docentes debemos estar preparados y tener en cuenta los siguientes aspectos para lograr aprendizajes significativos en nuestros alumnos:

- a) El docente debe comprender los procesos motivacionales y afectivos subyacentes al aprendizaje de los alumnos, así como disponer de algunos principios y estrategias efectivas de aplicación en clase.
- b) Debe conocer la importancia de los procesos de desarrollo intelectual y de las capacidades cognitivas en las diversas etapas del ciclo vital de los alumnos.

- c) El docente también tiene que estar dispuesto, capacitado y motivado para lograr aprendizajes significativos, así como tener en cuenta los conocimientos y experiencias previas pertinentes como especialista en su materia y en su labor de docente.

Ventajas del aprendizaje significativo

Para Rodríguez (2004), las ventajas del aprendizaje significativo son las siguientes:

- Fomenta la motivación porque permite que el alumno se sienta feliz y esté dispuesto y atento por aprender.
- Es situado porque ubica al alumno en un contexto determinado para que relacione su aprendizaje con una situación de su vida cotidiana.
- Es un fenómeno social porque el alumno aprende a partir de la interacción con su entorno.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos porque el alumno no olvida lo que aprendió, ya que es un aprendizaje útil e importante para él.
- Es cooperativo porque el alumno participa en la construcción del aprendizaje con sus compañeros.
- Fomenta la comprensión porque permite que el alumno, al relacionar sus conocimientos previos con los nuevos, pueda darle un significado útil a lo que aprende.
- Desarrolla un pensamiento crítico porque, cuando el alumno considera útil e importante lo que aprende, puede emitir un juicio u opinión sobre lo aprendido.
- Fomenta el aprender a aprender, porque le permite hacer la metacognición e identificar cómo aprende, cuánto le falta por aprender, qué estrategias utilizó, ya que es consciente de su proceso de aprendizaje.

- Es activo porque aprende haciendo a través de la interacción con el material lógicamente significativo y con sus pares.
- Es un proceso activo y personal porque le permite interiorizar el aprendizaje activamente, a través de la reflexión y autoevaluación de su aprendizaje.

Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel distingue tres tipos de aprendizajes significativos: representacional, de conceptos y proposicional.

- 1) El aprendizaje representacional es el tipo básico de aprendizaje significativo, del cual dependen los demás. En él se asignan significados a determinados símbolos (mayoritariamente palabras) que se identifican con sus referentes (objetos, eventos, conceptos), es decir, los símbolos pasan a significar para el individuo lo que significan sus referentes.
- 2) Los conceptos representan regularidades de eventos u objetos. El aprendizaje de conceptos constituye, en cierta forma, un aprendizaje representacional ya que los conceptos son representados también por símbolos particulares o categorías y representan abstracciones de atributos esenciales de los referentes.
- 3) En el aprendizaje proposicional, al contrario del aprendizaje representacional, la tarea no es aprender significativamente lo que representan las palabras aisladas o combinadas, sino aprender lo que significan las ideas expresadas en una proposición, las cuales, a su vez, constituyen un concepto. O sea, en este tipo de aprendizaje, la tarea no es aprender el significado aislado de los diferentes conceptos que constituyen una proposición, sino el significado de ella como un todo.

Estrategias de aprendizaje significativo

En la actualidad, la gran mayoría de docentes busca que los estudiantes aprendan con sentido y no sólo memorísticamente. Esto nos inserta en lo que supone el aprendizaje significativo. “El aprendizaje significativo requiere que la persona relacione los nuevos conceptos con los conocimientos y las proposiciones relevantes que ya conoce” (Torre, 2002, p. 39). Pero este aprendizaje significativo no sería posible sin la existencia de estrategias de aprendizaje, las cuales “están presentes entre los recursos que un estudiante debe manejar para aprender mejor” (Torre, 2002, p. 34).

Según Camacho (2007), “una estrategia de aprendizaje implica un procedimiento que conlleva determinados pasos, la realización u operación de ciertas técnicas aprendidas y el uso consciente de habilidades adquiridas” (p. 178). Dentro de las estrategias de aprendizaje encontramos: las que permiten atender la repetición de la información; las de elaboración de procedimientos para adquirir nuevos conocimientos y las de organización de conocimientos adquiridos.

Camacho (2007), dentro de las estrategias de repetición, ubica a las estrategias de ensayo, las cuales están dirigidas hacia la reproducción literal. En lo que corresponde a estrategias de elaboración, encontramos la creación de elaboraciones efectivas, donde lo que se busca es que el estudiante esté involucrado en la construcción de puentes entre lo que ya conoce y lo que está tratando de aprender. Por su parte, dentro de las estrategias organizacionales, se ubican la síntesis de una obra, el diseño de un mapa conceptual, el manejo de jerarquías conceptuales y el diseño de un mapa mental

2.2.4. Áreas desarrolladas en el Diseño Curricular Nacional

Estas Estrategias Didácticas las despliega la profesora del nivel inicial en el desarrollo del Diseño curricular Nacional (DCN), más específicamente

en el Diseño Curricular Central (DCC) y sus aplicaciones en el aula de inicial 5 años.

Sobre ese aspecto, se tiene diferentes líneas de la didáctica; las mismas que son coherentes con las Áreas Curriculares.

Área de Comunicación en Educación Inicial

El área de Comunicación Integral tiene como meta el desarrollo de las competencias comunicativas y lingüísticas de las niñas y los niños. Contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas, afectivas, sociales y metacognitivas mediante el uso del lenguaje verbal, corporal, gestual, visual, plástico, dramático y musical. Los niños y las niñas pueden usar estos lenguajes de manera independiente como también relacionándolos, combinándolos y complementándolos entre sí. Estos lenguajes son aprendidos de modo progresivo y utilizados de manera intencional para interactuar con los seres que los rodean ya que la comunicación es una necesidad fundamental del ser humano. Las niñas y los niños necesitan saber comunicarse en los múltiples ámbitos en los que interactúan: su entorno familiar, Instituciones Educativas, áreas de juego individuales y colectivas, proyectos grupales en el aula, trabajos cooperativos. Estas situaciones exigen una competencia comunicativa que debe ser desarrollada y enriquecida especialmente por la familia, la comunidad y la Institución Educativa. Esta última debe promover diferentes experiencias comunicativas reales auténticas y útiles, buscando que los niños y niñas sean capaces tanto de expresar como de comprender mensajes orales y escritos, así como aquellos mensajes a través de la imagen, el sonido, o el movimiento. Busca entonces que el niño sea capaz de escuchar, comprender y procesar, de manera crítica, mensajes y publicidad transmitidos por los diferentes medios de comunicación. El área de Comunicación Integral involucra el desarrollo de:

- ✓ La expresión y comprensión oral.
- ✓ La comprensión lectora.
- ✓ La producción de textos.
- ✓ La expresión y apreciación artística.

2.3. Definición de términos básicos

- **Juego** Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad”. Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida
- **Aprendizaje** es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>
- **Aprendizaje significativo.** Es una teoría psicológica propuesta por Ausubel, en la cual se busca que los aprendizajes del alumno sean útiles e importantes. Lo más importante para que se produzca el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Cuando los conocimientos previos entran en conexión con los conocimientos nuevos, se construye un significado que es particular para cada alumno.
- **Conflicto** es una situación en que dos o más individuos con intereses contrapuestos entran en confrontación, oposición o emprenden acciones mutuamente antagonistas, con el objetivo de neutralizar, dañar o eliminar a la parte rival, incluso cuando tal confrontación sea verbal, para lograr así la consecución de los objetivos que motivaron dicha confrontación. <http://es.wikipedia.org/wiki/Conflicto>
- **Estrategia.** Una estrategia es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión. Proviene del idioma griegos *tratos*, «ejército», y *agein*, «conductor», «guía». Se aplica en distintos contextos. <http://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia>

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

Los juegos se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017

3.1.2. Hipótesis Específicas

- Los juegos verbales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017
- Los juegos sensoriales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017
- Los juegos intelectuales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017

3.2. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos verbales	<ul style="list-style-type: none">• Realiza diferente juegos verbales• Memoriza adivinanzas• Pronuncia con fluidez los trabalenguas	10	Bajo Medio Alto	10 -19 20 -29 30 -40

	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia rimas con claridad • Sigue instrucciones verbales de la docente 			
Juegos sensoriales	• Diferencia tamaños formas y distancias	10	Bajo	10 -19
	• Es capaz de escuchar un sonido		Medio	20 -29
	• Reconoce mediante el tacto una determinada superficie		Alto	30 -40
	• Reconoce mediante el olfato un olor habitual y conocido			
• Reconoce un sabor habitual y conocido				
Juegos intelectual	• Muestra creatividad e imaginación	10	Bajo	10 -19
	• Representa diversos personajes según sus gustos		Medio	20 -29
	• Manipula con cuidado los materiales mientras juega		Alto	30 -40
	• Juega imitando la realidad			
	• Se expresa verbalmente durante el juego			
Los juegos		30	Bajo	30 -59
			Medio	60 -89
			Alto	90 -120

Tabla 2.

Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Comunicación	• Describe una lámina con claridad	10	Bajo	5 -6
	• Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente entienda		Medio	7 -8
	• Intercambia sus ideas con otros compañeros		Alto	9 -10
	• Repite la letra de una canción			
	• Inventa cuentos, rimas, historias, adivinanzas			
	• Intercambia ideas y llega a acuerdos respetando los turnos para hablar			
	• Expresa con claridad una poesía			
	• Relata hechos y vivencias ante sus compañeros			
	• Participa en “lluvia de ideas” para proponer o imaginar algo			
	• Responde con claridad las preguntas			
Aprendizaje significativo		10	Bajo	10 -12
			Medio	13 -15
			Alto	16 -20

3.3. Tipo de estudio

Citando la clasificación que presentan Sánchez y Reyes (2002), según la naturaleza de los problemas, la presente es una investigación de tipo sustantiva porque trata de responder a problemas teóricos, busca principios y leyes generales que permitan organizar una teoría científica y está orientada a describir, explicar o predecir.

“La investigación explicativa está orientada al descubrimiento de los factores causales que han podido incidir o afectar la ocurrencia de un fenómeno” Roger Walabonso, (1998:p.7)

Y es **correlacional** por cuanto está interrelacionada en determinar a través de una muestra de sujetos, el grado de relación existente entre las variables identificadas.

3.4. Diseño del estudio

Según Hernández Sampieri Et, Al. (2003) “los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.

Por lo cual la presente investigación pertenece al Diseño **Transeccional** o conocido como **diseño Transversal** (No experimental), ya que se basa en las observaciones de los variables se demuestra y describe en un momento único, tal y conforme se presentan sin manipulación deliberadamente)

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Así mismo la define Balestrini Acuña (1998) como “Un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes” (p.123).

El lugar elegido para la presente investigación es la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017, con un total de población de 156

estudiantes entre las edades de 3 a 5 años de ambos sexos, distribuidas de la siguiente manera:

Tabla 3.

Población de estudio

Aula			Cantidad
Aula de 3 años	A	B	48
Aula de 4 años	A	B	52
Aula de 5 años	A	B	56
Total			156

Fuente: I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017

3.5.2. Muestra

La muestra que se usara por conveniencia, es decir solo se considera a los niños de 5 años del aula A y B que suman 56 estudiantes.

Tabla 4

Muestra de estudio

Aula			Cantidad
Aula de 5 años	A	B	56
Total			56

I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017

3.6. Método de investigación

El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la operacionalización de las variables y la discusión de los resultados fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos, sin olvidar que estos datos se presentaron en forma sistematizada en tablas estadísticas, figuras y sus respectivos análisis interpretativos que posibilitaron la validación de las hipótesis con los estadísticos pertinentes. (Hernández et al, 2010).

3.7. Técnicas e de recolección de datos

Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la observación y el instrumento aplicado fue la Ficha de observación

Para medir la variable los juegos, se consideró el siguiente cuestionario:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

a) Validez del instrumento

Validez del cuestionario sobre la variable los juegos, será sometidas a criterio de un grupo de Jueces Expertos, integrado por profesores entre Magíster y Doctores en Educación que laboran en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, quienes en función a sus conocimientos y experiencia en investigación educativa juzgaran en forma independiente la bondad de los ítems del instrumento, en base a la relevancia o congruencia de contenido, la claridad de la redacción y su sesgo e informarán acerca de la aplicabilidad del cuestionario de la presente investigación

Tabla 5:

Validez del cuestionario sobre Los juegos

Juicio de expertos

Expertos	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad del instrumento
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

Para medir la variable aprendizaje significativo, se consideró el siguiente cuestionario:

- Si (2)
- No (1)

Tabla 6:

Validez del cuestionario sobre aprendizaje significativo

Juicio de expertos

Expertos	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad del instrumento
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

3.8. Método de análisis de datos

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

a. Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 21.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Medidas de tendencia central

- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

b. Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central
- La Hipótesis específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (r_s) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

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

CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivo de las variables.

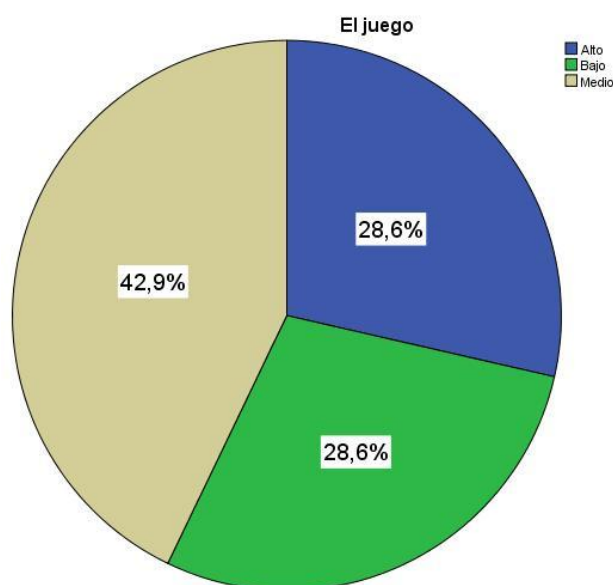
TABLA 7

		El juego			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	28,6	28,6	28,6
	Bajo	16	28,6	28,6	57,1
	Medio	24	42,9	42,9	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 42,9% de niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 muestran un nivel medio en la variable juegos, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 8

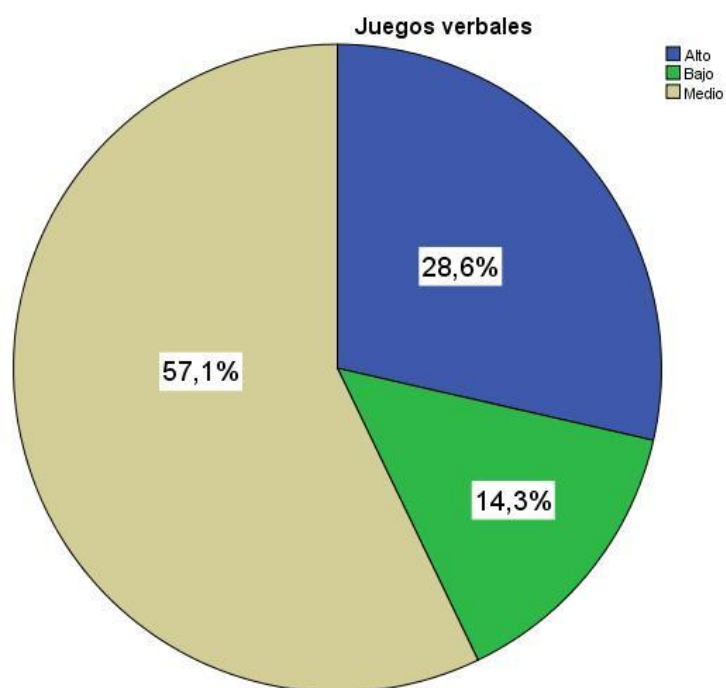
Juegos verbales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	28,6	28,6	28,6
	Bajo	8	14,3	14,3	42,9
	Medio	32	57,1	57,1	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 57,1% de niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 muestran un nivel medio en la dimensión juegos verbales, un 28,6% consiguieron un nivel alto y un 14,3% obtuvieron un nivel bajo.

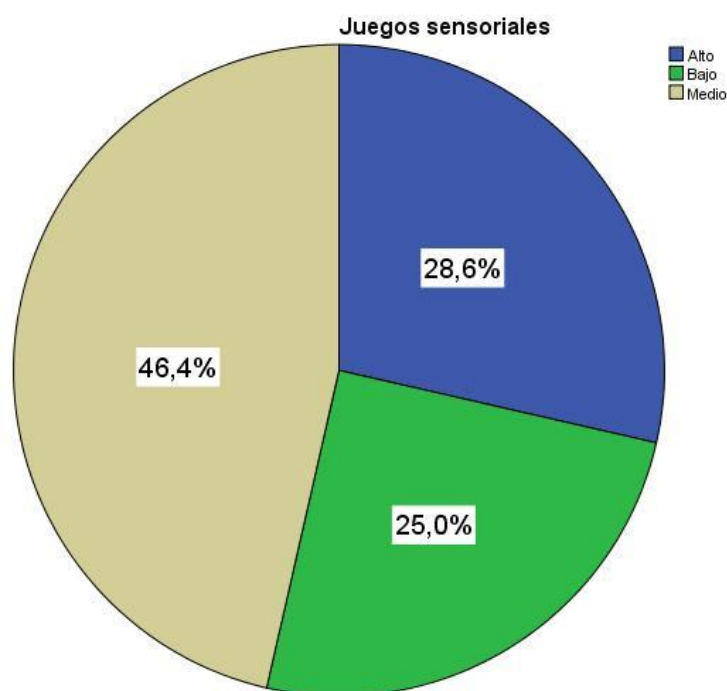
TABLA 9

Juegos sensoriales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	28,6	28,6	28,6
	Bajo	14	25,0	25,0	53,6
	Medio	26	46,4	46,4	100,0
Total		56	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



De la fig. 3 un 46,4% de niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 muestran un nivel medio en la dimensión juegos sensoriales, un 28,6% consiguieron un nivel alto y un 25,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 10

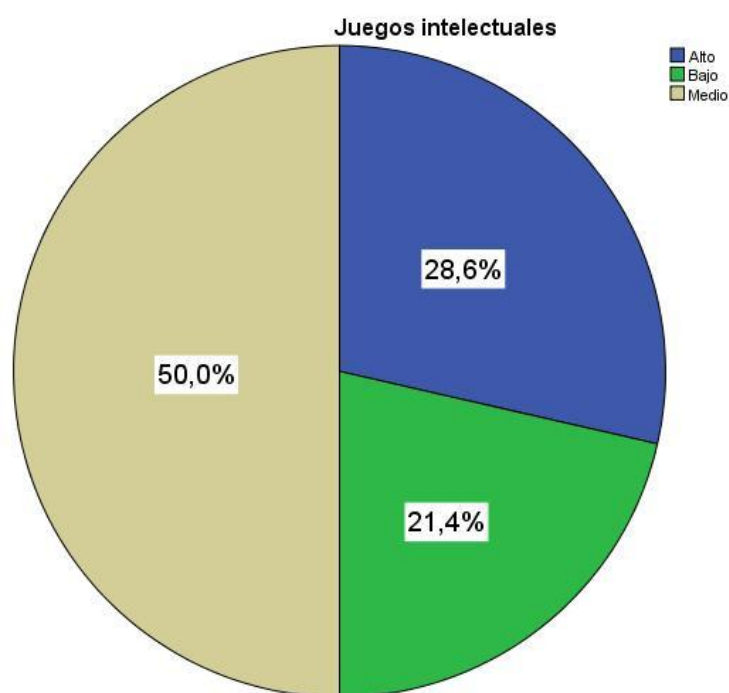
Juegos intelectuales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	28,6	28,6	28,6
	Bajo	12	21,4	21,4	50,0
	Medio	28	50,0	50,0	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4 un 50,0% de niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 muestran un nivel medio en la dimensión juegos intelectuales, un 28,6% consiguieron un nivel alto y un 21,4% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 11

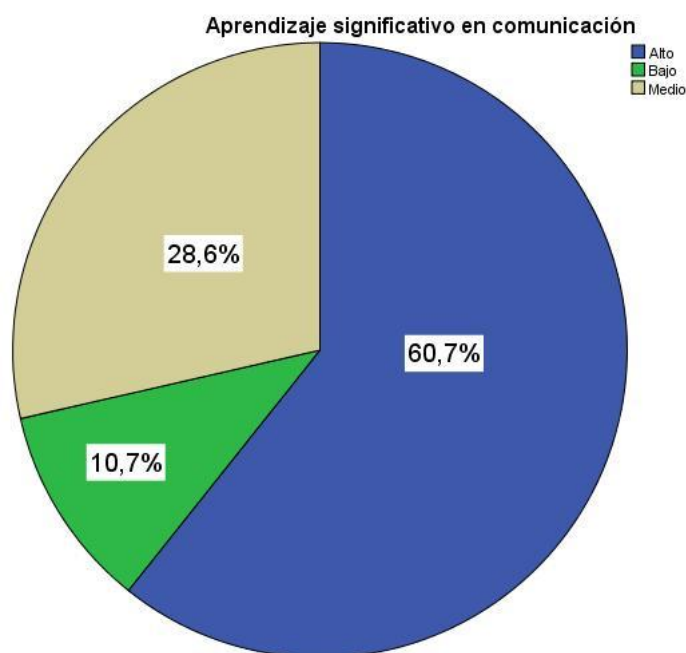
Aprendizaje significativo en comunicación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	34	60,7	60,7	60,7
	Bajo	6	10,7	10,7	71,4
	Medio	16	28,6	28,6	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5 un 60,7% de niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 muestran un nivel alto en la variable aprendizaje significativo en comunicación, un 28,6% consiguieron un nivel medio y un 10,7% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

TABLA 12

Relación entre los juegos y el aprendizaje significativo

Correlaciones				
			El juego	Aprendizaje significativo en comunicación
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1,000	,512**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	Aprendizaje significativo en comunicación	Coeficiente de correlación	,512**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

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

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.512$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

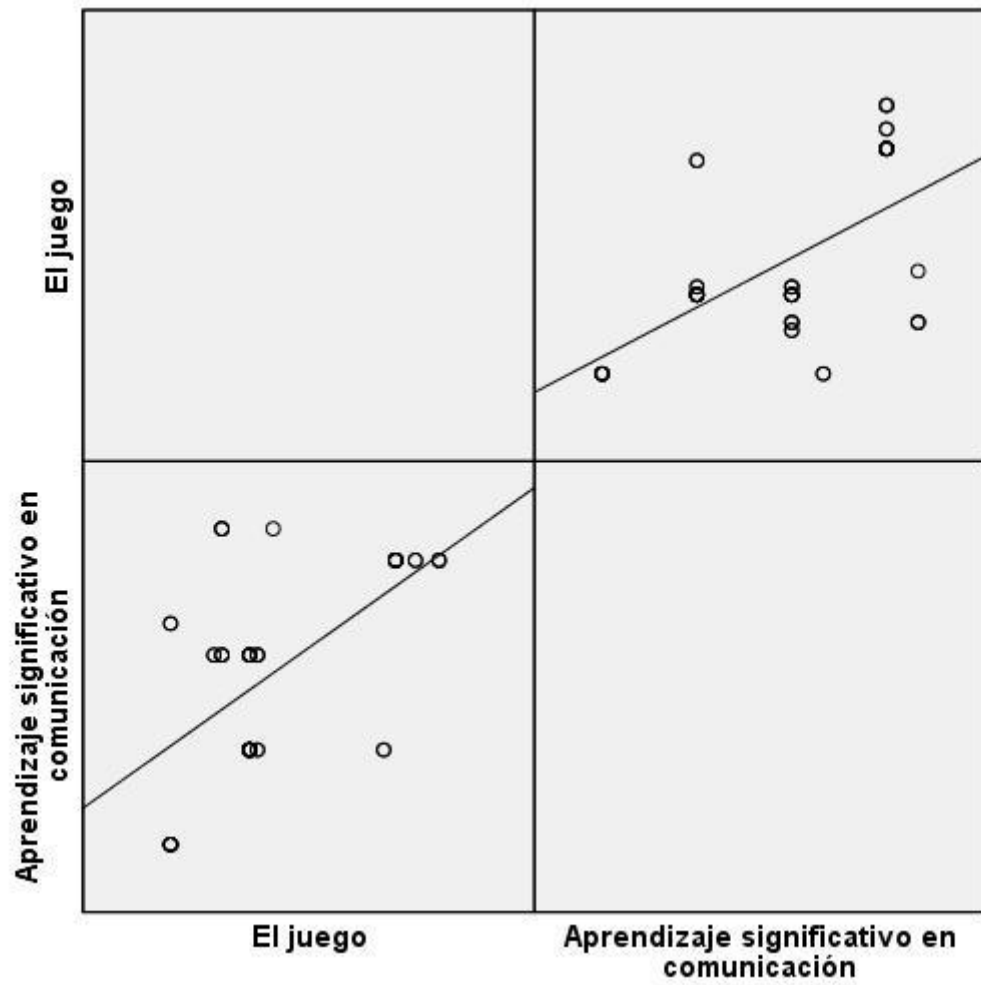


Figura 6. Los juegos y el aprendizaje significativo.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos verbales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos verbales no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

TABLA 13

Relación entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo

Correlaciones				
		Juegos verbales		Aprendizaje significativo en comunicación
Rho de Spearman	Juegos verbales	Coefficiente de correlación	1,000	,471**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	56	56
	Aprendizaje significativo en comunicación	Coefficiente de correlación	,471**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	56	56

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

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.471$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

.Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

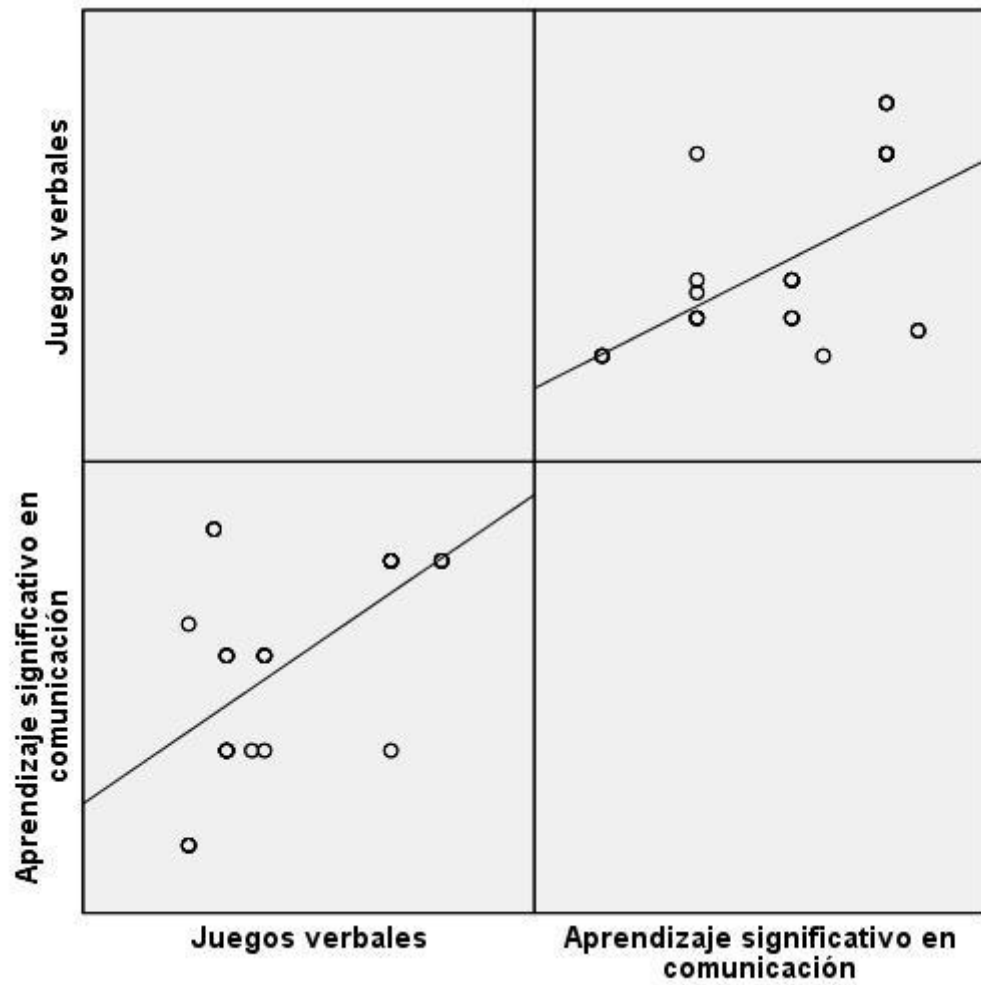


Figura 7. Los juegos verbales y el aprendizaje significativo.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos sensoriales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos sensoriales no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

TABLA 14

Relación entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo

Correlaciones				
			Juegos sensoriales	Aprendizaje significativo en comunicación
Rho de Spearman	Juegos sensoriales	Coefficiente de correlación	1,000	,403**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	56	56
	Aprendizaje significativo en comunicación	Coefficiente de correlación	,403**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	56	56

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

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.403$, con una $p=0.002$ ($p<.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

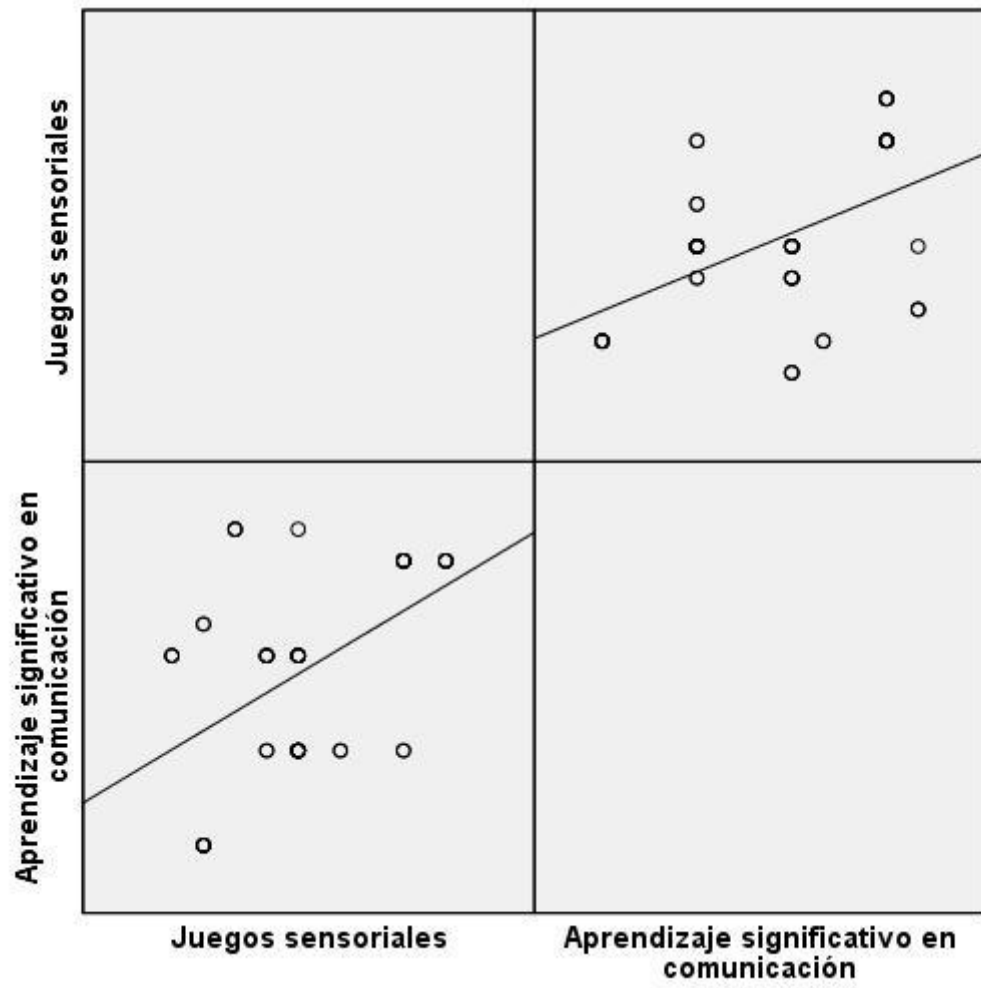


Figura 8. Los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo.

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H_a**: Los juegos intelectuales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos intelectuales no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

TABLA 15

Relación entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo

Correlaciones				
			Juegos intelectuales	Aprendizaje significativo en comunicación
Rho de Spearman	Juegos intelectuales	Coeficiente de correlación	1,000	,607**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	Aprendizaje significativo en comunicación	Coeficiente de correlación	,607**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

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

Como se muestra en la tabla 15 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.607$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

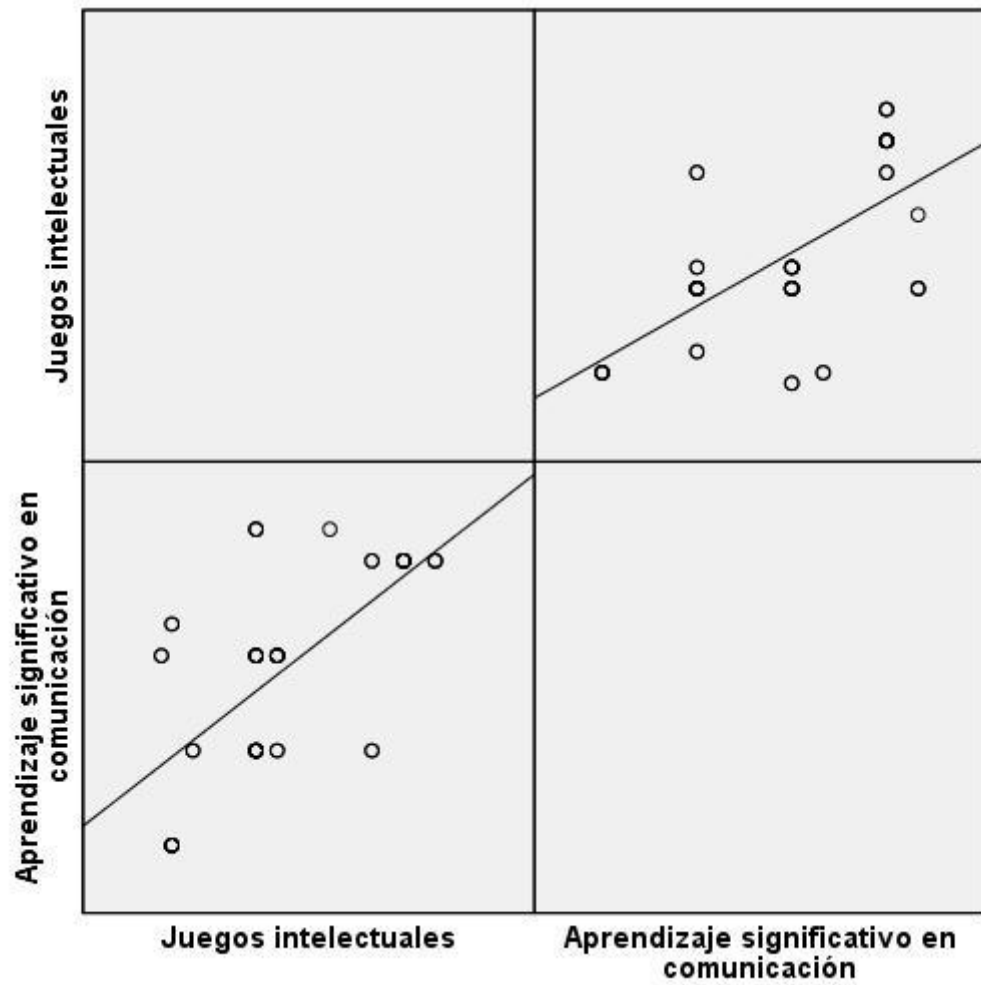


Figura 9. Los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación contiene información básica específicamente del juego, uno de los elementos primordiales en el proceso de enseñanza aprendizaje más destacado en su desarrollo, mediante el cual se favorece las habilidades y destrezas, permiten potencializar su independencia, seguridad, confianza, concentración, valores y su orden propio adquiriendo la mayor parte de sus aprendizajes significativo con respecto al entorno que lo rodea en el inter actuar con los demás, fomentando así un desarrollo integral.

Nuestro estudio de investigación tiene como objetivo sensibilizar al personal docente de Educación Inicial, madres, padres de familia y comunidad en general, sobre la aplicación de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el aprendizaje de los niños y niñas en educación preescolar.

Se desarrolló un proceso metodológico que nos permitió obtener y conocer más sobre el tema en estudio, se aplicaron entrevistas a niños, niñas y docente, además visitas periódicas que nos facilitó realizar una observación directa basada en una guía previamente elaborada.

Después de los análisis realizados se puede evidenciar que existe una relación entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.512, representando una moderada asociación.. Similares resultados encontramos en los trabajos de Guamán (2013) realizo una investigación sobre “Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular “Carlos María de la Condamine” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua” Llegando a la conclusión que los juegos verbales contribuyen significativamente a mejorar la expresión oral de los niños y niñas, puesto que ayudan a incrementar el léxico, mejorar la pronunciación de las palabras, a desarrollar la memoria, a hablar y relacionarse con los demás, sin duda

cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo de la expresión oral, sin embargo los docentes no los practican a diario porque la cantidad de adivinanzas y rimas que conocen es muy pequeña y sobre los trabalenguas y retahílas se podría decir que es nula.

Y la de Paz (2010) realizó una investigación sobre “Juegos como estrategia didáctica en el nivel inicial con niños de 4 y 5 años de las Instituciones Educativas del distrito de Chimbote en el año académico 2010” en Perú; el objetivo de esta investigación fue describir las posibilidades que ofrece el juego desde las perspectivas de los docentes como estrategia de enseñanza y aprendizaje trabajo con niños de Educación Inicial de 4 y 5 años de las Instituciones educativas del distrito de Chimbote, utilizo una metodología cualitativa. Los resultados demostraron que el juego como estrategia didáctica desarrolla un aprendizaje significativo en los niños. Concluyendo que utilizando los juegos como estrategia didáctica es una herramienta indispensable para el desarrollo del niño que le permite comunicar, aprender hábitos de cooperación, solidaridad y compañerismo.

Por todo lo vertido concluimos que al trabajar con niños y niñas en el quehacer diario como en la realización de prácticas profesionales, compartiendo experiencias y observando las actividades que se desarrollan con ellos, se considera que en algunos momentos no son oportunos los juegos, ya que algunos niños y niñas no se integran, se aíslan, y otros demuestran indisciplina, sin embargo, también se realizan juegos tradicionales que son muy pedagógicos, promueven la convivencia, comunicación, solución de conflictos entre otras aspectos que favorecen el desarrollo integral del niño y niña..

CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **Primera:** Existe una relación entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.512, representando una **moderada** asociación.
- **Segunda:** Existe una relación entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.471, representando una **moderada** asociación.
- **Tercera:** Existe una relación entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.403, representando una **moderada** asociación.
- **Cuarta:** Existe una relación entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.607, representando una **buena** asociación.

RECOMENDACIONES

- **Primero:** El MINEDU debe realizar procesos de Acompañamiento Pedagógico, es decir facilitar pautas a las educadoras en las estrategias metodológicas, espacios de sensibilización en la importancia del juego con intención dirigida de forma más continua en Educación Inicial.
- **Segundo:** Los directivos de la Institución Educativa deben seleccionar al personal de Educación Inicial para garantizar que tengan conocimiento en Educación Infantil, sobre todo con actitud asertiva al cambio, desempeño en desarrollar habilidades y destrezas.
- **Tercero:** Los padres de familia debe reconocer que el juego es la actividad rectora en el desarrollo integral de los niños y niñas, por lo que es importante que los padres también propicien espacios oportunos para que los niños y niñas juegan en sus casa, con sus familias favoreciendo la convivencia, autoestima, responsabilidad solidaridad, respeto, manteniendo la comunicación asertiva con los docentes integrándose a las actividades y sobre todo no deben descuidar la parte emotiva de los chiquitos y chiquitas en esta etapa son muy cariñosos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Almeyda, O. Estrategias metodológicas en la pedagogía contemporánea. (1ra.ed.).Perú: Ediciones JC.
- Álvarez De Cánovas, J. (1951). Psicología pedagógica tomo 1. (2da.ed.).Madrid: editorial España-
- Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Brown, Roger “Psicología Social” Editorial Siglo XXI S.A. Buenos Aires – Argentina – 1972
- Calpe, S.A. Badillo, J. (1995). “Juegos Populares Infantiles”. LABORATORIO PEDAGÓGICO HOPE. (2010). El desarrollo de la expresión oral en el aula de Educación Inicial. Cusco.
- Cumpel TP Golan, en el año 2000. Enseñanza de habilidades sociales de juego a base de una combinación de entrenamiento basado en el auto monitoreo. Universidad de Jerusalén. Pág. 25-26
- EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2008). Propuesta pedagógica de educación inicial. Perú.
- EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010).Guía de Orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica (Curricular y metodológica) en las áreas de matemática y comunicación en el segundo ciclo de la EBR, para una transición exitosa al tercer ciclo. Perú.
- Erikson, E. (1972). “*Juego y actualidad*”. En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo.
- Estrada, A. (2001). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.
- Marchantt, T; Tarky, I. (1998) .Como Desarrollar El Lenguaje Oral y Escrito. (1ra. Ed.).Santiago De Chile: Editorial Universitaria .S.A.
- Minerva C. (2002) *El juego: una estrategia importante*. Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela

- Ministerio de Educación (2009) *La hora del juego libre en los sectores*. Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2010-03093
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.
- Rodríguez De Los Ríos, Luis “Psicología del Desarrollo” Editorial Universitaria – UNE – 1998
- Sáenz De Acedo Izarraga, Iriarte, 2005. Reflexiones de la enseñanza de las habilidades sociales. Universidad de Navarra España. Pág. 35-36
- Sanga, R. (2010) .Desarrollo De La Comprensión Auditiva y de La Expresión Oral.

5.3. Fuentes electrónicas

- books.google.com.pe/books?isbn=9586486184 Víctor Miguel Niño Rojas, Tatiana E. Pachón Avellaneda - 2009 - Comunicación interpersonal y social.
- books.google.com.pe/books?id=B_dCJ1cuL0IC procedimientos - manejo de aparatos sencillos de comunicación interpersonal.
- books.google.com.pe/books?isbn=8487840906Elena Gismero González - 1996 - “habilidades sociales” y “conducta asertiva”.
- books.google.com.pe/books?isbn=8497290186Vicente Navarro Adelantado - 2002 juegos tradicionales debido al fenómeno de su inclusión en los programa escolares. Tesis doctoral inédita.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 370 VIRGEN DEL CARMEN, BARRANCA 2017.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>Problema General</u></p> <p>¿Qué relación existe entre el juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017?</p> <p><u>Problemas específicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué relación existe entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017? • ¿Qué relación existe entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017? 	<p><u>Objetivo General</u></p> <p>Determinar la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.</p> <p><u>Objetivos específicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación que existe entre los juegos verbales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 • Establecer la relación que existe entre los juegos sensoriales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017. 	<p><u>Hipótesis General</u></p> <p>Los juegos se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017</p> <p><u>Hipótesis específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos verbales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 • Los juegos sensoriales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017. 	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): El juego				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Juegos Verbales	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diferente juegos verbales • Memoriza adivinanzas • Pronuncia con fluidez los trabalenguas • Pronuncia rimas con claridad • Sigue instrucciones verbales de la docente 	10		Nunca A veces Casi siempre Siempre
			Juegos sensoriales	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia tamaños formas y distancias • Es capaz de escuchar un sonido • Reconoce mediante el tacto una determinada superficie • Reconoce mediante el olfato un olor habitual y conocido • Reconoce un sabor habitual y conocido 	10		
			Juegos intelectuales	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra creatividad e imaginación • Representa diversos personajes según sus gustos • Manipula con cuidado los materiales mientras juega • Juega imitando la realidad • Se expresa verbalmente durante el juego 	10		
TOTAL		30					
VARIABLE DEPENDIENTE (Y):							

				Aprendizaje significativo			
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué relación existe entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017? 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer la relación que existe entre los juegos intelectuales y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos intelectuales se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017 	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Describe una lámina con claridad • Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente entienda • Intercambia sus ideas con otros compañeros • Repite la letra de una canción • Inventa cuentos, rimas, historias, adivinanzas • Intercambia ideas y llega a acuerdos respetando los turnos para hablar • Expresa con claridad una poesía • Relata hechos y vivencias ante sus compañeros • Participa en “lluvia de ideas” para proponer o imaginar algo • Responde con claridad las preguntas 	10	Si = 1 No= 0	
			TOTAL				

TABLA DE DATOS

N	El juego																				ST1	V1	Aprendizaje significativo en comunicación										ST2	V2																
	Juegos verbales										Juegos sensoriales												Juegos intelectuales																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S1	D1	1	2	3	4	5	6	7	8			9	10	S2	D2	1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	S3	D3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	Medio	2	1	1	3	3	1	1	3	3	4	22	Medio	67	Medio	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Alto	
2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	18	Bajo	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	15	Bajo	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	45	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo	
3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	34	Alto	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	34	Alto	2	4	1	4	4	4	4	3	4	4	34	Alto	102	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto
4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	16	Alto	
5	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	Medio	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12	Bajo	2	1	1	3	3	1	1	3	3	4	22	Medio	58	Bajo	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Alto
6	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	34	Alto	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	34	Alto	2	4	1	4	4	4	4	3	4	4	34	Alto	102	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto
7	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	13	Medio	
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	Bajo	2	1	1	3	3	1	1	3	3	2	20	Medio	58	Bajo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	Alto	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	Alto	3	4	4	4	4	4	4	4	2	37	Alto	113	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto	
10	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	Medio	2	1	1	3	3	1	1	3	3	4	22	Medio	67	Medio	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Alto
11	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	18	Bajo	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	15	Bajo	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	45	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo	
12	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	13	Medio	
13	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	Medio	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	Medio	2	1	1	1	2	1	1	1	2	14	Bajo	65	Medio	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	13	Medio	
14	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	Medio	2	1	1	3	3	1	1	3	3	4	22	Medio	67	Medio	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	13	Medio
15	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	Alto	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	Alto	3	4	1	4	4	4	1	4	4	2	31	Alto	107	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto
16	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	13	Medio	
17	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	18	Bajo	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	15	Bajo	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	45	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo	
18	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	34	Alto	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	34	Alto	2	4	1	4	4	4	4	3	4	4	34	Alto	102	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto
19	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	18	Bajo	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	15	Bajo	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	45	Bajo	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	17	Alto	
20	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	13	Medio	
21	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	Medio	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Bajo	56	Bajo	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Alto	
22	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	34	Alto	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	34	Alto	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	31	Alto	99	Alto	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	13	Medio
23	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21	Medio	2	1	1	3	3	1	1	3	3	4	22	Medio	67	Medio	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Alto
24	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	16	Alto	
25	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	18	Bajo	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	15	Bajo	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Bajo	45	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo	
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	3	3	3	3	3	3	3	1	27	Medio	71	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Alto	
27	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	13	Medio	
28	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	34	Alto	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	34	Alto	2	4	1	4	4	4	4	3	4	4	34	Alto	102	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto
29	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	34	Alto	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	34	Alto	2	4	1	4	4	4	4	3	4	4	34	Alto	102	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto
30	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	Medio	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24	Medio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Medio	65	Medio	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	16	Alto	
31	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	Medio	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12	Bajo	2	1	1	3	3	1	1	3	3	4	22	Medio	58	Bajo	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Alto
32	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	34	Alto	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	34	Alto	2	4	1	4	4	4	4	3	4	4	34	Alto	102	Alto	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Alto



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE LOS JUEGOS

Se agradece de antemano su colaboración, garantizándole que la información que Ud. nos brinda es anónima y en estricta reserva.

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Nº	ITEMS	4	3	2	1
Juegos Verbales					
1.	Realiza diferente juegos verbales				
2.	Memoriza adivinanzas				
3.	Pronuncia con fluidez los trabalenguas				
4.	Pronuncia rimas con claridad				
5.	Sigue instrucciones verbales de la docente				
6.	Resuelve adivinanzas				
7.	Posee capacidad comunicativa				
8.	Pronuncia las palabras de forma clara y comprensible				
9.	Habla sobre las experiencias más relevantes de su vida diaria y de su entorno familiar y social				
10.	Participa oportunamente y pertinentemente en las conversaciones				
Juegos sensoriales		4	3	2	1
11.	Diferencia tamaños formas y distancias				
12.	Retiene y recuerda una serie de objetos				
13.	Es capaz de escuchar un sonido				
14.	Recuerda una sucesión de sonidos				
15.	Reconoce mediante el tacto una determinada superficie				
16.	Diferencia y clasifica objetos de características táctiles				
17.	Reconoce mediante el olfato un olor habitual y conocido.				
18.	Diferencia y clasifica olores similares.				
19.	Reconoce un sabor habitual y conocido.				
20.	Recuerda e identifica una sucesión de dos o más sabores.				
Juegos Intelectuales		4	3	2	1
21.	Representa diversos personajes según sus gustos				
22.	Se desplaza libremente en el espacio donde juega				
23.	Juega imitando la realidad				

24.	Se expresa verbalmente durante el juego				
25.	Se da volantines sin apoyo en la colchoneta.				
26.	Evita obstáculos mientras juega				
27.	Se comunica con los demás mientras juega, a través de canciones y trabalenguas				
28.	Manipula con cuidado los materiales mientras juega.				
29.	Cuando está jugando comparte con los demás los materiales				
30.	Muestra creatividad y desarrolla la imaginación durante el juego.				

FICHA DE OBSERVACIÓN
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Se agradece de antemano su colaboración, garantizándole que la información que Ud. nos brinda es anónima y en estricta reserva.

2	1
Si	No

N°	ITEMS	2	1
Comunicación			
1.	Describe una lámina con claridad		
2.	Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente entienda		
3.	Intercambia sus ideas con otros compañeros		
4.	Repite la letra de una canción		
5.	Inventa cuentos, rimas, historias, adivinanzas		
6.	Intercambia ideas y llega a acuerdos respetando los turnos para hablar		
7.	Expresa con claridad una poesía		
8.	Relata hechos y vivencias ante sus compañeros		
9.	Participa en “lluvia de ideas” para proponer o imaginar algo		
10.	Responde con claridad las preguntas		

JURADO EVALUADOR

.....
Dra. Julia Marina Bravo Montoya
Presidente

.....
Mg. Zilda Julissa Flores Carbajal
Secretaria

.....
Mg. Antonia Susanibar Gonzales
Vocal

.....
Dr. Raymundo Javier Hajar Guzman
Asesor