

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



TESIS

**Estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los
niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial
N°089 de la Ciudad de Rioja, 2014**

PRESENTADO POR:

Bach. Fabiola Cumapa Del Aguila

Bach. Yunely Correa Saldaña

ASESOR:

Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez

PARA OPTAR AL TITULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL

TARAPOTO-PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN –TARAPOTO
VICE RECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014.

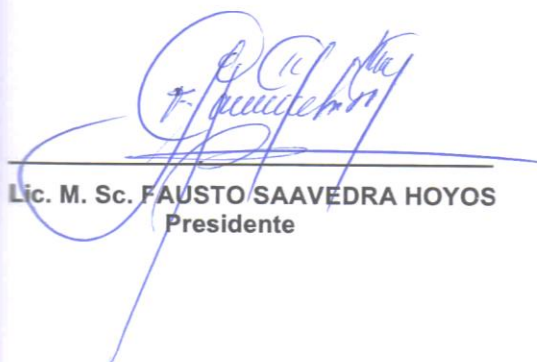
TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

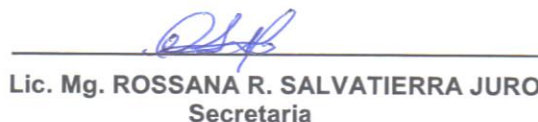
Br. FABIOLA CUMAPA DEL AGUILA
Br. YUNELI CORREA SALDAÑA

Aprobado el día 07 de Abril de 2017, ante el siguiente jurado:

JURADOS



Lic. M. Sc. FAUSTO SAAVEDRA HOYOS
Presidente



Lic. Mg. ROSSANA R. SALVATIERRA JURO
Secretaria



Lic. Mg. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN
Miembro



Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez
Asesor

Formato de autorización NO EXCLUSIVA para la publicación de trabajos de investigación, conducentes a optar grados académicos y títulos profesionales en el Repositorio Digital de Tesis

1. Datos del autor:

Apellidos y nombres:	Cumapa Del Aguila Fabiola	
Código de alumno :	106105	Teléfono: 956914123
Correo electrónico :	Fabyola20_pio@hotmail.com	DNI: 71429651

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Datos Académicos

Facultad de:	Educación y Humanidades
Escuela Profesional de:	Educación Inicial

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis	(X)	Trabajo de investigación	()
Trabajo de suficiencia profesional	()		

4. Datos del Trabajo de investigación

Título :	Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niñas y niños de 4 años en la I. E. I N° 089 Rioja
Año de publicación:	2018

5. Tipo de Acceso al documento

Acceso público *	(X)	Embargo	()
Acceso restringido **	()		

Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, una licencia **No Exclusiva**, para publicar, conservar y sin modificar su contenido, pueda convertirla a cualquier formato de fichero, medio o soporte, siempre con fines de seguridad, preservación y difusión en el Repositorio de Tesis Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

6. Originalidad del archivo digital.

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.

7. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Digital de Tesis, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".



.....
Firma del Autor

8. Para ser llenado por la Biblioteca Central

Fecha de recepción del documento por el Sistema de Bibliotecas:

17 / 01 / 2018




.....
Firma de Unidad de Biblioteca

*Acceso abierto: uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

** Acceso restringido: el documento no se visualizará en el Repositorio.

Formato de autorización NO EXCLUSIVA para la publicación de trabajos de investigación, conducentes a optar grados académicos y títulos profesionales en el Repositorio Digital de Tesis

1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: <u>Correa Saldaña Yunely</u>	
Código de alumno : <u>096107</u>	Teléfono: <u>939326635</u>
Correo electrónico : <u>jhuly_cielo92@hotmail.com</u>	DNI: <u>71719879</u>

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Datos Académicos

Facultad de: <u>Educación y Humanidades</u>
Escuela Profesional de: <u>Educación Inicial</u>

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo de investigación <input type="checkbox"/>
Trabajo de suficiencia profesional <input type="checkbox"/>	

4. Datos del Trabajo de investigación

Titulo : <u>Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la I.E.T. N° 089 - Rioja</u>
Año de publicación: <u>2018</u>

5. Tipo de Acceso al documento

Acceso público * <input checked="" type="checkbox"/>	Embargo <input type="checkbox"/>
Acceso restringido ** <input type="checkbox"/>	

Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, una licencia **No Exclusiva**, para publicar, conservar y sin modificar su contenido, pueda convertirla a cualquier formato de fichero, medio o soporte, siempre con fines de seguridad, preservación y difusión en el Repositorio de Tesis Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

6. Originalidad del archivo digital.

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.

7. Otorgamiento de una licencia *CREATIVE COMMONS*

Para investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative Commons*, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Digital de Tesis, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Firma del Autor

8. Para ser llenado por la Biblioteca Central

Fecha de recepción del documento por el Sistema de Bibliotecas:

17 / 01 / 2018



Firma de Unidad de Biblioteca

*Acceso abierto: uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

** Acceso restringido: el documento no se visualizará en el Repositorio.

DEDICATORIA

A Dios, que a pesar de todas las situaciones de mi vida, hoy me permite lograr un triunfo muy importante en el ámbito profesional.

A mis queridos padres: Mary y Eleasin, mi eterna gratitud por su incansable lucha por lograr mis metas y sobre todo por brindarme el más grande amor, cariño y apoyo incondicional para poder ser útil en la sociedad.

FABIOLA

A Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto de mi vida y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además por su infinita bondad y amor.

A mis queridos padres: Marcelino y Esther, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, Buenos valores, y la motivación constante, que me han permitido ser un a persona de bien, pero más que nada, por su profundo amor.

A mi querido Hermano: Lincoln Hitler, mi eterna gratitud por su incansable lucha para lograr mis metas, por los ejemplos de perseverancia y constancia que le caracterizan, y que han influenciado siempre, para salir adelante.

YUNELY

AGRADECIMIENTO

Nuestro más sincero agradecimiento al Dr. Luis Manuel Vargas Vásquez por su orientación y conocimiento brindados para la realización la presente TESIS.

A nuestros docentes de la Escuela Académica Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, por su abnegada labor durante el proceso de nuestra formación profesional.

Las Autoras

ÍNDICE

CONTENIDOS	Pág.
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
INDICE.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Fundamentos teórico científico.....	01
1.2. Definición de términos básicos.....	40

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Sistema de hipótesis.....	41
2.2 Sistema de variables.....	41
2.3 Tipo de método de la investigación.....	43
2.4 Diseño de investigación.....	43
2.5 Población y muestra.....	44

CAPÍTULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Técnicas de recolección de datos.....	45
3.2 Tratamiento estadístico e interpretación de cuadros.....	48
3.3 Discusión de resultados.....	50
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES.....	63
BIBLIOGRAFÍA.....	64
ANEXOS.....	67

RESUMEN

El propósito de la presente investigación fue aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Para cumplir con los objetivos, se basó en los estudios de las Teorías de la actividad lúdica, sociocultural de Vygotsky, lingüística, pragmática y de los actos de habla de Searle, en el cual se conceptualizaron las variables de estudio. Tales referentes teóricos permitieron plantear la hipótesis siguiente: Las estrategias lúdicas desarrollarán significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

El diseño de investigación, fue pre test y pos test con dos grupos, que pertenece al diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 23 niños y niñas de 4 años de años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, con el desarrollo de ocho sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas, estructurado en adivinanzas y canciones.

Al contrastarse la hipótesis, se obtuvo un valor calculado de $t_c = -29,01$ y un valor tabular de $t_t = -1,721$, con un nivel de significancia del 5% y 21 grados de libertad, determinándose que las estrategias lúdicas desarrollaran significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

Palabras Claves: “Estrategias Lúdicas”, “Oralidad”

ABSTRACT

The purpose of the following research was to apply “play strategies in the development of orality in 4 years old children in the Educational Institution N ° 089 of the city of Rioja”.

In order to fulfill the objectives, it was based on the studies of Vygotsky's Theory of Play, Sociocultural, Linguistic, Pragmatic and Searle Speech Acts, in which the variable study, were conceptualized. These theoretical references allowed us to propose the following hypothesis: Play strategies will significantly develop orality in 4 years old children in the Educational Institution N° 089 of the city of Rioja, 2014.

The research design was pre-test and post-test with two groups, which belongs to the pre-experimental design. The sample consisted of 23, 4 years old children at the Educational Institution N ° 089 of the city of Rioja, with the development of eight learning sessions with play strategies, structured in riddles and songs.

When the hypothesis was tested, a calculated value of $t_c = -29,01$ y and a tabular value of $t_t = -1,721$, with a significance level of 5% and 21 degrees of freedom were obtained, and it was determined that play strategies would significantly develop orality in 4-year-old boys and girls. Initial Educational Institution No. 089 of the city of Rioja, 2014.

Keywords: "playful strategies", "speaking"

INTRODUCCIÓN

La presente investigación de campo está basada en la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

El problema que nos interesa es la oralidad y la aplicación de estrategias lúdicas, persiguiendo como Objetivo general: Aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja; y como Objetivos específicos: a) Aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja; b) Diseñar las estrategias lúdicas basadas en la teoría de la actividad lúdica, sociocultural y lingüística.; c) Aplicar las estrategias lúdicas a nivel de adivinanzas y canciones a los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja; d) Evaluar el desarrollo de la oralidad en las dimensiones de fluidez, coherencia, dicción y/o pronunciación, volumen, tono de voz, expresión no verbal, en los niños y niñas de 4 años, a nivel del pre y post test.

El desarrollo de la oralidad como la actividad lingüística y cognitiva en el aula de clase, necesita revestirse de mucha metodología activa y de procesos de enseñanza para que el estudiante aprenda con sencillez, gran emotividad los contenidos.

El Capítulo I tiene referencia al marco teórico sobre las estrategias lúdicas y la oralidad, la definición de términos básicos de la investigación.

El Capítulo II se refiere a la metodología utilizada, en donde se operacionalizan las variables de estudio, el tipo de método de investigación, diseño de investigación, población y muestra.

El Capítulo III corresponde a las técnicas de recolección de datos, el tratamiento estadístico e interpretación de cuadros, la discusión de resultados.

Finalmente se establecen las conclusiones, recomendaciones, bibliografía la bibliografía consultada ya sea en bibliotecas o internet y anexos correspondientes al diseño de instrumentos válidos en esta investigación de campo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Fundamento teórico científico

No es difícil advertir que en la práctica de la lengua materna en el hogar, el niño es asistido por el adulto o cuidador para que logre el éxito comunicativo, lo cual implica relacionar medios y fines, en el marco de situaciones socialmente definidas. En este contexto, el ejercicio de la oralidad es eficaz, efectivo y responde a las necesidades manifiestas de este proceso de socialización primaria, a través del cual el niño se sitúa en los parámetros de la cultura de su respectiva comunidad hablante. **(G. Jaimes, y M. Rodríguez, 1994).**

La experiencia de la oralidad que antecede a los procesos de escolarización es altamente significativa para el niño, porque posibilita la expresión de su pensamiento y la construcción de saberes, hace fecundos los intercambios sociales y ayuda a la construcción de la persona. Además, es capacidad que se ejerce espontáneamente sin requerir una enseñanza explícita. Por el contrario, el *inicio de la vida escolar* impone al niño nuevos retos en la comunicación y podemos decir que gran parte de lo que generalmente se conoce como fracaso escolar está ligado a la no conquista y dominio de las nuevas formas de lenguaje. **(G. Jaimes, y M. Rodríguez, 1994).**

Ante ello, **G. Jaimes, y M. Rodríguez (1994)**, en su trabajo sobre el *desarrollo de la oralidad en el preescolar*, manifiestan que en la transición hogar-escuela se advierte una *disminución del habla* del niño motivada por el nuevo modelo de comunicación que la institución escolar instaura. Mientras que la oralidad en el hogar responde a necesidades del niño, en el contexto escolar la palabra se orienta hacia propósitos institucionales *centrados en la imposición de la norma*, el *dogmatismo* y la *verticalidad*. Las actividades del lenguaje se reducen a la *rotulación de la realidad* y a la *corrección idiomática*, en el marco de *rutinas de*

repetición. Esto hace que las formas de interacción que se generan adolezcan del carácter transaccional y social de las etapas precedentes.

Por su parte, **A. Díaz (2011)**, argumenta que las practicas pedagógicas que se ejercen y los discursos que circulan en la enseñanza del lenguaje en el preescolar se basan en la *enseñanza clásica, ya que es un método muy irrelevante, muy poco accesible, es fuera de contexto, se ciñe a una metodología muy aburrida, encontrando discursos muy poco pragmáticos, es un lengua poco significativo, nada practico, ya que los estudiantes aprenden más en la casa que en la escuela ya que lo que aprende no es significativo, se enseña de memoria, y se debe de buscar un aprendizaje claro, practico, que sea de parte y parte entre los que enseñan y los que aprenden, cambiando así ese pensamiento retrogrado y que es muy clásico en cuanto al aprendizaje.*

En este sentido, la autora manifiesta que en la escuela preescolar no se busca desarrollar el lenguaje oral, debido a una práctica pedagógica descontextualizada de los docentes en relación al entorno inmediato del niño.

G. Jaimes, y M. Rodríguez (1994), sostiene que para favorecer el desarrollo de las funciones del lenguaje en el niño a partir del despliegue de estrategias discursivas en contextos lúdicos. Las estrategias de juego son concebidas como interacciones reguladas que permiten la estructuración de discursos coherentes. De esta manera, se pretende restituir la eficacia en el uso del lenguaje, otorgando importancia a los placeres que se derivan de los juegos del lenguaje y la imaginación.

En el Perú, específicamente en la ciudad del Cusco, la Asociación Civil Fundación **HoPe Holanda Perú (2010)**, realizó sondeos mediante observaciones y auto-observaciones de aula y del contexto socio-comunal, como explicación general del porqué la expresión oral de los niños y niñas arroja déficits en su desarrollo, se ha encontrado que la concepción que se tiene entre los actores educativos, en relación al

ambiente escolar ideal, indica que sería aquel donde reina el silencio, porque se asocia el silencio con pensamiento, trabajo productivo y buen comportamiento.

En función de la concepción de aula silenciosa como garantía de aprendizaje, en las interacciones pedagógicas analizadas por las docentes del Laboratorio Pedagógico HoPe de la Asociación Civil Fundación **HoPe Holanda Perú (2010)**, se observó que la docente monopoliza la palabra; haciendo múltiples esfuerzos, como se suele decir, —para llegar al alumno. Los niños y las niñas escuchan más tiempo del que intervienen para hablar; el análisis de esta situación lleva a pensar que una ligera inclinación de la balanza, en la que el niño hable más y la docente escuche más podría impactar de manera positiva en la expresión oral. En las aulas se ha verificado que el tiempo de monopolio de la palabra en una sesión de clase bordea un estimado de 80% para la profesora y un 20% distribuido entre sus niños y niñas. Respecto a la actitud de escucha, como elemento base de la expresión oral, se han detectado diversas dificultades, por ejemplo la superficialidad, manifestada sobre todo en la dificultad para interpretar las emociones de los niños y las niñas; por lo general se concibe el aula como auditorio masivo y raras veces se personaliza el diálogo; entre otras causas, se debe a la urgencia de la maestra por responder a las demandas de la programación escolar y que la aleja de una práctica pedagógica centrada en el desarrollo de la expresión oral de los pequeños (**Asociación Civil Fundación HoPe Holanda Perú, 2010**).

M. Yacila (2013), argumenta que desde etapas muy tempranas, la escuela debe permitir que los niños expresen sus necesidades, afectos, ideas, fantasías, intereses y opiniones sobre temas relacionados con su propia vida con confianza y seguridad. Para ello, el docente favorece la conversación, el diálogo y la argumentación. También ofrece actividades lúdicas para entretenerse con el lenguaje y disfrutar.

En la ciudad de Rioja, **D. Pacheco y D. Del Águila (2006)**, dicen que las estrategias lúdicas desarrollan el aprendizaje significativo de los niños. Asimismo, Perea y Hernández (2005), argumentan que el aprendizaje del lenguaje está condicionado a las actividades cotidianas que desarrolla el alumno en todos sus niveles y ambientes.

La oralidad que presentan los niños en la Institución educativa Inicial N° 089, son:

Oralidad - I.E. N° 089	SÍ	NO	TOTAL
<i>Expresa sus ideas con claridad</i>	6	9	15
<i>Emplea pronunciación adecuada</i>	5	10	15
<i>Emplea entonación adecuada</i>	7	8	15
<i>Emplea voz audible para los oyentes</i>	6	9	15
<i>Utiliza entonación según el mensaje</i>	4	11	15

Cuando se menciona que *expresa sus ideas con claridad* tenemos que manifiestan palabras incompletas, cambian letras de las mismas; en *pronunciación adecuada* se tiene que tienen dificultad para decir oraciones completas; en *entonación adecuada y según el mensaje* se tiene que utilizan palabras que no tienen significado y no se les entiende cuando lo que hablan; y *en voz audible*, hablan muy bajo. En ese sentido, la mayoría de estudiantes tienen dificultades en la oralidad o expresión oral.

1.1.1. Definición del problema

Desde esta perspectiva, el problema está definido en el proceso de desarrollo de la oralidad, así como la didáctica de la expresión oral, es por ello que destacamos la importancia de esta investigación, por lo que el lenguaje oral es fundamental para que el educando desarrolle sus capacidades comunicativas repercutiendo en otras áreas de su formación integral. El tema que se aborda en la presente investigación consiste en describir y aplicar las estrategias lúdicas para desarrollar la oralidad de los niños y niñas de 4 años.

1.1.2. Enunciado del problema

La constatación de esta realidad impulsó a la formulación y realización del proyecto de investigación y se plantea la siguiente interrogante:

¿En qué medida las estrategias lúdicas desarrollan la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014?

1.1.3. Antecedentes de la investigación

La literatura a nivel internacional, nacional y local, que se encontraron fueron las siguientes:

A Nivel internacional

a) J. Galeano (2012), en su tesis: *“Pensar, hacer y vivir la oralidad. Experiencias compartidas por maestras de educación inicial”* realizado en Bogotá, Colombia, llegó a las siguientes conclusiones:

- Los relatos orales o escritos y las imágenes fijas o en movimiento, como expresiones enmarcadas en el hacer que las maestras han registrado para compartir las reflexiones sobre su trabajo, se convierte en un ejercicio a largo plazo como parte de la (auto) reflexividad necesaria en la investigación educativa.
- La auto-reflexividad vivida conjuntamente con las maestras respecto de su hacer cotidiano implica encontrar un lugar propio para las experiencias en los jardines, ubicarlas y buscar su reconocimiento político como un asunto relacional que va configurándose con los procesos de institucionalización de la educación inicial.
- Las maestras trabajan con los niños y niñas proponiendo una pedagogía basada en la comunicación y en la interacción.
- Estas formas de trabajo, cuando se llevan al ámbito de la oralidad, se concentran en los Proyectos de Aula, en las Aulas

especializadas, en las Asambleas, en los momentos de Juego, en la Eventualidad y en la Posibilidad.

b) M. Lamouroux (2010), en su trabajo de investigación: “*El discurso oral de los niños de grado cero del colegio Ramón de Zubiría I.E.D. en tres situaciones didácticas*”, elaborado en Colombia, llega a las siguientes conclusiones:

- Los modos del discurso en los niños en las diferentes situaciones marcan algunos puntos importantes en la enseñanza de la oralidad: el primero de ellos es el descubrimiento de los rasgos discursivos que tienen los niños en las diferentes secuencias prototípicas, lo cual da un punto de partida para la reflexión, planeación y sistematización de actividades que desarrollen cada uno de las secuencias. En segundo lugar trasciende las creencias que tiene el profesorado acerca de la adquisición natural de la oralidad y hace repensar la necesidad de la enseñanza, proyectada en un currículo que permita evidenciar procesos y no temas como se hace actualmente.
- En esta investigación se observó, como los niños fueron más receptivos cuando la docente realizó actividades con temas cercanos a ellos, o se les permitió jugar en el espacio del colegio, ya que esto es algo que se va perdiendo a medida que los estudiantes van avanzando en la escolaridad.
- En este tipo de investigación, hay factores que influyen y afectan los resultados, como son: el número de estudiantes por curso, las condiciones socioculturales y económicas de los niños al igual que su edad, estos deben ser tenidos en cuenta al momento de planear y realizar las actividades. Otro factor que incide, es la posición de las directivas de la institución frente a este tipo de propuestas, para que permitan realizar innovaciones que en un futuro van a redundar en el mejoramiento psicosocial y académico de sus estudiantes.

- Otro aspecto que hay que destacar, es el uso del video como una herramienta importante que ayudó mucho en las reflexiones de las diferentes situaciones y además, permitió observar y analizar los modos del discurso de los niños y los diferentes factores que incidieron en ellos lo que representa una importante herramienta en la didáctica de la lengua materna.

c) L. Calderón y M. Méndez (2011), en su estudio: *“Propuesta didáctica para el mejoramiento de la oralidad mediante la implementación del aprendizaje significativo en el grado primero de Educación Básica Primaria”*, llegaron a las siguientes conclusiones:

- Con el desarrollo de esta investigación se hace evidente la necesidad de trabajar el desarrollo de la oralidad en los niños de primero desde la escuela, ya que el contexto real del niño arroja muchos elementos para mejorarla, pero si el niño no sabe cómo emplearlos va a ser difícil que haga uso de la oralidad de forma correcta.
- La oralidad es un tema muy complejo que nunca se acaba de comprender y hacer uso perfecto de él, por ello se debe trabajar con mucha intensidad, es decir, no solo la lengua castellana, sino desde todas las áreas del conocimiento humano.
- Las actividades significativas deben ser el eje central de la metodología de enseñanza, en especial en la oralidad.
- El desarrollo de investigaciones es necesario en el ámbito escolar si se quiere responder a las necesidades de la sociedad y al futuro.

A Nivel nacional

d) K. Carranza y A. Sotero (2009), en su tesis: *“Influencia del taller “Representando a mis personajes favoritos” basado en la dramatización de cuentos infantiles para mejorar la expresión*

oral de los niños del segundo grado “f” de la Institución Educativa “Antonio Raimondi” de la ciudad de Trujillo, año 2007, llegaron a las siguientes aseveraciones:

- Las dramatizaciones de cuentos infantiles ejercen influencia significativa en el desarrollo de los recursos orales (Claridad, concisión, sencillez, naturalidad y pronunciación) y mayor soltura corporal (gestos y mímicas) que son importantes durante la emisión de los diálogos.
- El taller “Representando a mis personajes Favoritos” mejoró: eficientemente (84 %) y regularmente (16 %) en la expresión oral de los niños del 2do grado F y esto se comprueba con los resultados que arrojó el Post – Test a través de la Lista de Cotejo cuyo puntaje fue de 5 a 10 en la mayoría de los indicadores propuestos.
- Según los resultados que arrojó la Guía de Observación los alumnos del 2º grado “F” de Educación Primaria de la institución “Antonio Raimondi” demostraron tener mayor capacidad para poder expresarse espontáneamente empleando adecuadamente los recursos orales, en las diferentes situaciones comunicativas.
- De conformidad con los resultados de la prueba de hipótesis (T de Student) la Expresión Oral mejoró eficientemente y se corrobora con la teoría sustentada en nuestro marco teórico.
- Se ha comprobado plenamente la influencia de un taller de Dramatizaciones para mejorar eficientemente la expresión oral de los niños.

A Nivel local

e) **J. Chávez y D. Ysminio (2009)**, en su investigación denominada: *Aplicación de la técnica lúdica “Adivinanzas” para mejorar la expresión oral de los niños y niñas en el área de **comunicación integral** del segundo grado del nivel primario de la institución Educativa Experimental “José Carlos*

Mariátegui" Facultad de Educación y Humanidades – Rioja,
llegaron a las siguientes conclusiones:

- La técnica lúdica "Adivinanzas" mejoró los niveles de expresión oral en los niños y niñas del 2° grado de educación primaria.
- La técnica lúdica "Adivinanzas" constituye en su proceso didáctico-lúdico que consiste en una serie de fases organizadas como la innovación, narración, interpretación, invención, resumen.
- La técnica lúdica "Adivinanzas" mejoró significativamente en la forma de exposición un tema, asimismo originó cambios en la construcción y coherencia en la oralidad.

f) E. Inga y G. Amacifuén (2009), en su estudio: Estrategia lúdica "Jugando me comunico" para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 2° grado "sección única" del nivel primario de la I. E. José Carlos Mariátegui. Perú, San Martín. Perú-Rioja: Universidad Nacional de San Martín, llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los niños antes de aplicar la técnica, se expresaron sin coherencia, timidez, mala articulación, etc.
- La estrategia lúdica influyó significativamente en la mejora de la expresión oral, pues en la dimensión: recursos verbales los estudiantes obtuvieron de 9,3 y la dimensión no verbal, obtuvo 7.5 (notas antes de aplicar las estrategias), luego pasó a 15 y 17(nota después de aplicar las estrategias) respectivamente.

1.1.4. Bases teóricas

La oralidad

a) Definición

Álvarez (2003), define a la oralidad como un sistema simbólico de expresión, es decir un acto de significado dirigido de un ser humano a otro u otros, y es quizás la característica más significativa de la especie. La oralidad

fue, entonces, durante largo tiempo, el único sistema de expresión de hombres y mujeres y también de transmisión de conocimientos y tradiciones. Hoy, todavía, hay esferas de la cultura humana que operan oralmente, sobre todo en algunos pueblos, o en algunos sectores de nuestros propios países y quizás de nuestra propia vida. Pensemos, por ejemplo, en la transmisión de tradiciones orales como la de los cuentos infantiles en Europa, antes de los hermanos Grimm, o en la transmisión de la cultura de los páramos andinos en Venezuela, o en las culturas indígenas del país. Aún para los habitantes de la ciudad, la transmisión de muchas esferas del saber se da por vía oral: los conocimientos culinarios son una de ellas, a pesar de haber innumerables libros dedicados a la enseñanza de la cocina. Prueba de ello es, quizás, la proliferación de los programas televisados sobre este particular.

Para Casalmiglia y Tusón, citado por **Álvarez (2003)**, manifiestan que la función social básica y fundamental de la oralidad consiste en permitir las relaciones sociales, pues la mayoría de las actividades cotidianas se llevan a cabo a través de la oralidad; tanto que las relaciones se interrumpen cuando se deja de hablar a alguien. Sin embargo, y a pesar de lo anteriormente dicho, la escritura es el sistema de expresión que mayor prestigio tiene, sin tomar en cuenta que los conceptos de oralidad y escritura hacen referencia solamente a dos modos distintos de producción del lenguaje, cada uno con sus características y sobre todo con sus normas propias de funcionamiento.

b) Características

Barrera y Fracca citados por **Álvarez (2003)**, hacen una detallada descripción de las diferencias entre oralidad y escritura en diversos campos, que resume a continuación:

- La *relación emisor-texto receptor* varía entre los discursos orales y los escritos dados, fundamentalmente a la ausencia física del emisor en la situación de lectura, que le confiere entre otras cosas una autonomía al lector que no tiene el oyente. El productor de un texto escrito puede planificar cuidadosamente la construcción del mismo, una ventaja que no tiene quien produce un texto oral.
- En cuanto al proceso de adquisición y desarrollo en la lengua oral está sujeto a una serie de factores de la maduración del individuo, o cognoscitivos, que exigen la consolidación de todas las etapas del proceso, dentro de un lapso restringido de la vida humana. En el caso de la lengua escrita parece limitado solamente al hecho de haberse alcanzado un estado neurolingüística específico, entre los cuatro y seis años, que queda abierto por un largo período. Si la oralidad es específica de la especie humana, la escritura parece ser un sistema artificial creado por el hombre para representar a la primera.
- Hay una serie de diferencias físico-formales entre ambos modos de codificación, que parten del hecho de que las unidades segmentales mínimas de ambos son distintos. El texto oral se percibe a partir de sonidos que operan como instancias concretas de un sistema de unidades abstractas, los fonemas. El fonema /s/ se actualiza, en los alófonos [s], [h] y [ø] Mientras que la unidad mínima distintiva de la lengua escrita es el grafema <A> que se actualiza en las variantes, o letras <A> ,<a>, <ª >.
- En la lengua oral están presentes estrategias de carácter suprasegmental, que no se dan en la escrita, salvo en la descripción explícita del escritor. En contrapartida, la escritura neutraliza las diferencias dialectales.
- En relación con las diferencias contextuales, los autores señalan la mayor velocidad de percepción del texto

escrito, pero la pérdida de su contexto situacional de origen.

- En lo operativo, la escritura se ha convertido en soporte de la memoria, mientras que para garantizar la permanencia de la oralidad hay que valerse de recurso mnemotécnicos que le garanticen una trascendencia restringida.

c) Recursos para verbales en la oralidad

- **Componentes paralingüísticos.** Los elementos paralingüísticos raramente se emplean aislados. Fernando Poyatos (1968), introduce los elementos para este componente que es normalmente el resultado de una combinación de señales vocales y conducta verbal y es evaluado dentro de un contexto o situación determinados. Una forma de obtener retroalimentación de nuestra propia voz es el registro de diferentes estilos de voz. Se puede experimentar con un tono conversacional, un mensaje cariñoso, un argumento persuasivo.
 - **El volumen.** La función más básica del volumen es que un mensaje llegue a un oyente potencial. Cuando el volumen es demasiado bajo el mensaje no llega al oyente con lo cual este puede llegar a irritarse y además da sensación de inseguridad. Una voz demasiado alta puede ser molesta para el que escucha. Lo normal es cambiar de volumen en una conversación a la hora de enfatizar algún punto, ya que un mismo volumen de voz puede no ser interesante de escuchar.
 - **El tono.** El tono es la calidad vocal o resonancia de la voz como resultado de la forma de las cavidades orales.
 - **La fluidez/perturbaciones del habla.** Las vacilaciones, falsos comienzos y repeticiones son

bastante normales en las conversaciones diarias. Sin embargo, las perturbaciones excesivas del habla pueden causar una impresión de inseguridad, incompetencia, poco interés o ansiedad. Pueden considerarse 3 perturbaciones del habla:

- a. La primera es la presencia de muchos periodos de silencio sin rellenar: con extraños o conocidos casuales podrían interpretarse negativamente, especialmente como ansiedad, enfado o incluso una señal de desprecio.
 - b. La segunda perturbación es el excesivo empleo de palabras de relleno como "ya sabes", "bueno" o sonidos como "uhm" "eh". Demasiadas pausas rellenas provocan percepciones de ansiedad o aburrimiento.
 - c. Por último un tercer tipo de perturbación incluye repeticiones, tartamudeos, pronunciaciones erróneas, omisiones y palabras sin sentido.
- **Claridad.** El patrón de poca claridad está relacionado con chapurrear, hablar a borbotones, tener un acento excesivo.
 - **Velocidad.** Si se habla muy lentamente los que escuchan pueden impacientarse y aburrirse. Si se habla muy rápido la gente puede tener problemas para entender a la persona. El habla lenta puede indicar tristeza, afecto o aburrimiento; mientras que el habla rápida denota alegría o sorpresa. En general cambiar el ritmo, introduciendo pausas ocasionales, produce un estilo de conversación mucho más interesante.

d) Recursos no verbales en la oralidad

La expresión no verbal es inevitable en presencia de otras personas. Un individuo puede decidir no hablar, o es incapaz de expresarse verbalmente, pero todavía sigue emitiendo

mensajes sobre sí mismo a los demás por medio de su cara y de su cuerpo.

Las expresiones no verbales cumplen varias funciones: Pueden reemplazar a las palabras (mirada amenazadora), pueden repetir lo que se está diciendo, pueden enfatizar una expresión verbal o pueden contradecir a la expresión verbal.

➤ **Componentes *kinésicos*. Poyatos (s/f)**, manifiesta que **Ray Birdwhistell** en 1952, define a la kinésica como el estudio sistemático de los movimientos y posiciones aprendidos o somato génicos, no orales, de percepción visual, auditiva o táctil, que aislados o combinados con la estructura lingüístico-paralingüística y con el contexto situacional, poseen valor expresivo en la comunicación interpersonal.

La conducta física del cuerpo puede agruparse en cuatro categorías: la *cara*, *posturas*, *gestos*, *contactos físicos* y la *forma general del cuerpo*. La *boca* y los *ojos* proporcionan casi toda la información relacionada con la *expresión facial*.

- **La mirada.** La *mirada* se define como "*el mirar a otra persona a o entre los ojos o, más generalmente, en la mitad superior de la cara*". La mirada es única en el sentido de que es tanto un canal (receptor) como una señal (emisor), y además es especialmente importante para regular los turnos de palabra.

La cantidad y tipo de mirada expresan actitudes interpersonales. Una intensa mirada indica sentimientos activos de una manera amistosa, hostil o temerosa; mientras que el desviar la mirada va unido a la timidez, superioridad ocasional o sumisión cabizbaja.

- **La expresión facial.** La cara es el principal sistema de señales para mostrar las emociones. La expresión facial juega varios papeles en la interacción social

humana: Muestra el estado emocional de una persona, aunque esta trate de ocultarlo; proporciona una retroalimentación continua sobre si se comprende, se está sorprendido, se está de acuerdo, etc. con lo que se está diciendo; indica actitudes hacia los demás y puede actuar de meta comunicación.

Las seis emociones básicas son alegría, sorpresa, tristeza, miedo, ira y asco o desprecio y parece que son universales e innatas.

Las cejas proporcionan una interpretación continua:

Posición de las cejas	Interpretación
Completamente elevadas	<i>Incredulidad</i>
Medio elevadas	<i>Sorpresa</i>
Normales	---
Medio fruncidas	<i>Confusión</i>
Completamente fruncidas	<i>Enfado</i>

El área en torno a la boca contribuye a la interpretación variando que este vuelto hacia arriba (agrado) o hacia abajo (desagrado).

- **Las sonrisas.** La sonrisa es una expresión facial que es utilizada para transmitir a otra persona un sentimiento de que le gusta a la primera. Junto con el parpadeo es utilizada para coquetear con los demás y constituye una invitación que no solo abre los canales de comunicación sino que también sugiere el tipo de comunicación deseado.
- **La postura corporal.** La posición del cuerpo y de los miembros, la forma en cómo se sienta la persona, como está de pie, como pasea refleja sus actitudes, sus sentimientos sobre sí misma y su relación con los otros. **Mehrabian (1968)**, señala que hay cuatro categorías posturales:
 - *Acercamiento*, una postura atenta comunicada por una inclinación hacia delante del cuerpo.

- *Retirada*, una postura negativa, de rechazo o de repulsa, comunicada retrocediendo o volviéndose hacia otro lado.
 - *Expansión*, una postura orgullosa, engreída, arrogante, despreciativa, comunicada por la expansión del pecho, tronco erecto o inclinado hacia atrás, cabeza erguida, hombros elevados.
 - *Contracción*, una postura depresiva, cabizbaja, abatida, comunicada por un tronco inclinado hacia tras, cabeza hundida, hombros que cuelgan, pecho hundido.
- **Los gestos.** Los gestos se constituyen en un segundo canal que es muy útil, por ejemplo, para la sincronización y la retroalimentación, también sirven para ilustrar objetos o acciones difíciles de verbalizar. Los gestos pueden apoyar la acción verbal o contradecirla como cuando la gente trata de ocultar sus sentimientos. En algunos casos, como en el caso de los sordomudos, constituyen todo un lenguaje. En otros casos algunos gestos como rascarse se eliminan durante las interacciones sociales.
 - **Movimientos de las piernas/pies.** Los movimientos de las piernas y los pies dicen cosas de nosotros, suelen ser señales de inquietud, aburrimiento, deseo de huir, etc.
 - **Contacto físico.** El *contacto corporal* es el tipo más básico de conducta social, y la forma más íntima de comunicación. Existen diferentes clases de tacto:
 - *Tacto funcional/profesional*, por ejemplo un médico examinando a un paciente.
 - *Tacto cortes/social*, como el apretón de manos o ayudar a alguien a ponerse un abrigo.

- *Tacto amigable*, como abrazar a un amigo en una despedida.
- *Tacto íntimo/de amor* como el besarse o cogerse de la mano.

Lo que es apropiado dependerá del contexto particular, de la edad y de la relación entre la gente implicada. En general es más probable que la gente se toque cuando: Se da información, consejo u órdenes; se pide un favor; se intenta convencer a alguien; la conversación es profunda; se asiste a acontecimientos sociales; se recibe mensajes de preocupación y se mandan mensajes de excitación.

En general el contacto corporal indica proximidad y solidaridad cuando se emplea recíprocamente y estatus y poder cuando hay una sola dirección.

- **Movimientos de cabeza.** Los movimientos de cabeza son muy visibles pero transmiten poca información. Suelen indicar acuerdo, buena voluntad, deseo de acabar la conversación o desacuerdo.
- **Componentes proxémicos.** Este componente estudia la proximidad o distancia de los interlocutores, para ello, **N. Pardo, (s.f.)**, distingue lo siguiente:
- **Distancia/proximidad.** Hay una presencia de normas implícitas dentro de cualquier cultura que se refieren al campo de la distancia permitida entre dos personas que hablan. Si la distancia entre dos personas que hablan excede o es menor que estos límites, entonces se interfieren o provocan actitudes negativas. El estar muy cerca de la otra persona o el llegar a tocarse sugiere una cualidad de intimidad en una relación, a menos que suceda que se hallen en una multitud o en

sitios abarrotados. Acercarse a otra persona puede ofender a otra persona o abrirle la puerta a una mayor intimidad. Se ha hecho una clasificación de distancia en 4 zonas: *intima* (0-45 cm.), *personal* (45 cm. a 1,20), *social* (1,20 a 3.65) y *publica* (3,65 hasta el límite de lo audible o lo visible).

1.1.5. El lenguaje oral y sus componentes

M. Fournier (2002), citado por **M. Hernández (2011)**, precisa que la comunicación oral tiene los siguientes componentes específicos:

- **Coherencia.** Las ideas expresadas deben tener una secuencia lógica.
- **Fluidez.** Es el desarrollo continuo y espontáneo de ideas. Como alguien habla con fluidez demuestra dominio de su idioma.
- **Dicción.** Es la pronunciación correcta de las palabras, es decir hablar en forma clara.
- **Volumen.** La intensidad de la voz debe graduarse de acuerdo con el tamaño del lugar y el número de personas a quien va dirigido el mensaje.
- **Tono de voz.** Esta debe variar de acuerdo con los que se expresa verbalmente.

Por otra parte, **L. Calderón y M. Méndez (2011)**, considera en la expresión no verbal lo siguiente:

- **Expresión no verbal.** Es aquel que proporciona gestos, lenguaje corporal o postura, expresión facial y el contacto visual, la comunicación de objetos tales como ropa, peinados.

1.1.6. La expresión oral en la escuela

C. Lomas, (1994), refiriéndose al uso oral en la escuela, manifiesta que, cuando un niño adquiere una lengua inicia la lenta

y difícil andadura del aprendizaje escolar y cultural de las estrategias de cooperación y persuasión que caracterizan la comunicación entre las personas. Y al aprender una lengua en el seno de situaciones concretas de comunicación no sólo inicia la adquisición de las reglas gramaticales que hacen posible la formación de las palabras y de las oraciones: aprende sobre todo, en sus *intercambios comunicativos*, el modo en que esas personas entienden e interpretan la realidad y, por tanto, el significado cultural asociado a esos USOS comunicativos. Aprende a orientar el pensamiento y las acciones, a regular la conducta personal y la ajena, a ir construyendo en fin en ese proceso un conocimiento del mundo compartido y comunicable. De ahí que el cambio en la educación lingüística de la infancia, la adolescencia y la juventud deba comenzar por ponernos de acuerdo en algo tan evidente como que nada es más ajeno a la clase de lengua que el silencio. Por todo ello, la educación lingüística debe contribuir al desarrollo de las capacidades comunicativas de los aprendices de forma que les sea posible avanzar, con el apoyo pedagógico del profesorado, hacia una *desalienación expresiva* que les permita comprender y expresar de forma adecuada los diversos mensajes orales que tienen lugar en ese complejo *mercado de intercambios* que es la comunicación humana y adoptar actitudes críticas ante los usos y formas que denoten discriminación o manipulación entre las personas.

1.1.7. Las teorías de la oralidad

- a) La **teoría pragmática** concibe el lenguaje como *hacer* y se ocupa del estudio verbal en su contexto de producción y comprensión; estudia el sentido, la información intencional, no codificada. **(Bartuccelli, 1996)**.
- b) La **teoría de los actos de habla**, Según **Searle (1994)** sostiene que hablar un lenguaje consiste en realizar actos de habla, actos tales como hacer enunciados, dar órdenes,

plantear preguntas, hacer promesas y así sucesivamente, y más abstractamente, actos tales como referir y predicar, y, en segundo lugar, que esos actos son en general posibles gracias a, y se realizan de acuerdo con, ciertas reglas para el uso de los elementos lingüísticos.

1.1.8. Las estrategias lúdicas

a) Definición

Galuth y Tocto (2010), define a la estrategia lúdica como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

Asimismo, los autores sostienen que el *juego* desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

b) El juego

- **Definición.** El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimula su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable. Estos elementos nuevos del juego son: Uno emotivo, otro intelectual; la ilusión. El juego viene a hacer una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hallan a su alrededor y cosa cercanas a su alcance. El juego es la expresión más elevada del desarrollo en el niño, pues sólo el juego constituye la expresión libre de la que contiene el alma del niño. **(Federico Queyrat, citado por L. Tineo, 2006).**

El juego es un testimonio de la inteligencia del hombre, en este grado de la vida. Es por lo general, el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada, de la vida natural, interna y misteriosa en los hombres y en las cosas; he aquí por qué el juego origina gozo, libertad, satisfacción, paz en el mundo; el juego es el fin, el origen de los mayores bienes. El juego es una acción y una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados en el tiempo y lugares, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un momento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser, de otra manera que es la vida ordinaria. **(J. Badillo, citado por L. Tineo, 2006).**

El juego de un niño aparece espontáneamente de imitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. El juego es un ejercicio natural que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo, es un medio que prepara al niño para la madurez. El juego no termina o desaparece

en el hombre cuando pasa de la infancia a su adultez, sino está presente durante toda su existencia, motivo por el cual se afirma, que el juego es un proceso natural por lo que se llega a concluir con la adquisición de habilidades y costumbres. **(J. Badillo, citado por L. Tineo, 2006).**

- **Importancia.** La importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: Teórico práctico y evolutivo sistemático, es decir que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical, según **(M. Calero, 1998).**

El juego brinda a los niños alegría y ventajas para su desarrollo y armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplica métodos modernos .El placer que se experimente hace que la sangre circule con más intensidad, la respiración sea más amplia y profunda, las contracciones musculares sean dóciles y como consecuencia de todo ello, reproduce una tenacidad provechosa para el individuo.

En consecuencia el juego es importante en el medio escolar porque descubre, las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activo las grandes funciones vitales, siendo su último resultado contribuir a la postura, gallardía del cuerpo evitando la obesidad, enflaquecimiento, cálculo úrico, diabetes y otras muchas enfermedades producidas por una nutrición anormal causada por la insuficiencia de ejercicios corporales.

La ausencia de los juegos por falta de interés o excesiva exigencia de trabajo, es causa de deficiencias y desequilibrios afectivos como: en el rendimiento escolar, prematuro comportamiento de adulto y ciertos fracasos de

personalidad, sentimientos de inferioridad, desadaptación social.

Si partimos de esta premisa recientemente dadas podemos apreciar la importancia que tienen los juegos lo cual se centran en cuatro principales aspectos:

- ✓ Desarrollo personal. Manejo y habilidad para desarrolla actividades personales. Los juegos facilitan a los niños una educación integral y entre ellos tenemos los siguientes aspectos:
 - Como medios de educación física.
 - Para el desarrollo de los intereses.
 - Como medio de desarrollo intelectual.
- ✓ La formación educativa en forma activa y dinámica en las diferentes áreas del currículo, es importante en los siguientes aspectos.
 - Contribuye el normal desenvolvimiento físico de lo niño.
 - El niño descubre sus capacidades y habilidades frente asimismo y su mundo.
 - Permite que el niño aprenda jugando actividades propuestas.
- ✓ Desarrollo social, psicológico y sensorio motriz.
 - Desde el punto de vista social. El juego facilita que el niño se incorpore al grupo social, logrando el respeto mutuo y solidario.
 - Desde el punto de vista psicológico. El juego procura dar al niño oportunidades para actuar con libertad frente a ciertas situaciones.
 - Desde el punto de vista de desarrollo motor. Permite que el niño desarrolle su coordinación motora gruesa y fina.

✓ Desarrollo cognitivo del niño. La importancia y función que los juegos ejercen dentro de los aspectos: social, psicológico, desarrollo motor, es admitida en forma universal. Jean Piaget, manifiesta que no sólo la importancia de los juegos es en estos aspectos, sino también es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño. Es por ello que podemos afirmar que el juego es una actividad de suma importancia en todo el transcurso de la vida del individuo, siendo considerada de necesidad vital, lo que no significa que el niño lo practica todo el tiempo, ya que él requiere para su desarrollo, recibir instrucciones, guías, facilidades que acrecienta su interés, contribuyendo su formación integral. (L. Tineo, 2006).

➤ **Características.** L. Tineo (2006), sostiene que la actividad del niño pone de manifiesto en una serie de movimientos de diferentes clases, algunos parecen estar desprovistos, de toda finalidad; otros están perfectamente adaptados, aún objeto como ocurre con el acto de manifiesto particular del niño que no se caracteriza inicialmente.

Existen movimientos que parecen responder a estímulos de necesidades ineludibles como la visión, el manipuleo, percepción que en el ser humano es de carácter automático. Debido que cualquier obstáculo es capaz de entorpecer el libre movimiento del juego. Sea observado que un niño llevado a un ambiente extraño se siente desconcertado suspende todo tipo de juego, o sea cualquier obstáculo entorpece la habilidad, todas sus actividades que está realizando y preocupaciones, tanto biológicas como espirituales. Se estabilicen y se fijan en un solo punto y ya no hay lugar para el juego, dando un transcurso de la

actividad dinámica y emocional a la actividad estética y contemplativa.

El juego se caracteriza porque es un movimiento libre, espontáneo y sin reglas:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- Permite descubrir ciertas anormalidades biológicas, sociales como también permite corregirla.
- En el niño el juego constituye una preparación, una actividad, un ejercicio.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- No tiene un fin inmediato, pero si mediato.
- El juego permite observar las diversas conductas del niño tanto en sus posibles causas y efectos como: temor, aspiración material, que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica, de niños con problema.
- El juego es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se aplican razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

➤ **Clasificación.** Para clasificar los juegos no debe olvidarse la edad del escolar, un mismo juego tiene distinto sentido, según la edad y la personalidad del que lo practica. He aquí una clasificación posible:

- Juegos funcionales manipuladores (repetidores y exploradores).

- Juegos figurativos y simbólicos (imitación e inclusión, de muñeca, soldaditos).
- Juego social reguladores (tareas colectivas con jerarquía)
- Juego de construcción (colección de figuritas, mecanos, etc.).

En la actualidad las escuelas activas tienden a fomentar y buscar convertir la escuela en un local de juego, donde toda la actividad tenga un carácter espontáneo. **(Enciclopedia Lexus, citado por L. Tineo, 2006, p. 25).**

- **Clasificación de acuerdo a las edades y a la evolución del niño.**
 - El juego del recién nacido. De 0 a 6 meses, juegan con sus órganos de su cuerpo, después de 7 a 12 meses se interesa por los juguetes (sonajas, muñecas, etc.).
 - Juegos con objetos manejables. De 1 a 3 años el niño va experimentando, centrándose su interés en juguetes y objetos que sean manejables. Se debe tener en cuenta la elección de los juguetes para dejar correr su imaginación (coche, tambor, sonajas, etc.).
 - Juegos de ficción y de construcción. De 3 a 4 años, parecen los juegos de ficción, sobre todo en niños inteligentes y a hijos únicos, debido a los tratos sociales, también aparecen los juegos de construcción. El niño construye, amontona, junta, etc.
 - Juegos sociales. De 5 a 7 años los niños sienten placer de juntarse, pero su juego sigue individual, cada uno a lo suyo. A partir del quinto año el juego se socializa, intercambiando sus juguetes, juega al soldado, al policía, representando a papá y a mamá, interpreta los papeles en forma reconocible. Esto hace que aparezca la regla de juego.

- Juegos competitivos. De 7 a 8 años, se interesan por fútbol con reglas de juego.
- Juego de colección. De 7 a 10 años, los niños se interesan por los juegos de colección, de paciencia (**puzzle, figuritas**).
- Juegos de azar. De 8 a 11 años, el niño busca vivir de alguna forma momentos de tensión como un modo de representarlos (**L. Tineo, 2006**).

1.1.9. Las estrategias lúdicas para desarrollar la oralidad

a) Adivinanzas.

- **Definición.** Las adivinanzas, según Gálvez (2001), son magníficos medios expresados poéticamente en forma de interrogación u oraciones afirmativas que tienen como finalidad despertar la creatividad, el razonamiento, la imaginación a partir de la propia experiencia del niño.

Gálvez (2001), advierte que, a veces se las confunde como simples medios de entrenamiento, didácticamente las abandonamos; no nos damos cuenta que tienen la misma importancia que una lectura creativa, los juegos de razonamiento, los rompecabezas, los problemas de investigación. Por estas razones merecen mejor atención.

Son actividades curriculares propias para el nivel primario.

- **Funciones de la técnica lúdica “las adivinanzas”.** **González (1999)**, citado por **M. Miaja (s/f., p. 12-14)** establece las siguientes funciones que ayudarán a las estrategias lúdicas a desarrollarse eficientemente:
 - **Función lúdica.** Por su naturaleza creativa, la adivinanza es un juego de palabras, cuyos componentes guardan la clave de su respuesta.

- **Función estética-poética.** El estilo de las adivinanzas tiene forma poética por el ritmo de sus versos y se basa en la creación a partir de imágenes abstractas y concretas.
 - **Función didáctica.** Las adivinanzas ayudan al niño a resolver problemas relacionadas a la comprensión y expresión oral; el primero, porque el niño tiene que descifrar el significado a partir de la construcción sintáctica o semántica; y el segundo, porque el niño expresa espontáneamente sus adivinanzas creadas o aprendidas.
- **Estructura del proceso didáctico.** El proceso didáctico de la técnica de las adivinanzas, sigue el proceso que sustenta Gálvez (2001), que a continuación se detalla:
- ❖ **Motivación.** Se puede motivar mediante una serie de actividades como:
 - Con preguntas capciosas: ¿Qué color fue el caballo blanco de San Martín?
 - Recordando las adivinanzas aprendidas antes.
 - Mediante juegos, como: esconder objetos y que alguien trate de adivinar qué alumno lo tiene.
 - Escribiendo términos en claves o mediante números, abreviaturas, símbolos.
 - Descifrando claves matemáticas.
 - ❖ **Narración de la adivinanza.** La narración debe ser lenta, precisa, tratando que el alumno capte la intención de cada palabra porque puede estar la respuesta allí misma. Si hubiera la necesidad de escribirla en la pizarra, se debe hacer, ayudará al alumno a buscar la respuesta.
 - ❖ **Interpretación.** Este es el paso fundamental de las adivinanzas; es como razonar para descubrir la respuesta a un problema matemático. Se trata que el alumno “descubra”, “describe”, “interprete” y “encuentre” el

significado de la adivinanza y no se acostumbre sólo a que otros piensen por él.

Para que los alumnos aprendan a interpretar el significado de las adivinanzas es básico que distinga los diferentes tipos y cómo se interpretan. Para ello el docente ha tenido que graduarlos y presentarlas en forma sucesiva. Como ejemplo veamos algunos tipos:

• **Primer tipo:** “Adivinanzas cuya interpretación requiere recurrir a los números”.

¿Cuál es el número que vale más cuando lo pones de cabeza?

Respuesta: El número 6 porque cuando lo pones de cabeza vale 9.

¿Cuál es el número que al revés vale menos?

Respuesta: El número 9 porque al revés vale 6.

Interpretación: Se interpreta jugando con los números en tarjetas en la carpeta de trabajo, utilizando la observación, la imaginación, el análisis, la comparación.

• **Segundo tipo:** “Adivinanzas en forma de pregunta normal con respuestas de cultura general”

¿El nombre de qué animal encierra los cinco vocales?

Respuesta: El murciélago.

¿Cuál es el pájaro que pone los huevos más grandes?

Respuesta: El avestruz (o ave de la zona).

Interpretación: Se interpreta recurriendo al sentido común, a la memoria, la abstracción, la comprensión.

• **Tercer tipo:** “Adivinanzas en las que se juega con la presencia de letras”

¿Qué hay siempre en el “AguA” y en la “orilla”, pero nunca en el pueblo ni el cerro?

Respuesta: La letra A.

Interpretación: Se interpreta observando detalladamente la escritura de cada palabra; allí están las respuestas. Ejemplo: en la palabra “AguA”, y “orilla” está la letra “A”, menos en “pueblo” ni “cerro”.

• **Cuarto tipo:** “Adivinanzas con respuesta incluida”.

CANAS, pero no de anciano.

ASTA, pero no de toro.

Respuesta: CA – NAS- TA.

MAR, pero no de agua.

TI, pero no de tú.

LLO, pero no de mí.

Respuesta: MAR – TI – LLO.

Interpretación: Se interpreta por la observación detallada, la audición, el análisis.

• **Quinto tipo:** “Adivinanzas constituidas por una pregunta cuya respuesta está en las referencias”.

En la olla la hacen,

en el mate la sirven,

con la boca la comen.

¿no sabes qué cosa es?

Respuesta: La COMIDA.

Interpretación: Se interpretan mediante la audición, la inducción, la deducción, el análisis, la comprensión, la descripción.

• **Sexto tipo:** “Adivinanzas metafóricas y de lenguaje figurado, poético”:

En una chacrita blanca,

Cinco hermanitas

Van sembrando semillitas

Negras o azules

y a veces rojizas.

Respuesta: ESCRIBIR.

*Gran caballero,
Gorra colorada,
Espuelas de plata.
Y capa dorada.*

Respuesta: EL GALLO.

Interpretación: este tipo de adivinanzas se interpretan por el análisis poético, la comparación, comprensión, asociación de ideas, de imágenes.

Como podemos apreciar, para interpretar el significado de una adivinanza, es básico que el alumno sepa ubicarla.

Cuando un practicante de Formación Magisterial haga un esquema, no hay necesidad que considere todos los tipos de adivinanzas, sino el tipo que se adapta a la capacidad intelectual de los educandos y su forma de interpretación respectiva.

❖ **Invención.** Es otro paso básico en la enseñanza de las adivinanzas ya que no sólo el docente llevará adivinanzas redactadas; estos también pueden crear otras en vista del ejemplo dado y en base a su realidad, no importa que al principio estén mal, poco a poco serán mejoradas.

Con esta paso estaremos dando la oportunidad al niño a que no sólo busque la respuesta, sino que construya, cree, invente, descubra.

El docente sólo proporcionará ayudas inductivas; sólo así estaremos creando facultades, cultivando las capacidades de investigación, curiosidad.

❖ **Resumen.** Los alumnos pueden copiar las adivinanzas en sus cuadernos, incluyendo las que fueron creadas en

el aula, así como sus respuestas e interpretación respectivas.

- ❖ **Aplicación.** Pueden recopilar otros ejemplares, crear; narrar las en el momento informativo, interpretar otras, etc.

b) Canciones

Reyes (2012), establece las siguientes aseveraciones, en relación a las canciones en la educación infantil:

➤ **Definición.** Una canción infantil es aquella canción realizada con algún propósito para los niños pequeños y bebés. La letra suele ser sencilla y repetitiva para su fácil comprensión y memorización. Género musical orientado específicamente a los menores de edad, siendo características las notas suaves y semi-representativas, acompañadas con letras sencillas, fáciles de pronunciar y/o tararear, a veces contando una historia o cuento usando personajes variados destacando los animales y objetos en una casa (B. Reyes, 2012).

➤ **Características.** Las canciones infantiles poseen unos ritmos muy marcados pero a la vez muy suaves. Las canciones infantiles poseen unas letras rimadas y muy repetitivas que son muy beneficiosas para el niño a la hora de aprender las letras. Además, como letras van acompañadas de gestos, también favorecen la dicción del niño y su capacidad de comprensión.

Y aparte de todo esto, es que las canciones infantiles les encantan a los niños porque son canciones divertidas, llenas de gestos y de movimientos con letras graciosas.

Las canciones infantiles deben tener las siguientes características:

- **Tesitura.** Deben estar entre el Do y el La. Se puede partir, aunque no exclusivamente, de canciones de dos notas con intervalo de 3ª menor, para ir aumentando paulatinamente. Emplearemos intervalos consonantes y evitaremos los saltos no preparados.
 - **Tonalidad.** Las más frecuentes son las de Si, Do y Re mayor o menor para las canciones que abarcan desde la tónica grave hasta el intervalo de 6ª, y Re, Mi, Fa y Sol mayor o menor, para las que se extienden hacia la 5ª inferior. En principio, no son convenientes las canciones de modulación.
 - **Melodía.** La extensión de las frases debe estar de acuerdo con la capacidad respiratoria del niño, y suelen ser de 2 o 4 compases. Las líneas melódicas serán claras y bien definidas, con puntos de inflexión, acentos y repeticiones que favorezcan su memorización.
 - **Ritmo.** Será sencillo, reiterativo y adaptado al sentido de las palabras.
 - **Armonía.** La armonización de las canciones infantiles tiene como principal misión favorecer su entonación aportando la correspondiente estabilidad tonal.
 - **Texto.** Debe ser motivador y adecuado a cada edad. Con vocabulario conocido o asequible. Los temas incluirán reiteraciones, retahílas, onomatopeyas, absurdos, trabalenguas. Etc.
- **Estructura.** Las canciones poseen una estructura que resulta de la conjugación entre la forma y el contenido. La forma corresponde a los procedimientos, modos o recursos necesarios para el funcionamiento de la actividad. El contenido hace referencia al aspecto lúdico, buscando la entretención, pero además implica una lección, disciplina o

una moraleja, que van a incluir en las cualidades mentales, sensitivas y físicas de los participantes, especialmente en el caso de los niños.

- **El canto.** Las expresa a través de tonadas muy elementales que se hacen a coro o individualmente, con base en unos textos inmodificables, o que representan unos cambios menores que además son conocidos por todos.
- **La pantomima.** Es la parte teatral que va implícita en ella, se observa en la representación o imitación de personajes, animales, seres u objetos con creación de lugares y situaciones, que le dan un sentido escénico aunque no presentan diálogo.
- **La danza.** Son aquellos movimientos y actitudes corporales que exigen un ordenamiento basado en el ritmo que es llevado por las voces, palmotes o golpes dados con otras partes del cuerpo o elementos externos, de forma sincronizada, y que conlleve a la conformación de figuras como ruedas, círculos, filas, manos o brazos entrelazados, calles, puentes, cadenas, etc., con expresión de sentido coreográfico.
- **El recitado.** Se representa especialmente en algunas canciones que empiezan con “juego de palabras” como trabalenguas y/o retahílas de intención numerativa, destinadas a fijar algunos puestos o turnos a designar a alguien que inicie la actuación.
- **El diálogo.** Se representa en algunas canciones donde es necesario, por su contenido tener un coloquio entre dos personas o grupos, sin necesidad de alterar el tono de voz; en muchas ocasiones son el complemento de la pantomima: mientras algunas personas mantienen un diálogo figurativo, otros lo representan.
- **El juego.** Algunas canciones requieren de ciertas actitudes corporales, destrezas o combinación de movimientos, que

son hechos sin asociación con el canto ni con el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento.

➤ **Clasificación.** Una posible clasificación de las canciones infantiles es la que las identifica por su función

- **De juego.** Utilizadas en los juegos infantiles. También se podría incluir las de echar a suerte y las burlas:

Ejemplo:

*Perrito bueno,
naciste ayer,
con lo bonito que es
lo pequeñito que es
pues su papá se parece a un bebé.*

- **Nanas.** También llamadas de cuna, que sirven para entretener o dormir a los niños/as, o para acostumbrarse a la cuna.

Ejemplo:

*Cierra los ojitos,
mi niño de nieve.
Si tu no lo cierras
el sueño no viene.*

- **De habilidad.** En ellas los niños demuestran alguna habilidad, ejemplos son los trabalenguas o las adivinanzas

Ejemplo:

*El perro de San Roque no tiene rabo,
porque Ramón Rodríguez se lo ha robado.
El perro de San Roque no tiene cola,
porque se lo ha comido la caracola.*

- **De azar.** Son aquellas usadas por los niños para elegir aleatoriamente a los participantes de un juego.

Ejemplo:

*De tin Marín
de do pingüe,
cucara macara títere fue.
Yo no fui,
fue Teté.
Pégale, pégale
que ella fue.*

- **Didácticas.** En ellas el niño aprende algo, desde las partes del cuerpo a lecciones morales.

Ejemplo:

*Tengo, tengo, tengo,
Tú no tienes nada,
tengo tres ovejas
en una cabaña.
Una me da leche,
otra me da lana,
otra me mantiene
toda la semana.*

- **Lúdicas.** Su función es entretener o divertir al niño.

Ejemplo:

*Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña,
como veía que resistía fue a buscar a otro elefante más.
Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña,
como veía que resistía fue a buscar a otro elefante más.
Tres elefantes...*

c) Aplicaciones didácticas.

- Disposición de los participantes
- Iniciar con el nombre de la actividad
- Explicación del texto y las acciones.
- Explicación de las reglas.
- Expresar medidas de seguridad.

- Retroalimentar para confrontar el entendimiento.
- Entrega de materiales
- Demostrar y/o ensayar la canción.
- Ejecución de la canción: *canto, pantomima, danza, recitado, diálogo y juego.*
- Evaluación

1.1.10. Teorías de las estrategias lúdicas

a) Teoría de la actividad lúdica.

Galuth y Tocto (2010), considera las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

- **Friedrich Froebel**, al referirse a la concepción inicial del preescolar, utilizando la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.
- **Jean Piaget**, la posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva. La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para

desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material.

b) Teoría sociocultural.

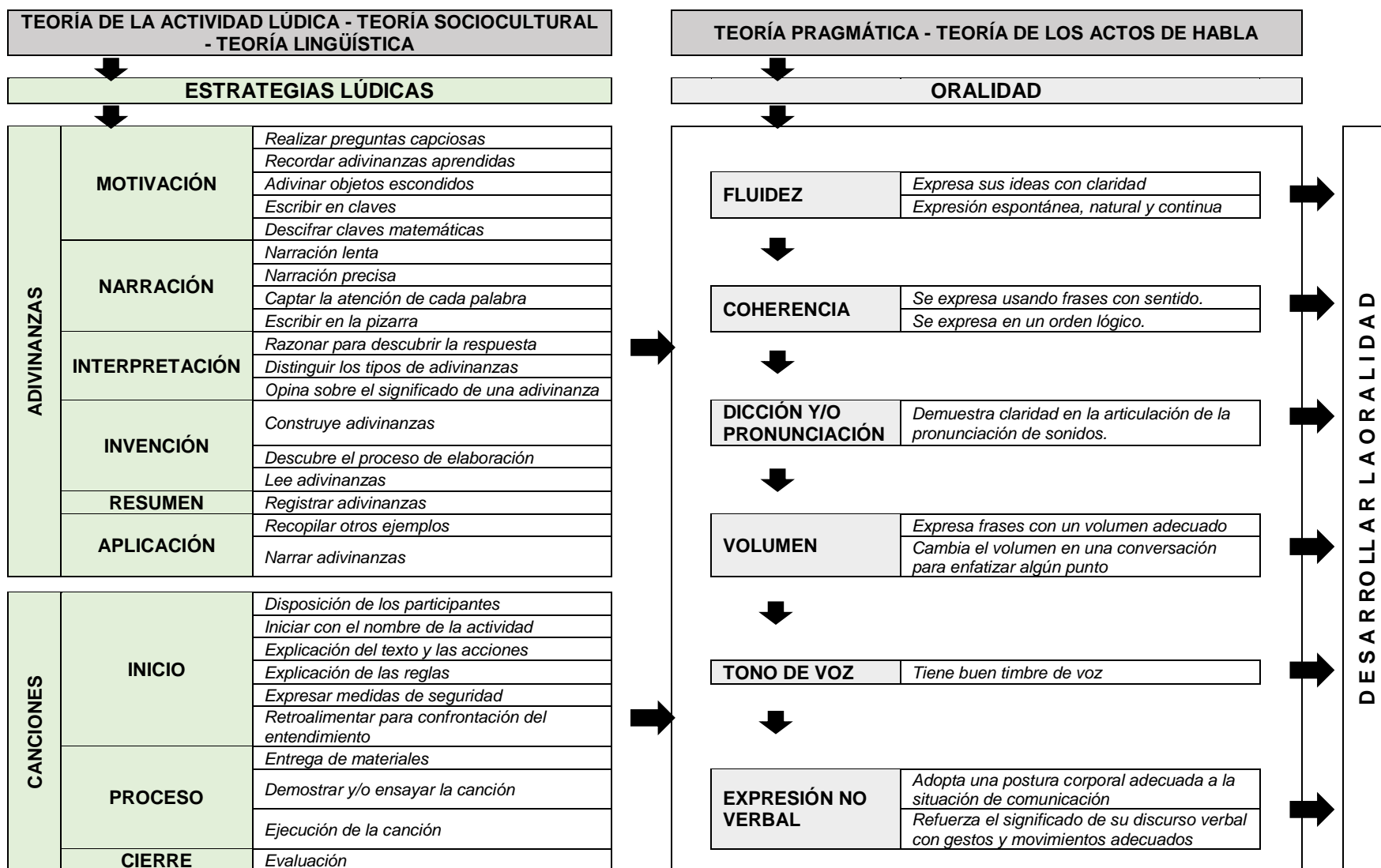
Patiño (2007), sostiene que Vygotsky considera el aprendizaje sociocultural a partir de *signos o símbolos*, como el *lenguaje*, es el mediador que explica la relación dialéctica existente entre los procesos individuales y sociales. Los *signos* son los instrumentos que mediatizan las relaciones entre las personas.

Patiño (2007), afirma que Vygotsky destacó la estrecha relación entre pensamiento y lenguaje, entre la actividad mental y la palabra. La función principal de los signos es la comunicación; ellos permiten la mediación interpersonal y la relación social. El habla y el pensamiento verbal, como productos históricos del hombre, tienen una función esencial en la estructuración de la mente y la conciencia.

c) Teoría lingüística.

La técnica se sustenta en las teorías lingüísticas: **teoría pragmática** concibe el lenguaje como *hacer* y se ocupa del estudio verbal en su contexto de producción y comprensión; estudia el sentido, la información intencional, no codificada; además, estudia la intencionalidad de las emisiones que realiza el hablante. **(Bartuccelli, 1996)**.

1.1.11. La representación síntesis-gráfica de las estrategias lúdicas para desarrollar la oralidad



1.2. Definición de términos básicos.

Los términos que se tendrán en cuenta en la presente investigación son:

- **Estrategia.** Procedimientos que implican la planificación de acciones que se desencadenan para lograr objetivos. **(Solé, 1992).**
- **Oralidad.** Define a la oralidad como un sistema simbólico de expresión, es decir un acto de significado dirigido de un ser humano a otro u otros, y es quizás la característica más significativa de la especie **(Álvarez, 2003).**
- **Estrategia lúdica.** Al interior del paradigma constructivista y, al decir de Vigotsky el juego es considerado como una de las estrategias extraordinarias que influyen decisivamente en el desarrollo del niño, no sólo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores sino porque libera al niño de las coacciones a que se ve sometido la formación de un conjunto de reglas contenidos la recuperación del verdadero sentido de la palabra escuelas, etc., en tal sentido es obligación que los docentes tengamos conciencia histórica de la función en la estructuración de la teoría, la práctica y las actitudes **(Gálvez, 2001).**
- **Lúdica.** La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos **(Galuth y Tocto, 2010).**

CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Sistema de hipótesis

2.1.1 Hipótesis de investigación

Las estrategias lúdicas desarrollaran significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

2.1.2 Hipótesis nula

Las estrategias lúdicas no desarrollaran significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

2.2. Sistema de variables

2.2.1 Variable independiente: *Estrategias lúdicas*

a) Definición conceptual.

La estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos. (Galuth y Tocto, 2010).

b) Definición operacional. Las estrategias lúdicas están dimensionadas en estrategias de las adivinanzas, que precisa la motivación, narración, interpretación, invención, resumen y aplicación; y las canciones, que especifica estrategias en el inicio, proceso y cierre. Ambas estrategias tienen por finalidad desarrollar la oralidad de los niños de 4 años de edad.

c) Operacionalización

Variable Independiente	Dimensión		Indicadores
Estrategias lúdicas	Adivinanzas	Motivación	<i>Realizar preguntas capciosas</i>
			<i>Recordar adivinanzas aprendidas</i>
			<i>Adivinar objetos escondidos</i>
			<i>Escribir en claves</i>
			<i>Descifrar claves matemáticas</i>
	Narración	<i>Narración lenta</i>	
		<i>Narración precisa</i>	
		<i>Captar la atención de cada palabra</i>	
		<i>Escribir en la pizarra</i>	

		Interpretación	<i>Razonar para descubrir la respuesta</i>	
			<i>Distintuir los tipos de adivinanzas</i>	
			<i>Opina sobre el significado de una adivinanza</i>	
		Invención	<i>Construye adivinanzas</i>	
			<i>Descubre el proceso de elaboración</i>	
			<i>Lee adivinanzas</i>	
		Resumen	<i>Registrar adivinanzas</i>	
		Aplicación	<i>Recopilar otros ejemplos</i>	
			<i>Narrar adivinanzas</i>	
		Canciones	Inicio	<i>Disposición de los participantes</i>
				<i>Iniciar con el nombre de la actividad</i>
				<i>Explicación del texto y las acciones</i>
	<i>Explicación de las reglas</i>			
	<i>Expresar medidas de seguridad</i>			
	<i>Retroalimentar para confrontación del entendimiento</i>			
	Proceso		<i>Entrega de materiales</i>	
			<i>Demostrar y/o ensayar la canción</i>	
<i>Ejecución de la canción</i>				
Cierre	<i>Evaluación</i>			

2.2.2 Variable dependiente: Oralidad

a) Definición conceptual.

Álvarez (2003), define a la oralidad como un sistema simbólico de expresión, es decir un acto de significado dirigido de un ser humano a otro u otros, para la transmisión de conocimientos y tradiciones.

b) Definición operacional. La oralidad se estudia teniendo en cuenta la *fluidez*, que considera la expresión de ideas con claridad en forma espontánea y natural; *coherencia* cuando expresa usando frases con sentido y lógica; *dicción* para demostrar claridad en la articulación; *volumen* cuando expresa frases con volumen adecuado y las cambia de acuerdo a la conversación, *tono de voz* que tiene en cuenta el timbre; y *expresión verbal* que considera la postura corporal y gestos.

c) Operacionalización

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Oralidad	Fluidez	<i>Expresa sus ideas con claridad</i>
		<i>Expresión espontánea, natural y continua</i>
	Coherencia	<i>Se expresa usando frases con sentido.</i>
		<i>Se expresa en un orden lógico.</i>
Dicción y/o pronunciación	<i>Demuestra claridad en la articulación de la pronunciación de sonidos.</i>	
Volumen	<i>Expresa frases con un volumen adecuado</i>	

		<i>Cambia el volumen en una conversación para enfatizar algún punto</i>
	Tono de voz	<i>Tiene buen timbre de voz</i>
	Expresión no verbal	<i>Adopta una postura corporal adecuada a la situación de comunicación</i>
		<i>Refuerza el significado de su discurso verbal con gestos y movimientos adecuados</i>

Escala de medición

CATEGORIA	CUALITATIVA	CUANTITATIVA
LA ORALIDAD EXCELENTE	O.E	9-10
ORALIDAD BUENA	O.B	7-8
ORALIDAD REGULAR	O.R	5-6
ORALIDAD MALA	O.M	3-4
ORALIDAD DEFICIENTE	O.D	0-2

MINEDU (2009)

2.3. Tipo de método de la investigación

2.3.1. Tipo de investigación

La investigación corresponde al tipo aplicada.

2.3.2. Nivel de investigación

La investigación es del nivel experimental, **según Hernández (2006).**

2.4. Diseño de la investigación

El diseño investigación es el establecimiento por Hernández (1996), que es el denominado “Diseño con pre - prueba – Post-prueba y grupos intactos” que se ubica en diseños **pre-experimentales**. El diagrama es como sigue:

GE O₁ X O₂

Donde:

GE = Grupo experimental.

O₁ = Información de la pre-prueba del grupo.

O₂ = Información de la post-prueba.

X = Estrategia lúdicas

2.5. Población y muestra

2.5.1. Población

La población estuvo conformada por 74 alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

SECCIÓN	ESTUDIANTES				TOTAL	
	Mujeres		Varones		N°	%
	N°	%	N°	%		
3 años	12	16.2	11	14.9	23	31.1
4 años	13	17.6	10	13.5	23	31.1
5 años	16	21.6	12	16.2	28	37.8
TOTAL	41	55.4	33	44.6	74	100.0

Fuente: Nómina de matrícula, 2014

2.5.2. Muestra

La población estuvo conformada por 23 alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

SECCIÓN	ESTUDIANTES				TOTAL	
	Mujeres		Varones		N°	%
	N°	%	N°	%		
4 años	13	56.5	10	43.5	23	100.0
TOTAL	13	56.5	33	43.5	74	100.0

Fuente: Nómina de matrícula, 2014

CAPÍTULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Técnicas de recolección de datos.

3.1.1. Procedimientos

Los datos o resultados obtenidos se procesaron para dar respuesta al problema y a los objetivos establecidos. **Según V. Samanamud, (2001)**, precisa que se debe utilizar las siguientes herramientas estadísticas:

- La media aritmética y la desviación estándar permitió medir los resultados de los pretest y posttest de la valoración del desarrollo de la oralidad de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 089.
- Uso de la prueba t-Student, para comparar el rendimiento promedio de ambos grupos de estudio, tomando los siguientes criterios de significación:
Sí $p > 0.05$ diferencia no significativa.
 $P < 0.05$ diferencia significativa.
 $P < 0.01$ diferencia altamente significativa.

La distribución normal es aplicada si la suma de sus tamaños muestrales en los grupos control y experimental son mayores de 30 observaciones (n_1 y $n_2 > 30$), caso contrario se aplica la distribución t de Student (n_1 y $n_2 \leq 30$). Cuyo procesamiento fue el siguiente:

- Formulación de las hipótesis estadísticas establecidas anteriormente.
 $H_0 : \mu_{GE} = \mu_{GC}$
 $H_1 : \mu_{GE} > \mu_{GC}$
 μ = Es el promedio de los aprendizajes de la evaluación.
- Se determinó el tipo de prueba teniendo en cuenta que en la hipótesis de investigación (H_1) se anticipa la dirección de la prueba, para la cual se realizó una prueba unilateral de cola derecha.
- Se especificó el nivel de significación de la prueba, asumiendo un nivel de significación $\alpha = 0,05$ o 5%.

- Se determinó el valor crítico del estadístico de prueba t Student o Z – normal, graficando una curva similar a la que se describe.

3.1.2. Técnicas

- **Fichaje** para la elaboración del proyecto y el reporte de investigación.
- La **observación** para recoger información sobre la oralidad de los niños y niñas de 4 años.

3.1.3. Instrumentos

Para la recolección de datos se empleó el instrumento denominado: *Test*: Ficha de observación para evaluar la oralidad. (Ver Anexo N° 02). Los datos recolectados en el post test son sobre el desarrollo de la oralidad en función de las Estrategias lúdicas.

La validación de los referidos instrumentos se realizó mediante juicio de expertos (Ver Anexo N° 03); mientras que su confiabilidad se le comprobó mediante el coeficiente de correlación por rangos de *Spearman* (procesamiento mitad – mitad) cuya fórmula es la siguiente.

$$r = 1 - \frac{\sum D^2}{n(n^2 - 1)} \quad (6)$$

Donde:

r : Coeficiente de correlación por rangos.

D^2 : Diferencia de rangos correspondientes entre sí, es decir a la prueba X e Y.

N : Número de pares correspondientes.

3.1.4. Instrumento de recolección de datos.

Matriz de consistencia del test-ficha de observación de la oralidad

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	N°	PJE	%
Oralidad	Fluidez	<i>Expresa sus ideas con claridad</i>	<i>El estudiante expresa sus ideas con claridad</i>	1	2	10
		<i>Expresión espontánea, natural y continua</i>	<i>El estudiante realiza expresión espontánea, natural y continua</i>	1	2	10
	Coherencia	<i>Se expresa usando frases con sentido.</i>	<i>El estudiante se expresa usando frases con sentido</i>	1	2	10
		<i>Se expresa en un orden lógico.</i>	<i>El estudiante se expresa en un orden lógico</i>	1	2	10
	Dicción y/o pronunciación	<i>Demuestra claridad en la articulación de la pronunciación de sonidos.</i>	<i>El estudiante demuestra claridad en la articulación de la pronunciación de sonidos</i>	1	2	10
	Volumen	<i>Expresa frases con un volumen adecuado</i>	<i>El estudiante expresa frases con un volumen adecuado</i>	1	2	10
		<i>Cambia el volumen en una conversación para enfatizar algún punto</i>	<i>El estudiante cambia el volumen en una conversación para enfatizar algún punto</i>	1	2	10
	Tono de voz	<i>Tiene buen timbre de voz</i>	<i>El estudiante tiene buen timbre de voz</i>	1	2	10
	Expresión no verbal	<i>Adopta una postura corporal adecuada a la situación de comunicación</i>	<i>El estudiante adopta una postura corporal adecuada a la situación de comunicación</i>	1	2	10
		<i>Refuerza el significado de su discurso verbal con gestos y movimientos adecuados</i>	<i>El estudiante refuerza el significado de su discurso verbal con gestos y movimientos adecuados</i>	1	2	10
TOTAL				10	20	100

3.2. Tratamiento estadístico e interpretación de cuadros.

Los datos recolectados siguieron el siguiente tratamiento estadístico:

a. Hipótesis Estadística:

$$H_0 : \mu_d = 0$$

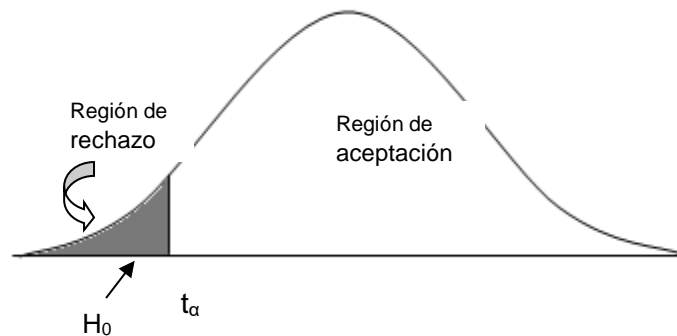
$$H_1 : \mu_d < 0$$

Donde:

μ_d : Es la diferencia promedio de los puntajes obtenidos de la variable en medición, la oralidad en los niños y niñas de 4 años.

b. Se estableció un nivel de confianza del $\beta = 95\%$, es decir un error estadístico del 5% (α)

c. La hipótesis fue contrastada mediante la prueba t-Student para la diferencia pareada. La prueba t fue unilateral con cola izquierda tal como se muestra en la figura.



Cuya fórmula es la siguiente:

$$t_c = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}} \quad \text{con } (n-1) \text{ grados de libertad,}$$

Donde:

\bar{d} : es el promedio de las diferencias.

S_d : es la desviación estándar de las diferencias.

n : tamaño de muestra.

t_c : valor calculado, obtenido de una operación matemática utilizando los datos estadísticos obtenidos de la fórmula t de Student.

d. Además se hizo uso de los principales estadígrafos de posición y dispersión como son el promedio, la desviación estándar y el coeficiente de variación.

- **Media Aritmética:** se determina a partir de datos no agrupados, para el cual, la fórmula que se ha empleado es la siguiente.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Donde:

\bar{X} = Promedio

$\sum x$ = Semiótica de las calificaciones

n = Número de unidades de análisis

- **Desviación Estándar:** Sirve para expresar las unidades de mediación de la distribución con respecto a su promedio.

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n}}$$

- **Coeficiente de Variación:**

$$Cv = \frac{s}{\bar{x}} \cdot 100$$

e. La variable oralidad fue categorizada a través de la escala vigesimal, construyendo la siguiente medición:

Escala de medición
C (Inicio) [0-6]
B (En proceso) [7-13]
A (Logro Previsto) [14-20]

f. Cada dimensión fue categorizada a través de la escala de Likert, construyendo sus parámetros respectivos:

Oralidad						
Evaluación	Fluidez	Coherencia	Dicción	Volumen	Tono de voz	Expresión no verbal
Inicio	[0 - 1]	[0 - 1]	0	[0 - 1]	0	[0 - 1]
En proceso	[2 - 3]	[2 - 3]	1	[2 - 3]	1	[2 - 3]
Logro previsto	[4]	[4]	2	[4]	2	[4]

- g. Los datos fueron presentados en tablas y gráficos estadísticos contruidos según estándares establecidos para la investigación (Vásquez, 2003).
- h. El procesamiento de los datos se hizo en forma electrónica mediante el Software SPSS v22.

3.2.1. Prueba de hipótesis

El método de verificación de hipótesis utilizada en la investigación fue mediante la toma de decisión estadística según los siguientes criterios:

Si $t_c < t_{\alpha}$, entonces se decide rechazar la hipótesis nula H_0 y por consiguiente se acepta la hipótesis de investigación H_1 lo cual implica que, las estrategias lúdicas desarrollan significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

Si $t_c \geq t_{\alpha}$, entonces se decide aceptar la hipótesis nula H_0 lo cual implica que, las estrategias lúdicas no desarrollan significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

3.3. Discusión de resultados

Los datos obtenidos se presentan en las siguientes tablas:

Tabla 1: Desarrollo de la oralidad a nivel de pre y post test obtenidos por los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014

Escala de medición	Grupo de estudio			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
Inicio	22	100	0	0
En proceso	0	0	2	9
Logro previsto	0	0	20	91
Total	22	100	22	100
$\bar{X} \pm S$	4.23±1.07		15.27±1.32	
CV%	25.29		8.64	
$\bar{d} \pm S_d$	-11.04±1.79			
T_c, T_t	-29,01 < -1.721			

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

Interpretación:

Según la tabla 1, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas, el 91% han desarrollado en logro previsto la expresión de su pensamiento y la construcción de sus saberes, en la que ha permitido los intercambios sociales y les ha ayudado en la construcción de su persona, seguido del 9% en proceso. Mientras que en el pre test todos los niños y niñas estuvieron en inicio de sus aprendizaje sobre oralidad.

Así también se evidencia en el pos test, que el puntaje promedio en oralidad es 15.27 puntos (logro previsto) y su variación media está por encima y debajo de su promedio 1.32 puntos, presentando un bajo grado de variabilidad 8.64%, proviniendo los datos de una población homogénea y en el pre test 4.23 ± 1.07 con calificativo promedio en inicio y bajo grado de variabilidad 25.29%.

La diferencia media y la desviación estándar entre el pre y post test del grupo en estudio es -11.04 ± 1.79 el cual presenta un valor calculado inferior al valor tabular ($-29,01 < -1.721$), significando que las estrategias lúdicas ha mejorado la expresión oral en los niños y niñas de 4 años, en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Tabla 2: Desarrollo de la oralidad en la dimensión fluidez a nivel de pre y post test obtenidos por los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014

Escala de medición	Grupo de estudio			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
Inicio	12	55	0	0
En proceso	10	45	21	95
Logro previsto	0	0	1	5
Total	22	100	22	100
$\bar{X} \pm S$	0.82 ± 0.66		2.86 ± 0.47	
CV%	80.49		16.43	
$\bar{d} \pm S_d$	-2.04 ± 0.65			
T_c, T_t	-14,69 < -1.721			

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

Interpretación:

Según la tabla 2, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas, el 95% han logrado un desarrollo en proceso de

fluidez continuo y espontáneo de ideas, seguido del 5% en logro previsto. Mientras que en el pre test el 55% están en inicio y el 45% en proceso de lograr el aprendizaje sobre fluidez.

Así también se evidencia en el pos test, que el puntaje medio en fluidez es 2.86 puntos (en proceso) y su variación promedio está por encima y debajo de su media 0.47 puntos, presentando un bajo grado de variabilidad 16.43%, proviniendo los datos de una población homogénea y en el pre test 0.82 ± 0.66 con calificativo medio en inicio y alto grado de variabilidad 80.49%.

La diferencia promedio y la desviación estándar entre el pre y post test del grupo en estudio es -2.04 ± 0.65 el cual presenta un valor calculado inferior al valor tabular ($-14.69 < -1.721$), significando que las estrategias lúdicas ha mejorado la fluidez en los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Tabla 3: Desarrollo de la oralidad en la dimensión coherencia a nivel de pre y post test obtenidos por los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014

Escala de medición	Grupo de estudio			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
Inicio	4	18	0	0
En proceso	18	82	11	50
Logro previsto	0	0	11	50
Total	22	100	22	100
$\bar{X} \pm S$	0.82 ± 0.40		3.41 ± 0.67	
CV%	48.78		19.65	
$\bar{d} \pm S_d$	-2.59 ± 0.79			
T_c, T_t	-15.26 < -1.721			

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

Interpretación:

Según la tabla 3, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas, el 50% han logrado una secuencia lógica en logro previsto de las ideas expresadas, seguido del 50% en proceso. Mientras que en el pre test el 82% están en proceso y el 18% en inicio de lograr el aprendizaje sobre coherencia.

Así también se evidencia en el pos test, que el puntaje medio de coherencia es 3.41 puntos (en proceso) y su variación promedio está por encima y debajo de su media 0.67 puntos, presentando un bajo grado de variabilidad 19.65%, proviniendo los datos de una población homogénea y en el pre test 1.82 ± 0.40 con calificativo medio aproximadamente en proceso y alto grado de variabilidad 48.78%.

La diferencia media y la desviación estándar entre el pre y post test del grupo en estudio es -2.59 ± 0.79 el cual presenta un valor calculado inferior al valor tabular ($-15,26 < -1.721$), significando que las estrategias lúdicas ha mejorado la coherencia en las ideas expresadas por los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Tabla 4: Desarrollo de la oralidad en la dimensión dicción a nivel de pre y post test obtenidos por los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014

Escala de medición	Grupo de estudio			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
Inicio	10	46	0	0
En proceso	12	54	2	9
Logro previsto	0	0	20	91
Total	22	100	22	100
$\bar{X} \pm S$	0.55 ± 0.51		1.91 ± 0.29	
CV%	92.72		15.18	
$\bar{d} \pm S_d$	-1.36 ± 0.49			
T_c, T_t	-12,99 < -1.721			

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

Según la tabla 4, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas, el 91% han logrado una pronunciación correcta de las palabras, es decir hablar en forma clara en logro previsto, seguido del 9% en proceso. Mientras que en el pre test el 54% están en proceso y el 46% en inicio de lograr el aprendizaje sobre dicción.

Así también se evidencia en el pos test, que el puntaje medio sobre dicción es 1.91 puntos (en proceso) y su variación promedio está por encima y debajo de su media 0.29 puntos, presentando un bajo grado de variabilidad 15.18%, proviniendo los datos de una población homogénea y en el pre test 0.55 ± 0.51

con calificativo medio aproximadamente en proceso y alto grado de variabilidad 92.72%.

La diferencia media y la desviación estándar entre el pre y post test del grupo en estudio es -1.36 ± 0.49 el cual presenta un valor calculado inferior al valor tabular ($-12,99 < -1.721$), significando que las estrategias lúdicas ha mejorado la pronunciación correctas de las palabras en los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Tabla 5: Desarrollo de la oralidad en la dimensión volumen a nivel de pre y post test obtenidos por los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014

Escala de medición	Grupo de estudio			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
Inicio	2	9	0	0
En proceso	18	82	15	68
Logro previsto	2	9	7	32
Total	22	100	22	100
$\bar{X} \pm S$	1.50 ± 0.44		3.05 ± 0.79	
CV%	29.33		25.90	
$\bar{d} \pm S_d$	-2.00 ± 1.05			
T_c, T_t	-9,18 < -1.721			

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

Interpretación:

Según la tabla 5, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas, el 68% están en proceso de lograr graduar la intensidad de la voz con el número de personas a quien va dirigido el mensaje y con el tamaño del lugar, es decir obtuvieron un volumen de oralidad en proceso, seguido del 32% en logro previsto. Mientras que en el pre test el 82% están en proceso, el 9% en logro previsto y el 9% en inicio de lograr el aprendizaje sobre volumen.

De igual forma se evidencia en el pos test, que el puntaje medio sobre volumen es 3.05 puntos (en proceso) y su variación promedio está por encima y debajo de su media 0.79 puntos, presentando un bajo grado de variabilidad 25.90%, proviniendo los datos de una población homogénea y en el pre test 1.50 ± 0.44

con calificativo medio aproximadamente en proceso y bajo grado de variabilidad 29.33%.

La diferencia media y la desviación estándar entre el pre y post test del grupo en estudio es -2.00 ± 1.05 el cual presenta un valor calculado inferior al valor tabular ($-9,18 < -1.721$), significando que las estrategias lúdicas ha mejorado la intensidad de la voz de los niños y niñas de 4 años, en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Tabla 6: Desarrollo de la oralidad en la dimensión tono de voz a nivel de pre y post test obtenidos por los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014

Escala de medición	Grupo de estudio			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
Inicio	11	50	0	0
En proceso	10	46	20	91
Logro previsto	1	4	2	9
Total	22	100	22	100
$\bar{X} \pm S$	0.35 ± 0.60		1.09 ± 0.29	
CV%	171.42		26.61	
$\bar{d} \pm S_d$	-0.74 ± 0.67			
T_c, T_t	-3,81 < -1.721			

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

Interpretación:

Según la tabla 6, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas, el 91% están en proceso de variar el tono de voz de acuerdo con lo que expresa, es decir que está en proceso de modular su tono de voz, seguido del 9% en logro previsto. Mientras que en el pre test el 46% están en proceso y el 50% en inicio de lograr el aprendizaje sobre el tono de voz. Así también se evidencia en el pos test, que el puntaje medio sobre el tono de voz es 1.91 puntos (en proceso) y su variación promedio está por encima y debajo de su media 0.29 puntos, presentando un bajo grado de variabilidad 26.61%, proviniendo los datos de una población homogénea y en el pre test 0.35 ± 0.60 con calificativo promedio en inicio y alto grado de variabilidad 171.42%.

La diferencia media y la desviación estándar entre el pre y post test del grupo en estudio es -0.74 ± 0.67 el cual presenta un valor calculado inferior al valor tabular ($-3,81 < -1.721$), significando que las estrategias lúdicas ha mejorado el tono de voz en los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Tabla 7: Desarrollo de la oralidad en la dimensión expresión no verbal a nivel de pre y post test obtenida por los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014

Escala de medición	Grupo de estudio			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
Inicio	13	59	0	0
En proceso	7	32	19	86
Logro previsto	2	9	3	14
Total	22	100	22	100
$\bar{X} \pm S$	0.50 ± 0.67		2.95 ± 0.58	
CV%	134		19.66	
$\bar{d} \pm S_d$	-2.45 ± 1.06			
T_c, T_t	-10,89 < -1.721			

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

Interpretación:

Según la tabla 7, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas, el 86% están en proceso de lograr una expresión no verbal, es decir que está en proceso proporcionar gestos, lenguaje corporal, expresión facial y contacto visual, seguido del 14% en logro previsto. Mientras que en el pre test el 32% están en proceso y el 59% en inicio de lograr el aprendizaje sobre la expresión no verbal.

De igual modo se evidencia en el pos test, que el puntaje medio sobre el desarrollo de la expresión no verbal es 2.95 puntos (en proceso) y su variación promedio está por encima y debajo de su media 0.58 puntos, presentando un bajo grado de variabilidad 19.66%, proviniendo los datos de una población homogénea y en el pre test 0.50 ± 0.67 con calificativo medio en inicio y alto grado de variabilidad 134%.

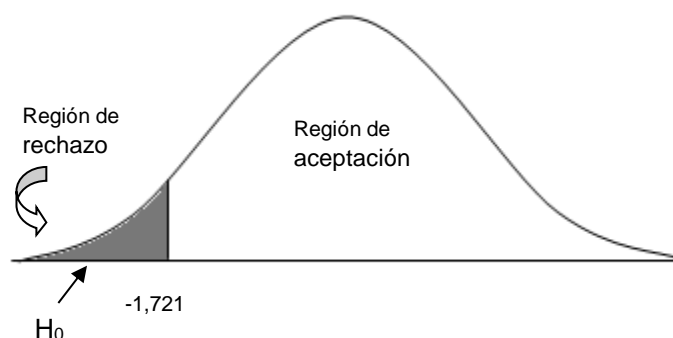
La diferencia media y la desviación estándar entre el pre y post test del grupo en estudio es -2.45 ± 1.06 el cual presenta un valor calculado inferior al valor

tabular ($-10,89 < -1,721$), significando que las estrategias lúdicas ha mejorado la expresión no verbal en los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja.

Tabla 8: Verificación estadística sobre el desarrollo significativo de la oralidad mediante las estrategias lúdicas, en los niños y niñas de 4 años

Medición	Hipótesis	Valor t-calculado	Valor t-tabulado 21 gl	Nivel de significancia	Decisión
O ₁ - O ₂	$H_0 : \mu_d = 0$ $H_1 : \mu_d < 0$	-29,01	1,721	$\alpha = 5\%$	Rechaza H ₀

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por las investigadoras.



Interpretación:

El cuadro 8, muestra los resultados obtenidos producto de la utilización de las fórmulas estadísticas (diferencia pareada) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de $t_c = -29,01$ y un valor tabular de $t_t = -1,721$ (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución t de Student, con un nivel de significancia del 5% y 21 grados de libertad), verificando que el valor calculado es menor que el valor tabular izquierdo, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo. Por consiguiente se decide rechazar la hipótesis nula, y aceptar la hipótesis de investigación con un nivel de confianza del 95%, la misma que se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.

Significando que, la aplicación de las estrategias lúdicas desarrollaran significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

Nuestros resultados al ser contrastados con la literatura especializada permiten evidenciar los siguientes hallazgos:

En la tabla 1, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas 4 años en la I.E.I N° 089, Rioja-2014, se ha desarrollado la oralidad en Logro Previsto, a nivel de la expresión de su pensamiento y la construcción de sus saberes, en la que ha permitido los intercambios sociales y les ha ayudado en la construcción de su persona, diferente al pre test, que estuvieron en inicio en el desarrollo de la oralidad.

Estos resultados son similares a los reportados por **J. Galeano (2012)**, quien señala que los relatos orales o escritos y las imágenes fijas o en movimiento, como expresiones enmarcadas en el hacer que las maestras han registrado para compartir las reflexiones sobre su trabajo, se convierte en un ejercicio a largo plazo como parte de la (auto) reflexividad necesaria en la investigación educativa; que la auto-reflexividad vivida conjuntamente con las maestras respecto de su hacer cotidiano implica encontrar un lugar propio para las experiencias en los jardines, ubicarlas y buscar su reconocimiento político como un asunto relacional que va configurándose con los procesos de institucionalización de la educación inicial; con **M. Lamouroux (2010)**, al precisar que los modos del discurso en los niños en las diferentes situaciones marcan algunos puntos importantes en la enseñanza de la oralidad: el primero de ellos es el descubrimiento de los rasgos discursivos que tienen los niños en las diferentes secuencias prototípicas, lo cual da un punto de partida para la reflexión, planeación y sistematización de actividades que desarrollen cada uno de las secuencias. En segundo lugar trasciende las creencias que tiene el profesorado acerca de la adquisición natural de la oralidad y hace repensar la necesidad de la enseñanza, proyectada en un currículo que permita evidenciar procesos y no temas como se hace actualmente; y que los niños fueron más receptivos cuando la docente realizó actividades con temas cercanos a ellos, o

se les permitió jugar en el espacio del colegio, ya que esto es algo que se va perdiendo a medida que los estudiantes van avanzando en la escolaridad.

En la tabla 2, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, han logrado un **desarrollo de la oralidad en la dimensión fluidez**, en proceso de fluidez continuo y espontáneo de ideas, con un valor calculado inferior al valor tabular ($-14,69 < -1.721$).

En la tabla 3, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, han logrado un **desarrollo de la oralidad en la dimensión coherencia**, de logro previsto, de las ideas expresadas, con un valor calculado inferior al valor tabular ($-15,26 < -1.721$).

En la tabla 4, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, han logrado un **desarrollo de la oralidad en la dimensión dicción**, de logro previsto, es decir tienen una pronunciación correcta de las palabras, y hablar en forma clara, con un valor calculado inferior al valor tabular ($-12,99 < -1.721$).

En la tabla 5, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, han logrado un **desarrollo de la oralidad en la dimensión volumen**, un proceso de logro, es decir gradúan la intensidad de la voz con el número de personas a quien va dirigido el mensaje y con el tamaño del lugar previsto, con un valor calculado inferior al valor tabular ($-9,18 < -1.721$).

En la tabla 6, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, han logrado un **desarrollo de la oralidad en la dimensión tono de voz**, un proceso de logro, es decir que está en proceso de modular su tono de voz, con un valor calculado inferior al valor tabular ($-3,81 < -1.721$).

En la tabla 7, se observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, han logrado un **desarrollo de la oralidad en la dimensión expresión no verbal**, en proceso de logro, es decir que está en proceso proporcionar gestos, lenguaje corporal, expresión facial y contacto visual, con un valor calculado inferior al valor tabular ($-10,89 < -1,721$).

Nuestros hallazgos coinciden con **L. Calderón y M. Méndez (2011)**, quien refiere que se hace evidente la necesidad de trabajar el desarrollo de la oralidad en los niños de primero desde la escuela, ya que el contexto real del niño arroja muchos elementos para mejorarla, pero si el niño no sabe cómo emplearlos va a ser difícil que haga uso de la oralidad de forma correcta; la oralidad es un tema muy complejo que nunca se acaba de comprender y hacer uso perfecto de él, por ello se debe trabajar con mucha intensidad, es decir, no solo la lengua castellana, sino desde todas las áreas del conocimiento humano, y que las actividades significativas deben ser el eje central de la metodología de enseñanza, en especial en la oralidad; con K. Carranza y A. Sotero (2009), quienes señalan que las dramatizaciones de cuentos infantiles ejercen influencia significativa en el desarrollo de los recursos orales (Claridad, concisión, sencillez, naturalidad y pronunciación) y mayor soltura corporal (gestos y mímicas) que son importantes durante la emisión de los diálogos; que los alumnos del 2° grado “F” de Educación Primaria de la institución “Antonio Raimondi” demostraron tener mayor capacidad para poder expresarse espontáneamente empleando adecuadamente los recursos orales, en las diferentes situaciones comunicativas; con **J. Chávez y D. Ysminio (2009)**, al encontrar que la técnica lúdica “Adivinanzas” mejoró los niveles de expresión oral en los niños y niñas del 2° grado de educación primaria, y que esta técnica constituye en su proceso didáctico-lúdico que consiste en una serie de fases organizadas como la innovación, narración, interpretación, invención, resumen, y que mejoró significativamente en la forma de exposición un tema, asimismo originó cambios en la construcción y coherencia en la oralidad; y con **E. Inga y G. Amacifuén (2009)**, al precisar que los niños antes de aplicar la técnica, se expresaron sin coherencia, timidez, mala articulación, etc.

En la tabla 8, se observa el desarrollo significativo de la oralidad mediante las estrategias lúdicas, en los niños y niñas de 4 años observa que después de la aplicación de las estrategias lúdicas a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, obteniéndose un valor calculado de $t_c = -29,01$ y un valor tabular de $t_t = -1,721$ (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución t de Student, con un nivel de significancia del 5% y 21 grados de libertad), significando que, la aplicación de las estrategias lúdicas desarrollaron significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

Nuestros resultados, son similares a otros autores, como: **K. Carranza y A. Sotero (2009)**, quienes señalan que de conformidad con los resultados de la prueba de hipótesis (T de Student) la Expresión Oral mejoró eficientemente y se corrobora con la teoría sustentada en nuestro marco teórico; y que se ha comprobado plenamente la influencia de un taller de Dramatizaciones para mejorar eficientemente la expresión oral de los niños; **con E. Inga y G. Amacifuén (2009)**, al encontrar que la estrategia lúdica influyó significativamente en la mejora de la expresión oral, pues en la dimensión: recursos verbales los estudiantes obtuvieron de 9,3 y la dimensión no verbal, obtuvo 7.5 (notas antes de aplicar las estrategias), luego pasó a 15 y 17(nota después de aplicar las estrategias) respectivamente.

CONCLUSIONES

Después del análisis de los resultados obtenidos del presente trabajo de investigación, llegamos a las siguientes conclusiones:

- a) Las estrategias lúdicas se basó en las teorías de la actividad lúdica, sociocultural de Vygotsky, lingüística, pragmática y de los actos de habla de Searle.
- b) Las estrategias lúdicas aplicados a los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, comprendieron adivinanzas y canciones aplicadas en 08 sesiones de aprendizaje.
- c) La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollaron significativamente la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014, obteniéndose un valor calculado de $t_c = -29,01$ y un valor tabular de $t_t = -1,721$, con un nivel de significancia del 5% y 21 grados de libertad.
- d) La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollaron la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, a un proceso de logro en las dimensiones de fluidez, tono de voz, expresión no verbal y volumen; y logro previsto a nivel de coherencia, dicción y/o pronunciación.

RECOMENDACIONES

Al término de nuestra investigación, nos permitimos sugerir lo siguiente:

1. Es importante que el maestro desarrolle actividades realmente significativas para que los niños se interese y se motive a la hora de expresar sus ideas.
2. En las instituciones educativas, las actividades pedagógicas se deben realizar con temas que estén relacionados con la vida del estudiante; brindar espacios en los diferentes periodos didácticos para que los niños/as puedan tomar decisiones y busquen acuerdos en común, esto hará más llamativo el tema de la oralidad.
3. Los docentes deben seleccionar canciones cortas de acuerdo a la edad en la que se encuentra y al contenido a desarrollar, que promueven la vivencia de los valores y respetos fundamentales en los niños/as; y utilizar la herramienta didáctica de las rimas y trabalenguas ya que es eficiente para una buena pronunciación.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez (2003). *La oralidad*, en Taller de lenguaje y comunicación (*Dossier: lecturas básicas*). Lambayeque: Programa de Licenciatura Mixta – Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación/Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”.
- Asociación Civil Fundación HoPe Holanda Perú (2010). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de Educación Inicial*. Perú: Laboratorio Pedagógico HOPE.
- Bartucelli, M. (1996). *Qué es la pragmática*. Barcelona: Ediciones Paidós, S.A. Primera edición.
- Calderón, L. y Méndez, M. (2011). *Propuesta didáctica para el mejoramiento de la oralidad mediante la implementación del aprendizaje significativo en el grado primero de Educación Básica Primaria*. Colombia-Florencia, Caqueta: Universidad de la Amazonia. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Calero, M. (1998). *Educar Jugando*. Editorial San Marcos. Primera edición. Lima – Perú.
- Carranza, K. y Sotero, A. (2009). *Influencia del taller “representando a mis personajes favoritos” basado en la dramatización de cuentos infantiles para mejorar la expresión oral de los niños del segundo grado “F” de la Institución Educativa “Antonio Raimondi” de la ciudad de Trujillo, año 2007*. Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria. Perú-Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Galeano, J. (2012). *Pensar, hacer y vivir la oralidad. Experiencias compartidas por maestras de educación inicial*. Colombia- Bogotá, D.C.: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Medicina. Facultad de Ciencias Humanas, Instituto de Investigación en Educación.
- Galuth y Tocto (2010). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de tres a cuatro años del centro de desarrollo infantil “Corazón de Jesús”, de la comunidad de Santa Rosa de Totoras del Cantón San Miguel, provincia Bolívar, durante el año lectivo 2010*. Ecuador-San José de Chimbo: Universidad Estatal de Bolívar.
- Gálvez (2001). *Métodos y técnicas de aprendizajes*. Cajamarca.
- Inga, E. y Amacifuén, G. (2009), en su trabajo: *Estrategia lúdica “Jugando me comunico” para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 2° grado “sección única” del nivel primario de la I. E. José Carlos Mariátegui. Perú, San Martín. Perú-Rioja: Universidad Nacional de San Martín*.
- Jaimes, G. y Rodríguez, M. (1994). *El desarrollo de la oralidad en el preescolar. Práctica cognitiva, discursiva y cultural*. Colombia: Universidad Distrital “Francisco José de Caldas”

- Lamouroux, M. (2010). *El discurso oral de los niños de grado cero del colegio Ramón de Zubiría I.E.D. en tres situaciones didácticas*. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Lomas, C. (1994). *Usos orales y escuela*. Signos. Teoría y práctica de la educación. Madrid: Gijón: abril – junio.
- Miaja, M. (s.f.). *La adivinanza. Sentido y pervivencia*. España: Centro Virtual Cervantes.
- Pacheco, D. y Del Águila, D. (2006). *Estrategia lúdica “Caritas Felices” para desarrollar el aprendizaje significativo en niños (as) de 4 años de la I.E inicial 288 de la provincia de Rioja*. San Martín-Rioja: Universidad Nacional de San Martín.
- Pardo, N. (s.f.). *Proxemia y paralenguaje*. Modalidades de comunicación no – oral o discurso paralelo.
- Patiño (2007). *Aportes del enfoque histórico cultural para la enseñanza*. Cuba: Universidad de La Sabana, Facultad de Educación, Revista Educación y educadores, Vol. 10, N° 1.
- Perea y Hernández (2005). *El método lúdico y el aprendizaje del lenguaje verbal en los niños de 0-5 años de la I.E N° 175 del distrito de Soritor*.
- Poyatos (s.f.). *Kinesia del español actual*. Universidad de New Brunswick
- Poyatos(1968). *Paralingüística y kinésica: Para una teoría del sistema comunicativo en el hablante español*. Centro Virtual de Cervantes, Actas III.
- Reyes, B. (2012). *Rondas y canciones infantiles como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del jardín las Ardillitas en la ciudad de Machala en el período 2011-2012*. Ecuador, Machala: Universidad Técnica de Machala, Facultad de Ciencias Sociales.
- Searle, J. (1994). *Actos de habla. Ensayos de filosofía del lenguaje*. Madrid: Cátedra.
- Solé (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Grao.
- Tineo, L. (2006). *Estrategia metodológica activa y dinámica -Eduque con juegos*. Tercera edición. Lima – Perú: Editorial B. Honorio J.
- J.Chavez y Ysminio (2009). *Aplicación teoría lúdica “adivinanzas” para mejorar la expresión oral de los niños y niñas en el área de comunicación integral*.

WEBGRAFÍA

- Díaz, A. (2011). *Núcleo problémico 1: Desarrollo del lenguaje*. [en línea] Colombia. Recuperado de: <http://lecturayproducciondetextosutac2011.blogspot.com/2011/09/nucleo-problemico-1-desarrollo-del.html>, consultado el 22.6.14.

Yacila, M. (2013). *Estrategias para trabajar el desarrollo de la oralidad*. [en línea]. Perú.
Recuperado de: http://www.perueduca.pe/foro/-/message_boards/message/17347035, consultado el 2.7.14.

ANEXOS

ANEXO N° 01

FICHA DE OBSERVACIÓN DIAGNÓSTICA DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

	SÍ	NO	TOTAL
<i>Expresa sus ideas con claridad</i>			
<i>Emplea pronunciación adecuada</i>			
<i>Emplea entonación adecuada</i>			
<i>Emplea voz audible para los oyentes</i>			
<i>Utiliza entonación según el mensaje</i>			

ANEXO Nº 2
PRE TEST Y POS TEST
FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA ORALIDAD

Nombre:.....

Fluidez	A	B	C
El niño/a expresa sus ideas con claridad			
El niño/a realiza expresión espontánea, natural y continua			
Coherencia			
El niño/a se expresa usando frases con sentido			
El niño/a se expresa en un orden lógico			
Dicción y/o pronunciación			
El niño/a demuestra claridad en la articulación de la pronunciación de sonidos			
Volumen			
El niño/a expresa frases con un volumen adecuado			
El niño/a cambia el volumen en una conversación para enfatizar algún punto			
Tono de voz			
El niño/a tiene buen timbre de voz			
Expresión no verbal			
El niño/a adopta una postura corporal adecuada a la situación de comunicación			
El niño/a refuerza el significado de su discurso verbal con gestos y movimientos adecuados			

A = Siempre = 2 puntos
B = Casi siempre = 1 punto
C = Nunca = 0 puntos

ANEXO Nº 3
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTIN – TARAPOTO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



GUÍA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
(JUICIO DE EXPERTO)

Criterios:

Validez del contenido, mediante la *congruencia, claridad, y pertinencia*.

Instrucciones:

En las columnas indicar con una (X) la opción seleccionada de acuerdo a las categorías: SI___ NO___ la relación de cada aspecto con el ítem, en función de las variables e indicadores; si lo cree conveniente incorpore sus observaciones.

Se anexan: variables y dimensiones, formato de validación, hoja de datos de identificación del experto y objetivos de la investigación



ANEXO N° 03

CARTA DIRIGIDA A EXPERTOS SOLICITANDO LA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Rioja, 11 de diciembre del 2014

Carta N° 003- 2014- FCDA/YCS

Lic. Mg. LAURA EPIFANIA VERA AZURIN
Experto en investigación científica

PRESENTE

De mi mayor consideración

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y al mismo tiempo molestar su atención para que tenga a bien validar el instrumento de recolección de datos, para verificar mi hipótesis de y trabajo referente a : “ **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014**”.

Para tal efecto acompaño el instrumento de recolección de datos, el formato o ficha de validación - evaluación, la matriz de consistencia y la matriz de operacionalización de variables.

Doctor, como es de su conocimiento, antes de aplicar el instrumento de investigación es necesario e imprescindible validar los instrumentos, razón por la cual acudo a usted para brindarme el apoyo que solicito.

Atentamente,

CUMAPA DEL AGUILA, FABIOLA

CORREA SALDAÑA, YUNELY



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTIN

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

II. DATOS GENERALES			
Apellidos y Nombres del Experto	Cargo o institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del Instrumento
Vera Diguín Lucena Epifanía	Docente en UNSA-T. F.E.H. Rioja	ORALIDAD	FABIOLA CUMAPA DEL AGUILA YUNELY CORREA SALDAÑA
TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014			

III. ASPECTOS DE VALIDACION

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1-. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				/	
2-.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables			/		
3-.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				/	
4-.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				/	
5-.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				/	
6-.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			/		
7-.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórica científicos			/		
8-.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones			/		
9-.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnostico				/	
10-.OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o mas adecuado			/		
III.- OPINION DE APLICACIÓN:						
IV.- PROMEDIO DE VALIDACIÓN:						
Rioja,..... de diciembre del 2014	01044529	Firma del experto		942824445		
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto		teléfono		



ANEXO N° 03

CARTA DIRIGIDA A EXPERTOS SOLICITANDO LA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Rioja, 11 de diciembre del 2014

Carta N° 002- 2014- FCDA/YCS

Lic. Mg. ROSSANA ROCIO SALVATIERRA JURO
Experto en investigación científica

PRESENTE

De mi mayor consideración

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y al mismo tiempo molestar su atención para que tenga a bien validar el instrumento el instrumento de recolección de datos, para verificar mi hipótesis de y trabajo referente a: “ **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014**”.

Para tal efecto acompaño el instrumento de recolección de datos, el formato o ficha de validación - evaluación, la motriz de consistencia y la motriz de operacionalización de variables.

Doctor, como es de su conocimiento, antes de aplicar el instrumento de investigación es necesario e imprescindible validar los instrumentos, razón por la cual acudo a usted para brindarme el apoyo que solicito.

Atentamente,

CUMAPA DEL AGUILA, FABIOLA

CORREA SALDAÑA, YUNELY




UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTIN

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

II. DATOS GENERALES			
Apellidos y Nombres del Experto	Cargo o institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del Instrumento
Salvatierra Suro Rossana Rocio	FEH-2 UNSM.	ORALIDAD	FABIOLA CUMAPA DEL AGUILA YUNELY CORREA SALDAÑA
TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014			

III. ASPECTOS DE VALIDACION

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1.- CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
2.-OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				✓	
3.-ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				✓	
4.-ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5.-SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6.-INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			✓		
7.-CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórica científicos				✓	
8.-COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				✓	
9.-METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnostico				✓	
10.-OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o mas adecuado				✓	
III.- OPINION DE APLICACIÓN:						
<hr/> <hr/> <hr/>						
IV.- PROMEDIO DE VALIDACIÓN:						
Rioja, 11 de diciembre del 2014	09896061			992866463		
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto		teléfono		



ANEXO N° 03

CARTA DIRIGIDA A EXPERTOS SOLICITANDO LA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Rioja, 11 de diciembre del 2014

Carta N° 001- 2014- FCDA/YCS

Lic. FAUSTO SAAVEDRA HOYOS
Experto en investigación científica

PRESENTE

De mi mayor consideración

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y al mismo tiempo molestar su atención para que tenga a bien validar el instrumento el instrumento de recolección de datos, para verificar mi hipótesis de y trabajo referente a: “ **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014**”.

Para tal efecto acompaño el instrumento de recolección de datos, el formato o ficha de validación - evaluación, la motriz de consistencia y la motriz de operacionalización de variables.

Doctor, como es de su conocimiento, antes de aplicar el instrumento de investigación es necesario e imprescindible validar los instrumentos, razón por la cual acudo a usted para brindarme el apoyo que solicito.

Atentamente,

CUMAPA DEL AGUILA, FABIOLA

CORREA SALDAÑA, YUNELY



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTIN

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

II. DATOS GENERALES			
Apellidos y Nombres del Experto	Cargo o institución donde labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Saavedra Hoyos Fausto	Docente	ORALIDAD	FABIOLA CUMAPA DEL AGUILA YUNELY CORREA SALDAÑA
TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014			

III. ASPECTOS DE VALIDACION

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1-. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
2-.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				✓	
3-.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				✓	
4-.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5-.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6-.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				✓	
7-.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórica científicos				✓	
8-.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				✓	
9-.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnostico				✓	
10-.OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o mas adecuado				✓	
III.- OPINION DE APLICACIÓN:						
IV.- PROMEDIO DE VALIDACIÓN:						
Rioja, 11 de diciembre del 2014	06259745	F. Saavedra Hoyos Fausto		942466945		
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto		teléfono		

Datos del pre y post test de la oralidad

Pre test	Post test	Fluid pre test	Fluid post test	Coher pre test	Coher post test	Dicción pre test	Dicción post test	Volum pre test	Volum post test	Tono pre test	Tono post test	EnoV pre test	EnoV post test
6	13	1	3	1	3	0	1	1	2	1	1	2	3
3	17	1	3	1	4	0	1	1	4	0	1	0	4
6	15	0	2	1	4	1	2	1	3	1	1	2	3
5	17	2	4	0	3	1	2	1	4	1	1	0	3
3	15	0	3	1	4	0	2	2	2	0	1	0	3
6	16	1	3	1	4	1	2	1	3	2	1	0	3
4	14	1	3	0	4	1	2	1	2	0	1	1	2
5	15	0	3	1	3	1	2	1	4	1	1	1	2
4	15	0	2	1	4	0	2	1	4	1	1	1	2
4	14	2	3	1	2	0	2	1	3	0	1	0	3
3	16	0	3	1	4	0	2	1	2	1	1	0	4
4	17	1	3	1	4	1	2	1	4	0	1	0	3
5	15	1	3	1	3	1	2	0	4	1	1	1	2
4	16	2	2	1	4	0	2	0	4	0	1	1	3
3	13	0	2	1	3	1	2	1	2	0	1	0	3
4	14	1	3	1	3	1	2	1	2	0	1	0	3
4	14	1	3	1	2	0	2	1	3	1	1	0	3
6	16	1	3	1	3	1	2	2	3	0	2	1	3
4	15	0	3	1	3	0	2	1	3	1	1	1	3
3	18	1	3	0	4	0	2	1	3	1	2	0	4
3	15	1	3	0	3	1	2	1	3	0	1	0	3
4	16	1	3	1	4	1	2	1	3	0	1	0	3

**ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN
“DESARROLLO DE LA ORALIDAD” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA
I.E.I. Nº 089 RIOJA - 2014**

Nº de niños y niñas	Ítems										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
01	1	2	1	0	2	1	0	1	1	1	10
02	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
03	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	5
04	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	4
05	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
06	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4
07	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	14
08	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	5
Desviación Estándar	0.48	0.71	0.48	0.70	0.66	0.48	0.70	0.66	0.48	0.71	13.75
Varianza	0.23	0.50	0.23	0.48	0.44	0.23	0.48	0.44	0.23	0.50	3.78

Para la medición de la confiabilidad se ha utilizado el método de la incorrelación de los ítems, utilizando la fórmula de correlación propuesta por Cronbach, cuyo coeficiente se conoce bajo el nombre de coeficiente de alfa (Brown, 1980, p.105):

$$r = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

$$r = 0,8056$$

Donde:

S_i : desviación estándar poblacional de los ítems.

S_i^2 : varianza poblacional de los ítems.

n : Nº de niños y niñas que participaron en la aplicación del instrumento de medición.

El instrumento de medición elaborado por las investigadoras ha sido sometido al estudio del coeficiente de la consistencia interna de los ítems, a través del método de intercorrelación de los reactivos, cuando éstos no son valorados dicotómicamente.

Con un nivel de probabilidad del 95%, el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos del instrumento aplicados a 8 niños y niñas del nivel inicial fue de 0,8056, el cual es superior al parámetro establecido de +0,70 (sugerido en el manual de evaluación como el coeficiente mínimo aceptable para garantizar la efectividad de cualquier tipo de estimación sobre confiabilidad). Entonces se puede inferir que el instrumento está apto a ser aplicados al grupo de niños y niñas de 4 años que forman parte de la investigación en la Institución Educativa Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, 2014.

ANEXO Nº 4

LAS ESTRATEGIA LÚDICAS

1. Definición

Galuth y Tocto (2010), define a la estrategia lúdica como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

2. Las fases del proceso

2.1. Estrategia lúdica “Adivinanzas”

Las adivinanzas, según Gálvez (2001), son magníficos medios expresados poéticamente en forma de interrogación u oraciones afirmativas que tienen como finalidad despertar la creatividad, el razonamiento, la imaginación a partir de la propia experiencia del niño. El proceso didáctico de la técnica de las adivinanzas, sigue el proceso que sustenta Gálvez (2001), que a continuación se detalla:

Motivación	<i>Realizar preguntas capciosas</i>
	<i>Recordar adivinanzas aprendidas</i>
	<i>Adivinar objetos escondidos</i>
	<i>Escribir en claves</i>
	<i>Descifrar claves matemáticas</i>
Narración	<i>Narración lenta</i>
	<i>Narración precisa</i>
	<i>Captar la atención de cada palabra</i>
	<i>Escribir en la pizarra</i>
Interpretación	<i>Razonar para descubrir la respuesta</i>
	<i>Distinguir los tipos de adivinanzas</i>
	<i>Opina sobre el significado de una adivinanza</i>
Invención	<i>Construye adivinanzas</i>
	<i>Descubre el proceso de elaboración</i>
	<i>Lee adivinanzas</i>
Resumen	<i>Registrar adivinanzas</i>
Aplicación	<i>Recopilar otros ejemplos</i>
	<i>Narrar adivinanzas</i>

2.2. Estrategia lúdica “Canciones”

Una canción infantil es aquella canción realizada con algún propósito para los niños pequeños y bebés. La letra suele ser sencilla y repetitiva para su fácil comprensión y memorización. Género musical orientado específicamente a los menores de edad, siendo características las notas suaves y semi-representativas, acompañadas con letras sencillas, fáciles de pronunciar y/o tararear, a veces contando una historia o cuento usando personajes variados destacando los animales y objetos en una casa (B. Reyes, 2012).

Las aplicaciones didácticas son:

Inicio	<i>Disposición de los participantes</i>
	<i>Iniciar con el nombre de la actividad</i>
	<i>Explicación del texto y las acciones</i>
	<i>Explicación de las reglas</i>
	<i>Expresar medidas de seguridad</i>
	<i>Retroalimentar para confrontación del entendimiento</i>
Proceso	<i>Entrega de materiales</i>
	<i>Demostrar y/o ensayar la canción</i>
	<i>Ejecución de la canción</i>
Cierre	<i>Evaluación</i>

3. Teorías de las estrategias lúdicas

1.1. **Teoría de la actividad lúdica.** Galuth y Tocto (2010), considera las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

- **Friedrich Froebel**, al referirse a la concepción inicial del preescolar, utilizando la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.
- **Jean Piaget**, la posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva. La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como

producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material.

1.2. Teoría sociocultural. Patiño (2007), sostiene que Vygotsky considera el aprendizaje sociocultural a partir de *signos o símbolos*, como el *lenguaje*, es el mediador que explica la relación dialéctica existente entre los procesos individuales y sociales. Los *signos* son los instrumentos que mediatizan las relaciones entre las personas.

Patiño (2007), afirma que Vygotsky destacó la estrecha relación entre pensamiento y lenguaje, entre la actividad mental y la palabra. La función principal de los signos es la comunicación; ellos permiten la mediación interpersonal y la relación social. El habla y el pensamiento verbal, como productos históricos del hombre, tienen una función esencial en la estructuración de la mente y la conciencia.

1.3. Teoría lingüística. La técnica se sustenta en las teorías lingüísticas: **teoría pragmática** concibe el lenguaje como *hacer* y se ocupa del estudio verbal en su contexto de producción y comprensión; estudia el sentido, la información intencional, no codificada; además, estudia la intencionalidad de las emisiones que realiza el hablante. (Bartuccelli, 1996).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.- DATOS INFORMATIVOS:

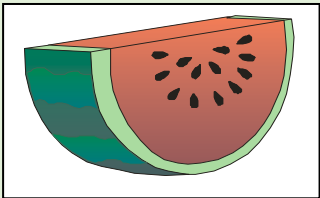
1.1. Institución Educativa Inicial	: N° 089
1.2. Lugar	: Rioja
1.3. Área	: Comunicación Integral
1.4. Tema	: Adivinanza :
1.5. Grado	: 4 Años
1.6. Fecha	: 13 – 10 – 2014
1.7. Tiempo	: 40 minutos
1.8. Directora	: Fátima M. Chávez Agusti
1.9. Docentes	: Fabiola Cumapa Del Águila : Yunely Correa Saldaña

II.- PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

SITUACION APRENDIZAJE	APRENDIZAJE ESPERADO					DISEÑO DE EVALUACION
	AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
ADIVINANZA	COMUNICACIÓN	PRODUCCIÓN DE TEXTOS	Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas con coherencia y cohesión utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito mediante procesos de planificación textualización y revisión con la finalidad de utilizarlos en diversos contextos	Textualiza experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito.	Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura indicando que va escribir, a quien y que le quiere decir.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO: Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA JORNADA

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLÓGICA / PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	INICIO DEL APRENDIZAJE	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> Iniciamos la actividad con una dinámica "El tesoro escondido", donde el docente esconderá un objeto (papel con un dibujo de un animal), para ser descubierto por los alumnos. A las indicaciones de la docente los alumnos se ponen a buscarlo, el que lo encuentre tendrá el objeto por premio y será motivado con aplausos por los demás alumnos. <p>Exploración -Problematización Realizamos las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Fue difícil encontrar el objeto (papel con el dibujo)? ¿Qué existe dentro del papel? ¿Qué nombre tiene el dibujo? ¿Cuáles son sus características? 	Imágenes Papelotes Tempera Papel lustre rojo Imagen sobre la sandía	

	<p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE (Actividades de desarrollo)</p>	<p>Narración</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pega en la pizarra una lámina con un dibujo de una sandía y pide a los niños que nombren sus características. • Con la ayuda de los alumnos formamos una adivinanza con las características descritas por los alumnos. <i>verde por fuera roja por dentro pepitas negras que dulce está ¿Qué es? Respuesta: La sandía</i>  <p>Invención</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente entregará una hoja con un dibujo para que los niños describan el dibujo y formen una adivinanza. • La docente orienta el trabajo. • Los niños copian su adivinanza en un papelote para luego ser expuesta por un integrante del grupo. <p>Resumen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños copian en su cuaderno las características descritas de los dibujos, como también las adivinanzas creadas por ellos. • Explicación a cerca de la importancia de la descripción en la vida diaria. 	<p>Imágenes Papelotes Hoja de aplicación Colores Lápiz</p>	
	<p>APLICACIÓN O TRANSFERENCIA DEL APRENDIZAJE</p>	<p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño en su casa realiza una descripción de su centro educativo y crea una adivinanza con ella. 		

BIBLIOGRAFÍA

- Diseño Curricular Nacional.
- Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica.
- Orientaciones Metodológicas para el uso de los Cuadernos de Trabajo “Aprendamos Jugando” para niños y niñas de 4.
- Guía para la Aplicación de la Hora del Juego Libre en los Sectores.
- Guía de Evaluación de Educación Inicial.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial	: N° 089
1.2 Lugar	: Rioja
1.3 Área	: Comunicación Integral
1.4 Tema	: creamos adivinanzas :
1.5 Grado	: 4 Años
1.6 Fecha	: 14 – 10 – 2014
1.7 Tiempo	: 40 minutos
1.8 Directora	: Fátima M. Chávez Agusti
1.9 Docentes	: Fabiola Cumapa Del Águila : Yunely Correa Saldaña

II.- PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

SITUACION APRENDIZAJE	APRENDIZAJE ESPERADO				DISEÑO DE EVALUACION	
	AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD		INDICADOR
ADIVINANZA	COMUNICACIÓN	PRODUCCION DE TEXTOS	Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas con coherencia y cohesión utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito mediante procesos de planificación textualización y revisión con la finalidad de utilizarlos en diversos contextos	Textualiza experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito.	Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura indicando que va escribir, a quien y que le quiere decir	TECNICA Observación INSTRUMENTO: Lista de cotejo


III. DESARROLLO DE LA JORNADA

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	INICIO DEL APRENDIZAJE	<p>Motivación La profesora presenta una caja forrada conteniendo un carro, diciendo: es de color rojo, es grande, tiene llantas sirve para viajar. Surgen pregunta: ¿Qué observan?, Quién adivina? ¿Creen que podremos crear adivinanzas? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué necesitamos</p> <p>Exploración -Problematización Realizamos las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Fue difícil encontrar el objeto (papel con el dibujo)? • ¿Qué existe dentro del papel? • ¿Qué nombre tiene el dibujo? • ¿Cuáles son sus características? 	<p>Papelotes</p> <p>Imágenes</p>	
	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE (Actividades de desarrollo)	<p>Narración</p> <p>☞ ¿Conocen alguna adivinanza? ¿Te gustaría compartirla? ¿Para qué escribimos adivinanzas? ¿Quién las leería?</p> <p>☞ Escribimos el primer borrador:</p> <p>☞ La profesora presenta a los niños un organizador gráfico, en un papelote y pega en la pizarra.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Papelotes</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Colores</p>	

Lápiz

- ↳ Luego pide a los niños que piensen en un juego favorito.
- ↳ Invita a salir al frente a un niño para que dibuje en el recuadro del centro del organizador, luego contesta a las siguientes preguntas y la profesora escribe donde corresponde.
- ↳ Leemos

ESCRITURA DEL TEXTO

¿De qué color es?	¿Cómo es?
	
¿Qué tiene?	¿Para qué sirve?

DISEÑAMOS:

- ↳ Con cada una de las respuesta escribimos:

Adivina, adivinador
Es de color: _____
Es: _____
Tiene: _____
Sirve para: _____

¿Qué será?

REVISAMOS:

- ↳ Leemos la adivinanza creada para ver si tiene coherencia y sentido lo que hemos creado, a través de un cuadro:

si	no	En mi texto
		¿Mencionamos las características del objeto ?

Invención

- ↳ La adivinanza creada lo editamos de la mejor manera puede ser copiando en un papelote y tapando la respuesta.
- ↳ Los compañeros adivinan.
- ↳ Escriben la adivinanza desarrollando los niveles de escritura y dibujan la respuesta

Resumen

- ↳ ¿Qué aprendimos hoy?

		¿Cómo aprendimos? ¿Qué creamos? ¿Cómo se sintieron?		
	APLICACIÓN O TRANSFERENCIA DEL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> • En casita con ayuda de mamá crean una adivinanza. 		

BIBLIOGRAFÍA

- Diseño Curricular Nacional.
- Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica.
- Orientaciones Metodológicas para el uso de los Cuadernos de Trabajo “Aprendamos Jugando” para niños y niñas de 4.
- Guía para la Aplicación de la Hora del Juego Libre en los Sectores.
- Guía de Evaluación de Educación Inicial.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3


I.- DATOS INFORMATIVOS:


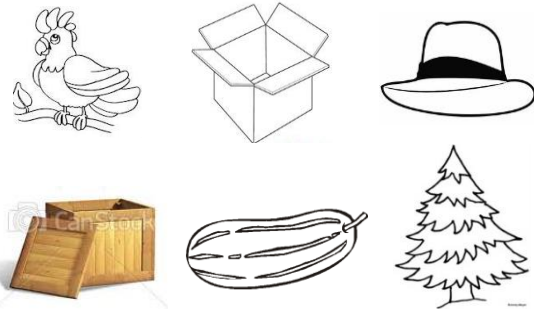
1.1 Institución Educativa Inicial	: N° 089
1.2 Lugar	: Rioja
1.3 Área	: Comunicación Integral
1.4 Tema	: Creamos rimas
1.5 Grado	: 4 Años
1.6 Fecha	: 15 – 10 – 2014
1.7 Tiempo	: 40 minutos
1.8 Directora	: Fátima M. Chávez Agusti
1.9 Docentes	: Fabiola Cumapa Del Águila : Yunely Correa Saldaña

II.- PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

SITUACION APRENDIZAJE	APRENDIZAJE ESPERADO					DISEÑO DE EVALUACION
	AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
RIMAS	COMUNICACIÓN	Expresión y Comprensión Oral	Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, y experiencias, escuchando y Demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.	Expresa mediante la repetición de poesías, canciones y adivinanzas su interés por la rima reconociéndolas en palabras Simples.	Escucha con interés, mostrando su disfrute y Placer.	TECNICA Observación INSTRUMENTO: Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA JORNADA

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	INICIO DEL APRENDIZAJE	<p>Motivación La docente dialoga con los niños y niñas y les da la bienvenida. Se inicia la actividad cuando los niños y niñas cantan imitando a diferentes animales propuestos por la canción Canción :</p>  <p>LA RONDA DE LOS ANIMALES: La ronda, la ronda de los animales La ronda, la ronda que me gusta a mí Como hace el perrito gua, guau, guau Moviendo su colita guau, guau, guau La ronda la ronda de los animales La ronda la ronda que me gusta a mí...</p> <p>RESCATE DE SABERES PREVIOS : La docente pregunta a los niños: ¿De qué trata la canción?, ¿Qué animales mencionamos?, ¿Conocen animales voladores</p>	Imágenes Papelotes Tempera Papel lustre rojo Imagen sobre la sandía	

	<p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE (Actividades de desarrollo)</p>	<p>Conflicto cognitivo. La docente dialoga con los niños y niñas y les plantea lo siguiente: Presentación de una caja elaborada por la profesora dentro de un títere de perico.</p> <p>La docente inicia la clase diciéndoles: vamos hablar de un animalito "Del Periquito".</p> <p>La profesora pregunta: ¿Conocen al periquito?, ¿Cómo es?, ¿En dónde lo vieron?, ¿Qué hace el perico?</p> <p>Ahora la profesora va a contar una rima:</p> <p style="text-align: center;"><u>"Periquito el Bandolero"</u></p> <p style="text-align: center;">Periquito el bandolero Se metió en un sombrero El sombrero era de paja</p>  <p style="text-align: center;">Se metió en una caja La caja era de cartón Se metió en un cajón El cajón era de pino Se metió en un pepino El pepino maduro Y periquito se escapó.</p> <p>La docente mientras va narrando la rima va pegando las imágenes de la lectura realizando un pictograma.</p>  <p>Confrontación. Al término de la lectura (rima) se les pregunta: ¿De qué trata la rima?, ¿En qué lugares se metió periquito?</p> <p>Los niños y niñas con ayuda de la miss empiezan hacer el repaso de la rima.</p> <p>La profesora selecciona a unos niños entregándoles las imágenes para que ellos peguen en el papelote</p>	<p>Imágenes Papelotes Hoja de aplicación Colores Lápiz</p>	
--	--	---	--	--

		<p>siguiendo la secuencia de la lectura narrada por la docente.</p> <p>La docente hace el repaso general.</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <p>La profesora entrega la hoja de aplicación donde los niños y niñas realizan la técnica del punzado en el perico y en el sombrero rasgado.</p> <p>REENCUENTRO DE LO APRENDIDO</p> <p>Los niños expresan sus ideas y sentimientos sobre las actividades que realiza ¿Qué realizamos primero, antes de la lectura de la rima, en el proceso que observamos</p> <p>La docente pregunta: Niños,</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Te gustó lo que hicimos? ¿Qué hicimos? ¿Qué han aprendido?</p>		
	APLICACIÓN O TRANSFERENCIA DEL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> • En casita con ayuda de mamá crean una rima de las frutas. 		

BIBLIOGRAFÍA

- Diseño Curricular Nacional.
- Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica.
- Orientaciones Metodológicas para el uso de los Cuadernos de Trabajo “Aprendamos Jugando” para niños y niñas de 4.
- Guía para la Aplicación de la Hora del Juego Libre en los Sectores.
- Guía de Evaluación de Educación Inicial.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa Inicial	: N° 089
1.2 Lugar	: Rioja
1.3 Área	: Comunicación Integral
1.4 Tema	: canción: "SEMILLITA"
1.5 Grado	: 4 Años
1.6 Fecha	: 16 – 10 – 2014
1.7 Tiempo	: 40 minutos
1.8 Directora	: Fátima M. Chávez Agusti
1.9 Docentes	: Fabiola Cumapa Del Águila : Yunely Correa Saldaña

II.- PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

SITUACION APRENDIZAJE	APRENDIZAJE ESPERADO					DISEÑO DE EVALUACION
	AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CANCION	COMUNICACIÓN	EXPRESION Y COMPRESION ORAL	Expresa espontáneamente en su lengua materna, sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, y experiencias escuchando y demostrando comprensión lo que le dicen otras persona.	Utiliza palabras nuevas para nombrar de manera sencilla características de objetos y seres vivos y comunicar sus necesidades, deseos e intereses.	Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura indicando que va escribir, a quien y que le quiere decir.	TECNICA Observación INSTRUMENTO: Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA JORNADA

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	INICIO DEL APRENDIZAJE	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad la docente presentara imágenes, donde los niños tendrán que decir que es lo que están observando. <p>Exploración -Problematización</p> <p>Realizamos las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observamos en las imágenes? • ¿Qué podríamos hacer con las imágenes? • ¿Qué nombre tiene el dibujo? • ¿Cuáles son sus características? 	<p>Imágenes</p> <p>Papelotes</p> <p>Tempera</p> <p>Imágenes</p>	
	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	Narración		Imágenes

	<p>(Actividades de desarrollo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente pega en la pizarra el papelote con la canción: • “Semillita” <p>SEMILLITA, SEMILLITA, QUE EN EL CIELO SE CAYO, DORMIDITA, DORMIDITA, EN SEGUIDA SE QUEDO, DONDE ESTA ESA DORMILONA, UN NIÑO PREGUNTO, Y LAS NUBES RESPONDIERON: UNA PLANTA YA CRECIO.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero la docente entona la canción para que los niños escuchen atentamente. • Luego la docente realiza preguntas: ¿Dónde se cayó la semillita? ¿Dónde se quedó dormidita? Y luego que le paso a la semilla La docente anotara sus respuestas en un papelote. <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>Se plantea mediante interrogantes:</p> <p>¿Qué hubiera pasado si la semillita caía en las piedras y no en la tierra?</p> <p>La docente y los alumnos entonan la canción</p> <p>Invención</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente entregará una hoja a los niños para que pinten los dibujos de la canción. • La docente orienta el trabajo. • Los niños pintan <p>Resumen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación a cerca de la importancia de la descripción en la vida diaria. 	<p>Papelotes</p> <p>Hoja de aplicación</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>	
	<p>APLICACIÓN O TRANSFERENCIA DEL APRENDIZAJE</p>	<p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño en su casa realiza una canción corta que más le gusta. 		

BIBLIOGRAFÍA

- Diseño Curricular Nacional.
- Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica.
- Orientaciones Metodológicas para el uso de los Cuadernos de Trabajo “Aprendamos Jugando” para niños y niñas de 4.
- Guía para la Aplicación de la Hora del Juego Libre en los Sectores.
- Guía de Evaluación de Educación Inicial.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN SAN MARTÍN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - RIOJA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº. 089
Creado con R.D. Nº. 0093 del 20-04-82
"El Futuro de los niños está en nuestras manos"



Jr. Unión Nº 354

C.M. 1120062

TELEF.509149

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº089
SECTOR NUEVA RIOJA DE LA PROVINCIA DE RIOJA:

HACE CONSTAR:

Que los señores **FABIOLA CUMAPA DEL AGUILA** y **YUNELY CORREA SALDAÑA**, estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín, Facultad de Educación y Humanidades, de la especialidad de Educación Inicial, del X ciclo, ejecutaron el proyecto de tesis titulado: " **ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N ° 089 DE LA CIUDAD DE RIOJA, 2014**" -, del 10 de diciembre al 16 de diciembre del 2014.

Se expide la presente a petición de los interesados para los fines que estime conveniente.

Rioja, 30 de octubre del 2014



Fabiola del Aguila
Fabiola M. Chávez Agustí
Directora (e)
C.M. 1027074906

ANEXO Nº 6 ICONOGRAFÍA



Tesistas desarrollando las sesiones de aprendizaje utilizando la estrategia “Lúdica para el desarrollo de la oralidad”





Niños y niñas desarrollando la hoja de aplicación de la sesión de clase.

