



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES Y EL DESARROLLO
DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL
INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO “PADRE CARLOS”
DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO-LIMA,
2015.**

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

NOEMI VILLARROEL MELGAREJO

LIMA, 2017

PERÚ

DEDICATORIA

A Dios por darme las fuerzas y a mi familia por el apoyo incondicional a lo largo de este camino hacia el logro de mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

A mis maestros por la perseverancia y la paciencia.

A la Directora y a los niños de la I.E Padre Carlos, por permitirme realizar este trabajo.

RESUMEN

Los juegos educativos visuales en la actualidad son una herramienta muy importante, que se tiene que tomar en cuenta para el mejoramiento de la educación en el aprendizaje del niño, teniendo en cuenta el papel muy importante que cumple en el fortalecimiento del desarrollo del lenguaje en los niños, permitiéndoles enriquecerlo. En el presente estudio se plantea como problema principal: ¿De qué manera los juegos educativos visuales se relacionan con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015?; para lo cual se planteó como objetivo general: Determinar si los juegos educativos visuales se relacionan con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos.

El estudio es de tipo no experimental transeccional, de nivel descriptivo correlacional, la población estuvo conformada por 25 niños(as) de 3 años del nivel inicial, se tomó al 100 % de la población.

Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación directa, como instrumento se aplicó una ficha de observación de los juegos educativos visuales y el desarrollo del lenguaje.

El tratamiento estadístico se realizó mediante la aplicación del gráfico circular con su respectiva tabla de distribución de frecuencias y análisis. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación chi-cuadrado, con un valor de, 085, con un nivel de significancia de 0,05, los resultado demuestran que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; lo cual demuestra que no existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relacionen con el desarrollo del lenguaje.

ABSTRACT

Visual educational games today are a very important tool that must be taken into account for the improvement of education in the child's learning, taking into account the important role it plays in strengthening the development of language in children, allowing them to enrich it. In this study is presented as the main problem: ¿How visual educational games related to language development in children 3 years of CIS Father Carlos of San Juan of Lurigancho. Lime. 2015 ?; for which general objective: To determine whether visual educational games related to language development in children 3 years of CIS Father Carlos.

The study is non experimental type of correlation, correlational descriptive level, the population consisted of 25 children (as) 3 years from the initial level, it will take 100% of the population.

For data collection technique used was direct observation as a tab instrument visual observation of educational games and language development was applied.

The statistical analysis was performed by applying the pie chart with their respective frequency distribution table and analysis. To validate the correlation coefficient was applied chi-square, with a value of 085, with a significance level of 0.05, the results show that the null hypothesis and accept the alternative hypothesis is rejected, which shows there is not enough to say that the visual educational games relating to language development evidence.

ÍNDICE

Pág.

CONTENIDO	
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLA	viii
ÍNDICE DE GRÁFICO	x
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	1
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.2.1 DELIMITACIÓN SOCIAL	3
1.2.2 DELIMITACIÓN TEMPORAL	3
1.2.3 DELIMITACIÓN ESPACIAL	4
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMAS.....	4
1.3.1 PROBLEMA GENERAL	4
1.3.2 PROBLEMA ESPECÍFICOS	4
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	5
1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS	5
1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	6
1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL	6
1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	6
1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES.....	7
1. 6 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	10
1.6.2. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.6.3. MÉTODO	11
1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.7.1. POBLACIÓN	11
1.7.2. MUESTRA	11
1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	12

1.8.1. TÉCNICAS	12
1.8.2. Instrumentos	13
1.9 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.9.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	14
1.9.2 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA	14
1.9.3 JUSTIFICACIÓN SOCIAL	14
1.9.4 JUSTIFICACIÓN LEGAL	15
1.9.5 IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	16
CAPÍTULO II	17
MARCO TEÓRICO	17
2.1. Antecedentes del problema	17
2.2 Bases teóricas	22
• 2.2.1	El juego educativo
.....	22
2.2.1.1 El juego	22
2.2.1.2 Desarrollo del lenguaje	29
2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	36
CAPÍTULO III	38
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRECIÓN DE RESULTADOS	38
3.1. TABLAS Y GRÁFICOS ESTADÍSTICAS	38
3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	65
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	70
FUENTES DE INFORMACIÓN	71
ANEXO	73
INSTRUMENTOS	76
BASE DE DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	78

ÍNDICE DE TABLA

TABLA N 1. Matriz de operacionalización de variable	07
Tabla N 2: Ítem 1: Describe características del juguete	38
Tabla N 3: Ítem 2: Reconoce los colores	39
Tabla N 4: Ítem 3 Agrupa los juguetes por colores	40
Tablas N 5: Ítem 4: Identifica la forma del juguete	41
Tablas N 6: Ítem 5: Relaciona los objetos de su entorno	42
Tablas N 7: Ítem 6: Selecciona el juguete de su agrado	43
Tablas N 8: Ítem 7: Clasifica los juegos de acuerdo al tamaño	44
Tablas N 9: Ítem 8: Ordena los cubos por tamaño	45
Tablas N 10: Ítem 9: Construye torres de acuerdo al tamaño	46
Tablas N 11: Ítem 10: Repite palabras	47
Tablas N 12: Ítem 11: Desarrolla las actividades indicadas	48
Tablas N 13: Ítem 12: Responde preguntas	49
Tablas N 14: Ítem 13: Interactúa con sus compañeros	50
Tablas N 15: Ítem 14: Comunica sus necesidades básicas	51
Tablas N 16: Ítem 15: Participa de las actividades sociales	52
Tablas N 17: Ítem 16: Comprende indicaciones recibidas	53
Tablas N 18: Ítem 17: Nombra los acuerdos tomados en el aula	54
Tablas N 19: Ítem 18: Relata lo que más le agrada	55
Tablas N 20: Dimensión 1 JUEGOS DE COLORES	56
Tabla N 21: Dimensión 2: JUEGOS DE FORMAS	57
Tablas N 22: Dimensión 3: JUEGOS DE TAMAÑO	58
Tablas N 23: Variable 1: JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES	59
Tablas N 24: Dimensión 4: BASES COGNITIVAS DE LENGUAJE	60

Tablas N 25: Dimensión 5: BASES SOCIALES DEL LENGUAJE	61
Tablas N 26: Dimensión 6: BASES COMUNICATIVAS DEL LENGUAJE	62
Tablas N 27: variable 2: DESARROLLO DEL LENGUAJE	63
Tabla N .27: Pruebas de chi--cuadrado de la correlación de los juegos educativos visuales –desarrollo del lenguaje.	64
Tabla N.28: Pruebas de chi-cuadrado de la correlación de los juegos educativos visuales con las bases cognitivas del lenguaje.	65
Tabla N.29: Pruebas de chi-cuadrado de la correlación de los juegos educativos visuales con las bases sociales del del lenguaje.	66
Tabla N.30: Pruebas de chi-cuadrado de la correlación de los juegos educativos visuales con las bases comunicativas del lenguaje.	67

ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico N.1: Describe características del juguete	38
Gráfico N.2: Reconoce los colores	39
Gráfico N.3: Agrupa los juguetes por colores	40
Gráfico N.4: Identifica la forma del juguete	41
Gráfico N.5: Relaciona los objetos de su entorno	42
Gráfico N.6: Selecciona el juguete de su agrado	43
Gráfico N.7: Clasifica los juegos de acuerdo al tamaño	44
Gráfico N.8: Ordena los cubos por tamaño	45
Gráfico N.9: Construye torres de acuerdo al tamaño	46
Gráfico N.10: Repite palabras	47
Gráfico N.11: Desarrolla las actividades indicadas	48
Gráfico N.12: Responde preguntas	49
Gráfico N.13: Interactúa con sus compañeros	50
Gráfico N.14: Comunica sus necesidades básicas	51
Gráfico N.15: Participa de las actividades sociales	52
Gráfico N.16: Comprende indicaciones recibidas	53
Gráfico N.17: Nombra los acuerdos tomados en el aula	54
Gráfico N.18: Relata lo que más le agrada	55
Gráfico N.19: Dimensión: JUEGOS DE COLORES	56
Gráfico N.20: Dimensión: JUEGOS DE FORMAS	57
Gráfico N.21: Dimensión: JUEGOS DE TAMAÑO	58
Gráfico N.22: Variable 1: JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES	59
Gráfico N.23: Dimensión: BASES COGNITIVAS DE LENGUAJE	60

Gráfico N.24: Dimensión: BASES SOCIALES DE LENGUAJE	61
Gráfico N.25: Dimensión: BASES COMUNICATIVAS DEL LENGUAJE	62
Gráfico N.26: Variable 2: DESARROLLO DEL LENGUAJE	63

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado Juegos educativos visuales y desarrollo del lenguaje del niño de 3 años del nivel inicial, es de suma importancia ya que se debe tomar en cuenta todo lo que se puede lograr usando los juegos como estrategia para el desarrollo del lenguaje de los niños y sobre todo para que el niño no tenga dificultad al expresarse.

Los juegos educativos visuales deberían ser tomados como una herramienta en favor del desarrollo del niño, encaminado al aprendizaje y al desarrollo de habilidades, y que de alguna manera nos ayudaría a lograr objetivos de todas las áreas que se trabajan en el aula y sobre todo que sea una forma divertida para el niño. Teniendo en cuenta que los juegos educativos visuales en la actualidad no se basa en lo que nos vende el mercado, sino lo que las maestras podemos brindar con el fin de lograr desarrollar los aspectos primordiales como son el lenguaje en los niños, y comprobar la estrecha relación que hay entre estos.

Se observó en C.E Padre Carlos que mediante el juego los niños sacaban a relucir su imaginación, mas no se daba la comunicación entre los niños no había el uso del lenguaje, por ello la investigación se enfocó en ver la relación que había entre los juegos y el desarrollo del lenguaje de los niños.

Los juegos educativos le permiten al niño tomar la mayor atención necesaria teniendo en cuenta el interés que le pone, esto motiva al niño a querer expresar lo que observa y esforzarse por ser entendido, por tanto se debe dar prioridad a la enseñanza teniendo en cuenta los juegos educativos visuales y dejar de lado la enseñanza tradicional basada solo en libros.

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos: Planteamiento Metodológico, Marco Teórico y presentación, Análisis e Interpretación de

Resultados, acompañado de sus conclusiones, recomendaciones y fuentes de información de acuerdo a las normas APA.

En el primer capítulo tenemos como inicio de la investigación la descripción de la realidad problemática, la delimitación temporal y espacial, sus objetivos hipótesis, diseño de la investigación y la justificación.

En el segundo capítulo se aborda los antecedentes de estudios nacionales e internacionales y el marco teórico relacionados a nuestro tema de investigación.

El tercer capítulo hace referencia a la presentación, análisis e interpretación de los resultados de las tablas, gráficos, la conclusión de nuestra investigación y las recomendaciones del caso.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

A nivel internacional el juego ha sido tomado como parte de la educación sin embargo, en la práctica la tendencia en los EEUU va en sentido contrario: en 1981 los niños norteamericanos usaban el 40% de su tiempo para jugar, mientras que en 1997 el New York Times informaba que esta cifra había bajado al 25%. Asimismo, el tiempo dedicado al juego en las escuelas, para niños de 4 a 5 años ha bajado del 41% del tiempo de clase, en 1998, al 9% en 2002. "Se pretende que lo niños sepan datos y nada más, el niño del siglo XXI tiene sólo los hechos en la punta de los dedos, sin embargo para convertirse en ciudadano necesita ser creativo para poder utilizar esos datos y convertirlos en otra cosa. No estoy diciendo que los datos no sean importantes, los niños tienen que saber multiplicar, pero tenemos que encontrar un equilibrio y creo que el juego es el tipo de actividad que se requiere para llegar a ese equilibrio".

Otros países, sin embargo, han definido una política respecto al juego como estrategia educativa. En Japón, por ejemplo, el Ministerio de Educación recomienda expresamente hacer jugar a los niños en el área preescolar. Los

profesores son instruidos para actuar simplemente observándolos y guiándolos hacia ciertos objetivos.

El juego proporciona el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al niño participar en roles sociales y tratar de crear y de resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes, lo que es muy importante y genera conocimiento. Los niños con más juegos libres son capaces de reconocer mejor las emociones y de controlarse. La evidencia demuestra la importancia de las capacidades sociales para la aptitud emocional y el crecimiento intelectual.

Según la UNICEF cuando juega, el niño permanece activo. Todo el tiempo hace nuevas observaciones, pregunta y responde, hace elecciones y amplía su imaginación y su creatividad. El juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro. A través del juego, el infante explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar; aprende a confrontar sus emociones, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo y sus propias capacidades. En la infancia, el juego constituye una sólida base para toda una vida de aprendizaje.

El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.
(Bruner, 1984)

La Institución Educativa de nivel inicial Padre Carlos se encuentra ubicada en la calle 8 Mzj Lt 20 compradores de Campoy, Distrito de San Juan de Lurigancho, es una institución que brinda una educación en el nivel inicial. Se observó en los niños de 3 años, un carente nivel de comunicación, lo cual se

debía a la falta de desarrollo del lenguaje y el inadecuado uso de los juegos educativos.

Los niños al momento de usar los juegos visuales se les entregaba el material sin la guía del docente, estos solo observaban y una vez que se cansaban de los juegos simplemente los dejaban de lado, no le tomaba el interés adecuado para lograr algún tipo expresión de estos juegos, para que ellos pueda desarrollar su lenguaje y enriquecerlos.

De igual manera al momento en el que la docente les contaba una historia los niños observaban las imágenes; más no expresaban nombre alguno, la docente no aportaba para que los niños expresen lo que observaban o al menos imiten.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 DELIMITACIÓN SOCIAL

El personal que participó en el presente estudio está conformado por los niños de tres años del nivel inicial del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho.

1.2.2 DELIMITACIÓN TEMPORAL

El estudio ha sido ejecutado en el periodo de agosto a noviembre del 2015.

1.2.3 DELIMITACIÓN ESPACIAL

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la C.E.I Padre Carlos del Distrito de San Juan de Lurigancho, Departamento de Lima.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMAS

1.3.1 PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera los juegos educativos visuales se relacionan con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015?

1.3.2 PROBLEMA ESPECÍFICOS

PE1: ¿De qué manera los juegos educativos visuales se relacionan con las bases cognitivas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015?

PE2: ¿De qué manera los juegos educativos visuales se relacionan con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015?

PE3: ¿De qué manera los juegos educativos visuales se relacionan con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015?

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar si los juegos educativos visuales se relacionan con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015

1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

OE1: Determinar si los juegos educativos visuales se relacionan con las bases cognitivas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015

OE2: Determinar si los juegos educativos visuales se relacionan con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015

OE3: Determinar si los juegos educativos visuales se relacionan con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACION

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE1: Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con las bases cognitivas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015.

HE2: Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015.

HE3: Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

TABLA 1. Matriz de operacionalización de variable

Definición conceptual Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	valores	
v.1 Juegos Educativos visuales Están destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales. Tiene como objetivo ayudar al niño a discriminar las cualidades de los objetos, y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras.	Juego de colores	-Describe	-Describe características del juguete	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
		-Reconoce	-Reconoce los colores	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
		-agrupa	-Agrupar los juguetes por colores	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
		-Identifica	-Identifica la forma del juguete	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
	Juego de formas	-Relaciona	- Relaciona con objetos de su entorno	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
		-selecciona	-Selecciona el juguete de su agrado	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
		Juego de tamaño	-Clasifica	-Clasifica los juegos	Nominal	"SI" 1 "NO" 2
			-Ordena	-Ordena los cubos por tamaño	Nominal	"SI" 1 "NO" 2
			-Construye	-Construye torres	Nominal	"SI" 1 "NO" 2
		v.2 Desarrollo del lenguaje.		-Atención	- Repite palabras	Nominal
				- Se incorpora a la actividad colectiva	Nominal	

La capacidad de utilizar el lenguaje, sistema de comunicación basada en las palabras y la gramáticas, es un elemento crucial en el desarrollo cognitivo. Los niños pueden emplear palabras para representar objetos y acciones, expresar reflexiones y experiencias igualmente para comunicar sus necesidades, sentimientos e ideas.	Bases cognitivas de lenguaje	-Procesos mentales		Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
		Habilidades comunicativas	- Participa en actividades comunicativas		"SI" 1 "NO" 2	
			-Interactúa	- Interactúa con sus compañeros	Nominal	"SI" 1 "NO" 2
		Bases sociales del lenguaje	-Mantiene comunicación	-Comunica sus necesidades básicas		Nominal
	-participa			- Participa de las actividades sociales		"SI" 1 "NO" 2
	-Comprensión		- Comprende indicaciones recibidas	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	
			-Nombra	- Nombra los acuerdos tomados en el aula	Nominal	"SI" 1 "NO" 2
	Bases comunicativas del lenguaje	-Relata	- Relata lo que más le agrado	Nominal	"SI" 1 "NO" 2	

FUENTE: Elaboración propia

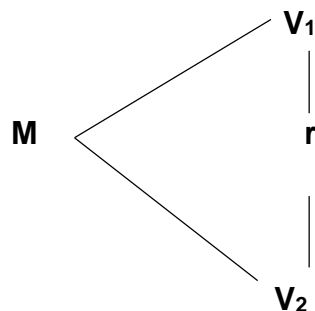
1.6 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El diseño es de tipo no experimental de corte transversal, al respecto Hernández, R et al (2010) describen este diseño como “aquellos estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlo. Este diseño se realiza sin manipular las variables. (p.228)

Los estudios transversales son los que se encargan de recolectar datos en un momento único, describe variables en ese mismo momento o en un momento dado. Se clasifican en: exploratorios, descriptivos y correlacionales o causales.

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

- M : Muestra
- V₁ : Juegos Educativos Visuales
- V₂ : Desarrollo del Lenguaje
- r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.2. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

El nivel o profundidad con que se han abordado el estudio de las variables es correlacional, debido a que su finalidad ha sido conocer la relación o grado de asociación que existe entre las variables en un contexto específico. (Hernández R. et al; 2010,p. 80-81).

1.6.3. MÉTODO

El método científico utilizado ha sido el hipotético deductivo, según Sabino, C. (2001), porque, según “es el proceso o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica (p. 151).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Gomero, G y Moreno, J. (1997) lo definen como “el conjunto de individuos y objetivos de los que se desea conocer algo en una investigación” (p.181)

La población materia de estudio estuvo conformada por 25 niños(as) de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho.

1.7.2. MUESTRA

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que es capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo y Tamayo (1997), afirman que la muestra “es el grupo de individuos que se toma de la población para estudiar un fenómeno estadístico” (p.38)

No fue necesario llevar a cabo el muestreo porque se tomó en cuenta a toda la población (muestreo censal).

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Santiago Valderrama y Lucy sostiene que las técnicas “viene a ser un conjunto de herramientas que emplea el investigador con la finalidad de obtener, procesar, conservar y comunicar los datos que servirán para medir los indicadores, las dimensiones, las variables y de esta manera contrastar la verdad o falsedad de las hipótesis” (2009, pág. 43)

Variable 1:

Para medir la variable juegos educativos visuales se utilizó la técnica observación directa.

Observación directa

Hernández, R (2010) en cuanto a la observación directa nos dice “la observación directa consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamiento o conductas” (p.316)

Variable 2:

Para medir la variable desarrollo del lenguaje se utilizó la técnica observación directa.

Observación directa

Hernández, R (2010) en cuanto a la observación directa nos dice “la observación directa consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamiento o conductas” (p.316)

1.8.2. Instrumentos

Santiago Valderrama afirma que “los instrumentos son los medios materiales que emplea el investigador para recoger y almacenar la información” (2013, pág. 195)

Variable 1:

Para medir la variable juego educativo visual se utilizó como instrumento la ficha de observación.

Ficha de observación:

Carrasco (2007) “la ficha de observación se emplea para registrar datos que se generan como resultado del contacto directo entre el observador y la realidad que se observa” (p.313)

Variable 2:

Para medir la variable desarrollo del lenguaje se utilizó como instrumento la ficha de observación.

La ficha de observación estuvo constituido por 18 ítems, nueve para la primera variable y nueve para la segunda variable.

Se aplicó para la primera variable también un cuestionario y de igual manera para la segunda variable.

El cuestionario midió las dimensiones del juego educativo, para lo cual se utilizó la escala ordinal.

Los datos fueron vaciados en la base de datos del SPSS.

Dichos instrumentos fueron validados mediante el procedimiento de validación de expertos, para lo cual se tomó en cuenta a cinco profesores de la Universidad Alas Peruanas.

Así mismo para la confiabilidad se usó el alfa de crombach.

1.9 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

El presente trabajo de investigación, busca conocer la relación que existe entre los juego educativos visuales en el desarrollo del lenguaje del niño, los cuales son de vital importancia en su etapa preescolar ya que es ahí donde el niño está presto a aprender y desarrollar, y que mejor herramienta que usar lo que a ellos más les llama la atención a esta edad, los juegos.

1.9.2 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

De acuerdo con los resultados de estudio, nos permitirá encontrar soluciones concretas, en favor del niño.

Los resultados de la investigación podrían ser utilizados para mejorar el desarrollo del lenguaje en el niño y ayudarle en muchos aspectos en su vida futura.

1.9.3 JUSTIFICACIÓN SOCIAL

El presente trabajo de investigación beneficiará a las instituciones educativas a mejorar el desarrollo del lenguaje de los niños mediante el uso de los juegos educativos para que sus alumnos del nivel inicial desarrollen de una forma adecuada su lenguaje, y pueda lograr que los niños tengan facilidad en su expresión y comprensión oral en sus años posteriores.

1.9.4 JUSTIFICACIÓN LEGAL

La presente investigación se basará en la Ley general de Educación N°28044.

- **Ley General de Educación N° 28044 (2003)**

Artículo 2º: La educación es un proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de la cultura, a desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial.

- **Ley Universitaria N° 30220 (2014)**

Artículo 45º: La obtención de grados y títulos se realizará de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establezca en sus respectivas normas internas.

- **Reglamento de la Universidad Alas Peruanas**

TITULO II: Del grado académico de bachiller

ART. 3.- El acceso al bachillerato es automático luego de cumplir satisfactoriamente con el plan de estudios de la carrera profesional correspondiente; para lo cual, de oficio, el decano declarará expedito al egresado, para optar el grado de bachiller, a través de resolución. Luego, la deriva a secretaría general a fin de que se proceda a emitir la resolución rectoral y a la elaboración del diploma de bachiller, para que, luego de cumplir con los requisitos establecidos en el artículo 4 del presente reglamento, se le entregue al graduado. En caso de que no sea reclamado el diploma este permanecerá en custodia en la oficina de grados y títulos hasta que el graduado cumpla con los requisitos.

ART. 4.- Para recibir el diploma del grado académico de bachiller se requiere la presentación de los siguientes documentos:
Solicitud dirigida al decano de la facultad correspondiente.

- a) Recibo de pago según la tasa vigente.
- b) Dos (02) fotografías recientes a color, tamaño pasaporte, y dos (02) fotografías tamaño carné a colores con fondo blanco.
- c) Copia de documento de identidad, legalizada notarialmente

1.9.5 IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio es de suma importancia, porque nos permitirá abrir campo a más investigaciones relacionadas al juego y el lenguaje. Nos permitirá partir de ello para obtener mejores resultados en los estudiantes y aportar a un mejor y eficaz desarrollo de lenguaje haciendo uso del juego,

La investigación nos llevará a buscar nuevas estrategias y herramientas en base al juego a fin de optimizar un buen desarrollo de lenguaje en los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema

Revisamos material de estudio orientado al problema de la investigación ubicamos lo siguiente

A. Tesis Nacionales:

CAMACHO MEDINA, LAURA J. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis en licenciado en Educacion con mencion en Educacion Inial. Pontificia Universidad Catolica del Peru. San Miguel. Peru.

1. El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes

2. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
3. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula..
4. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

GARCÍA DURAND, KARINA J. (2011). *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la instancia educativa gotitas de solidaridad del distrito de santa maría*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión facultad de educación. Huacho, Perú.

1. Se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente.
2. Se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por solo aprendizajes significativos.

3. El juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea.

B. Tesis Internacional

Castillo, N; Gomez, M. (2014). *El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje*. Tesis para la obtención de licenciada en psicología educativa. Universidad de Cuenca. Cuenca. Ecuador.

1. El juego infantil influye de manera positiva en el desarrollo del lenguaje en los niños/as de 3 a 5 años puesto que les permite disfrutar de una vida feliz.
2. Mediante la aplicación de las diversas pruebas relacionadas con el lenguaje de acuerdo a la edad de los niños edad obtuvimos resultados en los niños y niñas, que al principio tenían un bajo porcentaje en el desarrollo del lenguaje, pero al realizar las estrategias pedagógicas obtuvimos un notable cambio en su lenguaje, lo cual es satisfactorio para nosotras.
3. Los juegos realizados a cada grupo de edad eran muy divertidos y fáciles, mientras aplicamos a los niños nos divertimos a la vez que ellos alcanzaron incrementar sus destrezas y habilidades con otros niños, debido a que todo el tiempo interactúan, comparten, sociabilizaban incrementando así su vocabulario.

MARTINEZ TAMARA, GISELLE (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*. Tesis para optar el grado de licenciada en educación inicial.

Las conclusiones más importantes son:

- En los jardines de infantes no se vislumbra propuestas de juegos cooperativos para promover el desarrollo de habilidades sociales.
- En los jardines indagados no se observa una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales.

CÁRDENAS CARBAJAL, DANIELA (2012). *Incidencia del juego y canciones tradicionales para promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito en niños de 4-5 años*. Tesis para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación. Universidad Politécnica Salesiana.

Entre las principales conclusiones tenemos las siguientes:

1. Con los juegos y canciones tradicionales aplicados a los niños y niñas y aunque se les realizó ciertas adecuaciones para el objetivo de la investigación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito, sin perder la esencia del juego tradicional, se puede apreciar que los niños/as ya utilizan un vocabulario más preciso y adecuado; establecen diálogos extensos y su lenguaje es más fluido.
2. El juego tradicional de las canicas, les permitió a los niños/as fortalecer su habilidad al nominar objetos ya que en eso consistía el juego.

3. El juego cumple un papel importante en la vida del niño y niña, pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son: Psicomotriz, Cognitiva, Afectiva –Social y la del Lenguaje.
4. Dentro de la pedagogía el juego es importante ya que contribuye en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad, especialmente para los niños de cuatro a cinco años de edad.
5. El juego fortalece la relación entre niños-adulto ya que nos permite conocerlos de una mejor manera y saber lo que ellos sienten y piensan.

ZURITA PACHAMA, NATALIA. (2011). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje de niñas y niños de cuatro años del Centro de Educación Inicial Gotitas del Saber. Santiago-Quito, año lectivo 2010 – 2011. Para Obtener el Grado de licenciatura en Ciencias de la Educación Mención: Parvulario. Universidad Central del Ecuador. Publicado en la pagina.dspace.uce.edu.ec.*

El estudio es de nivel descriptivo. Las conclusiones más importantes de la investigación son:

1. El juego constituye un fuerte vínculo de unión entre la realidad y la fantasía y permite a las niñas y a los niños crear procesos de comunicación.
2. Los juegos de palabras contribuyen al desarrollo del lenguaje de las niñas y los niños de cuatro años.

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

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El juego educativo

2.2.1.1 El juego

Decroly (2002), Se ha intentado definir el juego como: Actividad esencial del ser humano o como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad ulterior. También sobre las explicaciones que pueden darse al juego como la de ser una acción catártica purgativa o una epifenómeno o estar en la esencia del ser como actividad absolutamente necesaria. p.27.

Gonzales (2007) nos dice:

Que el juego para el niño de edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a si mismo y a los demás, aprende a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación.

El juego brinda al niño el placer de los sentidos al jugar, el niño saborea, toca, escucha, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experiencias del movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que el emite.(p.11)

Loos & Metref (2007) nos hablan sobre el juego visto desde diferentes puntos de vista:

En el psicoanálisis, por ejemplo, Sigmund Freud define el juego como medio para la elaboración del duelo (o de la separación de la madre), mientras Melanie Klein afirmaba que el niño expresa sus deseos, sus fantasmas y sus angustias a través del juego. En cambio, en pedagogía, el juego se define como el medio que pertenece a la fase de evaluación del ser humano para aprender la infancia. Finalmente en sociología se considera como un instrumento de individuos “jóvenes”

Para aprender reglas de la vida social y para integrarse gradualmente en la sociedad. Todos están de acuerdo en el hecho de que el juego, en todas sus formas y expresiones tiene una importancia fundamental en el crecimiento y en la integración social, cognitiva y afectiva del niño.

El juego, es una forma de exploración y descubrimiento de la propia corporalidad, del movimiento y de las interacciones con los demás y con el ambiente circundante donde la atención debe ponerse en el proceso y no en el resultado final.

El juego educativo

Decroly (2002) sostiene que los juegos educativos responden a las siguientes características:

No constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tiene por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de

favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir retención y comprensión del niño, merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego. En general, se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños.

Suelen realizarse en posición sentada y en el interior, es decir, en las condiciones ordinarias con facilidad y, si el educador lo juzga conveniente, el niño puede tomarlo y devolverlo a su sitio. Preferentemente debe ser atractivo por el diseño y los colores elegidos; debe ensuciarse lo menos posible gracias a la protección con barniz y otros diversos medios.

No debe ser costoso, para que se pueda renovar sin grandes gastos.

Los juegos educativos varían con arreglo a su destino y principalmente:

- Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.
- Por la edad de los niños.
- Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos.
- Por la técnica de ejecución y de corrección.

Los juegos educativos no son un fin en sí, sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa. Utilizados como medio de demostración, los juegos educativos constituirán una lección, aunque ilustrada, tan inadecuada como la mayor parte de las lecciones clásicas.

Los juguetes

Decroly (2002), define el juguete como:

Una parte importante de los individuales y colectivos se realiza con objetos llamados, por esta razón, juguetes. Entre estos, los mejores son aquellos que más se prestan para satisfacer la fantasía infantil; también a todas las edades los juguetes preferidos por los niños o son las materias primas, cuya forma y uso pueden variar según las necesidades del momento.

Así, nosotros hemos visto a niños diez a doce años, que tan solo disponían de viejas tablas y de planchas de desecho, hacer sucesivamente un avión, un barco, una casa, un teatro, un castillo, etc.(p.27)

El niño tiene la capacidad de convertir cualquier objeto a su alrededor en un juguete, sin ser este necesariamente un juguete, ya que la imaginación y creatividad del niño no tiene límites. Una caja de cartón el niño sin necesidad de más convertirlo en un auto, o armar con latas viejas torres.

Según Loos & Metref (2007)

El juguete es un soporte físico para la imaginación y fantasía infantil. Lo mismo puede ser un juguete elaborado que un objeto sencillo (un bastón, un aro, un objeto de uso corriente...). Cuanto más determinado este por unas reglas preestablecidas, un nombre, una historia y una forma de ser utilizado, menos posibilidad tiene el niño para desarrollar capacidades. (p.14)

Las funciones del juego

Las funciones del juego es estimularse con todos los sentidos y en especial, con las sensaciones como por el deseo de mirar, de observar y de atisbar. Es así como el niño va más allá de los sentidos de la vista, para poder enterar de lo que juega. De hecho en un juego musical el niño se convierte todo en oídos, si por el contrario, el juego es más visual que auditivo, todas las sensaciones son de carácter perceptivo y el niño solo es "ojos". Posteriormente la cognición empieza a actuar y el niño desea conocer el juego o el juguete, quiere saber cómo funciona. (Jiménez, 2008. p.53).

Juegos visuales

Para Decroly (2002), los juegos visuales tienen como objetivo:

Ayudar al niño a discriminar las cualidades de los objetos, a elegir lo que cae bajo sus sentidos para formar su juicio y obrar según las conclusiones de este juicio.

Pensando que es preciso insistir sobre este punto a fin de explicar por qué. Aun ejercitando al niño en la discriminación sensorial mediante ocupaciones adecuadas, hemos procurado siempre relacionarlas con una idea accesible al niño, con una imagen cotidiana. (p.37).

Decroly (2002) Selecciona tres características esenciales que los juegos visuales deben de tener para que el niño discrimine sin dificultad:

Juegos de colores

Discernimiento de colores. Este juego puede servir de prueba para examinar si el niño presenta defectos en la percepción de los colores (daltonismo o acromatopsia).

Ejercicio de atención: un niño juega a la pelota; el color del vestido y el de la pelota están combinados de distintos modos en cada cartón. (p.61)

Juegos de formas

La noción de forma es una noción derivada; no es tan simple como la sensación de luz, de sonido, de calor, que resulta de la función específica de tal o cual nervio.

Nace de la asociación de varias impresiones sensoriales, de las cuales las más frecuentes son las suministradas por el sentido artículo-muscular, principalmente de la mano y de los músculos oculares y por el sentido visual (color, luz). (p.62)

Juegos de tamaños

En este grupo mencionamos una serie de juegos que tiene como finalidad hacer ordenar los objetos por su volumen o superficie, o teniendo en cuenta variaciones de una o más de sus dimensiones.

Situamos al comienzo de esa serie los juegos visuales motores descritos anteriormente: juego de encaje, formas de madera, los cubos huecos y títeres se prestan para los primeros ejercicios de clasificar bloques de madera (cubos, prisma, o cilíndricos). (p.72)

Juegos visuales motores

Decroly (2002) Aclara:

A nuestro juicio, los ejercicios visuales motores son lo más importante para la educación de los niños y de deficientes intelectuales.

Ocupan al sujeto de un modo activo, fijan la atención y la mantiene mediante la serie de las excitaciones sensoriales de las que son el punto de partida, por esto mismo, satisfacen más que todos los otros. Desarrollan también la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos. (p.37).

Expresar y descubrir a través del juego

El niño en su naturaleza tiene la buena costumbre de ser curioso y trata en todo momento de comprender y

preguntar toda duda que para él sea indispensable resolver ya que así resuelve sus dudas y descubre lo que para él era un enigma.

La expresión oral, escrita, dibujada, corporal o de cualquier clase, se convierte en un verdadero placer para el niño.

2.2.1.2 Desarrollo del lenguaje

La capacidad de utilizar el lenguaje, sistema de comunicación basado en las palabras y la gramática, es un elemento crucial en el desarrollo cognitivo. Los niños pueden emplear palabras para representar objetos y acciones, expresar reflexiones y experiencias e igualmente para comunicar sus necesidades, sentimientos e ideas con el fin de ejercer control sobre sus vidas.

La expansión del lenguaje ilustra la interacción de todos los aspectos del desarrollo. A medida que maduran las estructuras físicas esenciales para producir los sonidos o las conexiones neuronales necesarias para asociar el sonido y el significado se tornan más activas, la interacción social con los adultos introduce a los bebés a la naturaleza comunicativa del habla. (Papalia Diane, Nendkos & Dustin (2004).

Habla, lenguaje y comunicación

Owens (2003), afirma:

Los investigadores del desarrollo infantil estudian los cambios que se producen en el habla, el lenguaje y la comunicación, a medida que los niños crecen y se desarrollan. Para un lego en la materia, estos términos suelen tener un significado similar o incluso idéntico. Sin embargo, son muy diferentes y denotan aspectos del desarrollo y del uso del lenguaje.

Habla

El habla es un medio verbal de comunicación o de transmitir significado. Otras formas de comunicación incluyen la escritura, el dibujo o los signos manuales. El habla es un proceso que se requiere una coordinación neuromuscular muy precisa, necesaria para la planificación y la ejecución de secuencias motoras muy específicas.

Lenguaje

“El lenguaje puede definirse como un código socialmente compartido, o un sistema convencional, que sirve para representar conceptos mediante la utilización de símbolos arbitrarios de combinación de estos, que están regidos por regla” (p. 5).

Comunicación

La comunicación es el proceso mediante el cual los interlocutores intercambian información e ideas

necesidades y deseos. Se trata de un proceso activo que supone codificar, transmitir y decodificar un mensaje. La lengua y el habla son solo un aspecto de la comunicación. (Owens, 2003. p.9).

El lenguaje como una herramienta social

Tal como nos dice Owens, (2002)

Si bien el lenguaje no es algo esencial para la comunicación, esta si contribuye un elemento esencial y definitorio del lenguaje. El lenguaje es un código compartido que permite a sus usuarios transmitir ideas y deseos. Los usuarios lo compartimos porque estamos deseando comunicarnos. En definitiva el lenguaje solo tiene un propósito: servir como código de transmisión entre las personas. (p.12)

Owens, (2003) nos habla en este capítulo de donde disponemos todos del mismo marco conceptual y podemos empezar a discutir del desarrollo del lenguaje:

Bases cognitivas

La utilización de símbolos requiere cierto nivel de desarrollo cognitivo, así como ciertas capacidades perceptivas y sociales además de habilidades comunicativas.

Desarrollo cognitivo inicial

Durante unos años fue muy popular la teoría de Piaget, luego alcanzo la popularidad la teoría del procesamiento de información, y posteriormente la teoría de Vygotsky al que se encuentra en la cresta de la ola. Ninguna de las teorías explica por completo el procesamiento cognitivo.

Bases sociales

El lenguaje es una herramienta social y por este motivo debemos dirigir nuestra atención al entorno de interacción de los niños si deseamos comprender mejor su desarrollo. En pocas palabras, los niños aprenden el lenguaje para comunicarse mejor y para mantener mejor el contacto social. Es el propio uso la mayor motivación del lenguaje.

El contexto social en el que aparece el lenguaje ayuda a los niños a comprenderlo. Tanto la propia naturaleza de la situación comunicativa como el proceso de intercambio comunicativo contribuyen al desarrollo lingüístico.

Bases comunicativas

Las bases comunicativas comienzan desde el mismo momento del nacimiento, es una interacción entre la madre y el niño.

Sostiene que las madres proporcionan el marco básico de interacción y ajustan su conducta a las limitaciones de los niños. Esta situación proporciona experiencias

interesantes debido al deseo de las madres de aprender de sus hijos y responder a sus patrones de conducta.

2.2.1.3 Influencias sobre el desarrollo del lenguaje

Papalia Diane, Wendkos Sally y Dutin Ruth (2001). ¿Qué determina cuán rápido y bien aprenden los niños a comprender y utilizar el lenguaje? la investigación a lo largo de las últimas dos o tres décadas se ha enfocado en influencias específicas tanto propias como ajenas al niño. Los resultados de tales investigaciones sugieren que los procesos lingüísticos son extremadamente complejos y pueden involucrar diferentes componentes en distintas personas (Caplan, 1992). Estos procesos parece derivarse no del funcionamiento de estructuras cerebrales separadas o aisladas sino de la coordinación de ellas (owens, 1996) incluye las estructuras involucradas en actividades cognitivas similares como la percepción visual.

Conducta comunicativa de las madres

Hay cuatro conductas típicas sobre las que se basan los intercambios entre un niño y su cuidador: actividad de preparación, actividades de ajustes, mantenimiento de la comunicación y modificación de las acciones infantiles (tronick. Als y Adamson, 1979).

Clemente, (2009) nos habla de dos estrategias:

Poco distorsionantes:

Nuestro autor también las llama estrategias de selección y son dos

- a. Evitación. Se entiende por evitación la conducta infantil de no producir alguna palabra porque tiene determinados sonidos. Esta estrategia es muy frecuente en niños con patologías que han necesitado alguna vez rehabilitación fonética.

- b. Explotación de los sonidos favoritos. Esta estrategia defiende al contrario que la primera, el hecho de que algunos niños tengan sonidos favoritos y que las palabras que los contengan son repetidas, produciéndose también distorsiones en la regla general de desarrollo fonológico. (p.45).

Estrategias muy distorsionantes

Se trata de aquellos sistemas de aproximación a los sonidos adultos que afectan más gravemente a la palabra en su comparación con la corrección adulta.

- Procesos de sustitución

Se denomina sustitución a la tendencia infantil de cambiar un sonido por otro, cuando el sonido sustituidor no está próximo en ningún otro segmento de la palabra al sustituir.

2.2.2.1 RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LENGUAJE

Aspectos teóricos

Los niños tienen imaginación desbordante y fantasean todo tipo de aventuras. Es la edad ideal para estimular y potenciar el pensamiento creativo. Y como tiene una curiosidad igualmente desbordante lo absorben todo como si fueran esponjas. Investigan desmontan, preguntan constantemente, lo tocan todo, lo huelen todo, miran, escuchan con atención porque quieren saberlo todo. También están desarrollando la percepción de formas y colores, lo que significa que cuando mayor sea la estimulación en esa dirección mejor podrá desarrollarse su inteligencia perceptiva, su sensibilidad y su interacción con el entorno.

Es en esta fase cuando los circuitos neuronales lingüísticos comienzan a madurar. Realizar un conjunto de actividades “propone explorar la noción lingüística de juego con la intención de reunir indicios que permitan descubrir las diversidad representaciones que suelen asociarse a este término.” (Gilles brougere, 1998, Aizencang, 2005)

Como aprendemos a comunicarnos

El niño aprende el lenguaje que oye hablar en su entorno. Pero no basta escucharlo por ejemplo oír la televisión no le permitirá aprenderlo. Para adquirir el lenguaje es indispensable poder interactuar con otras personas que ofrecen respuestas

inmediatas.

Este es quizás el apartado más definitorio, ya que marcará todo el trayecto de las habilidades. Hablamos de juego y actividades lúdicas, porque este es el punto de partida: la relación entre lo afectivo y lo intelectual. Es en el juego y en las actividades planteadas como divertidas y explorativas con la intervención de todos los sentidos, movilidad física, la expresión corporal y verbal donde nos queremos situar y mostrar en la práctica que pensar es también divertido y que el esfuerzo que supone a veces tiene muchas compensaciones, porque nos proporciona alegrías. (De Puig, Irene & Satiro, 2004).

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Desarrollo de lenguaje

Sistema de comunicación basado en las palabras y la gramática, es un elemento crucial en el desarrollo cognitivo. Los niños pueden emplear palabras para representar objetos y acciones, expresar reflexiones y experiencias e igualmente para comunicar sus necesidades, sentimientos e idear con el fin de ejercer control sobre sus vidas.

Juego

Decroly (2002), Se ha intentado definir el juego como: Actividad esencial del ser humano o como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad ulterior.

Juegos educativos

No constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tiene por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir retención y comprensión del niño, merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego.

Juegos visuales

Ayudar al niño a discriminar las cualidades de los objetos, a elegir lo que cae bajo sus sentidos para formar su juicio y obrar según las conclusiones de este juicio.

Lenguaje

“El lenguaje puede definirse como un código socialmente compartido, o un sistema convencional, que sirve para representar conceptos mediante la utilización de símbolos arbitrarios de combinación de estos, que están regidos por regla

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRECIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICOS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DEL CUESTIONARIO DE DESARROLLO DE LENGUAJE

Tabla N 2: Ítem 1: ¿Describe características del juguete?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	4	16.0	16.0	16.0
	si	21	84.0	84.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

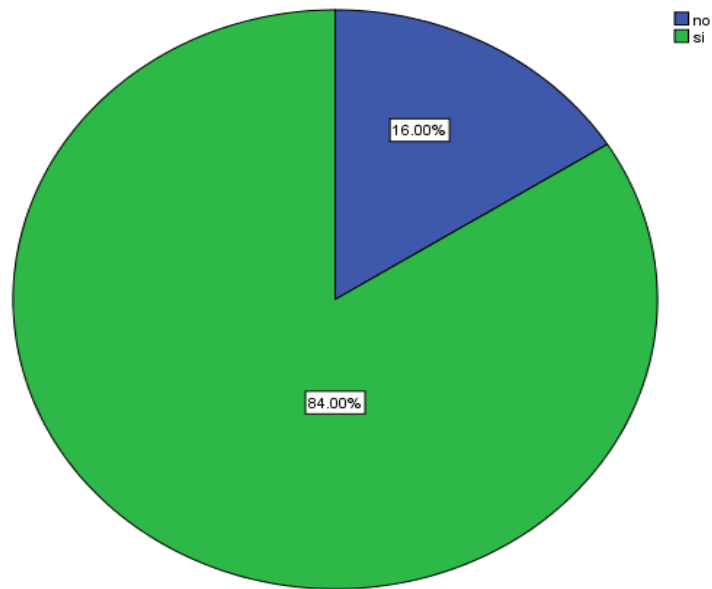


GRAFICO N 1. ITEM1. Describe características del juguete

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 1, se observa que el 84 % de los niños si describe las características del juguete y el 16 % de los niños demuestra que no, lo que nos indica que la mayoría de niños describe las características del juguete.

Tabla N 3: Ítem 2: ¿Reconoce los colores?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	5	20.0	20.0	20.0
	si	20	80.0	80.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

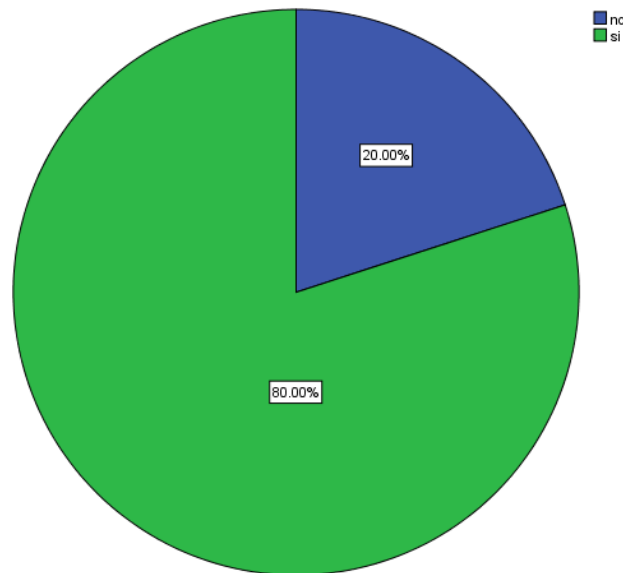


GRAFICO N2. ÍTEM 2 Reconoce los colores

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 2, se observa que el 80 % de los niños sí reconoce los colores y el 20 % de los niños no, lo que nos indica que la mayoría de niños reconoce los colores.

Tabla N 4: Ítem 3 ¿Agrupa los juguetes por colores?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	5	20.0	20.0	20.0
	si	20	80.0	80.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

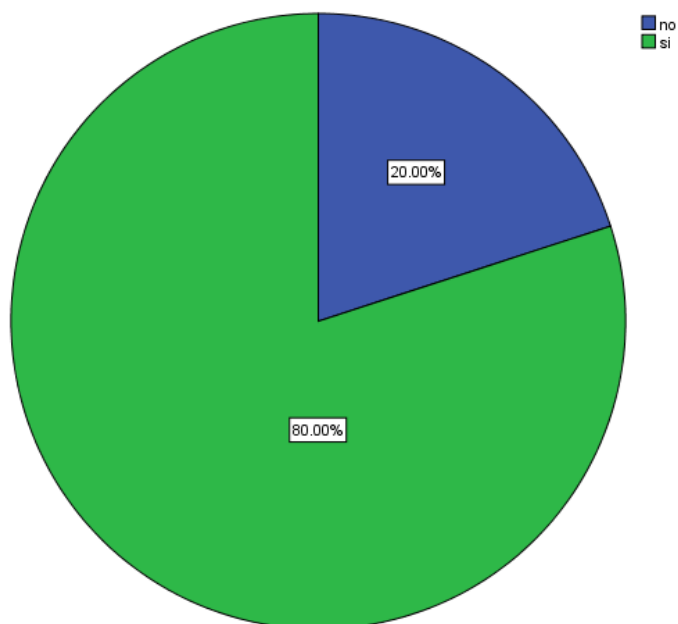


grafico N1. ítem1: ¿Agrupa los juguetes por colores?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 3, se observa que el 80 % de los niños si agrupa los juguetes por colores y el 20 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños agrupa los juguetes por colores.

Tablas N 5: Ítem 4: ¿Identifica la forma del juguete?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	4	16.0	16.0	16.0
	si	21	84.0	84.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

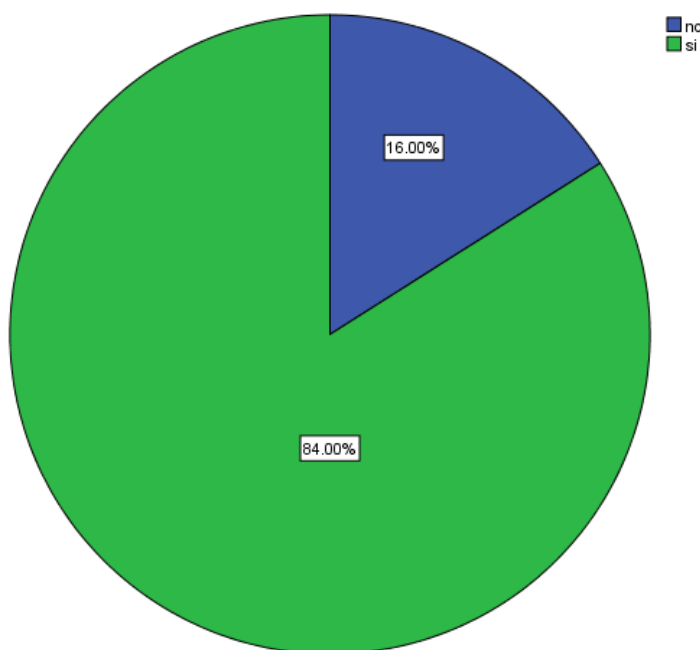


Gráfico N 4: ¿Identifica la forma del juguete?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 4, se observa que el 84 % de los niños si identifica la forma del juguete y el 16 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños identifica la forma del juguete.

Tablas N 6: Ítem 5: ¿Relaciona los objetos de su entorno?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	8	32.0	32.0	32.0
	si	17	68.0	68.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

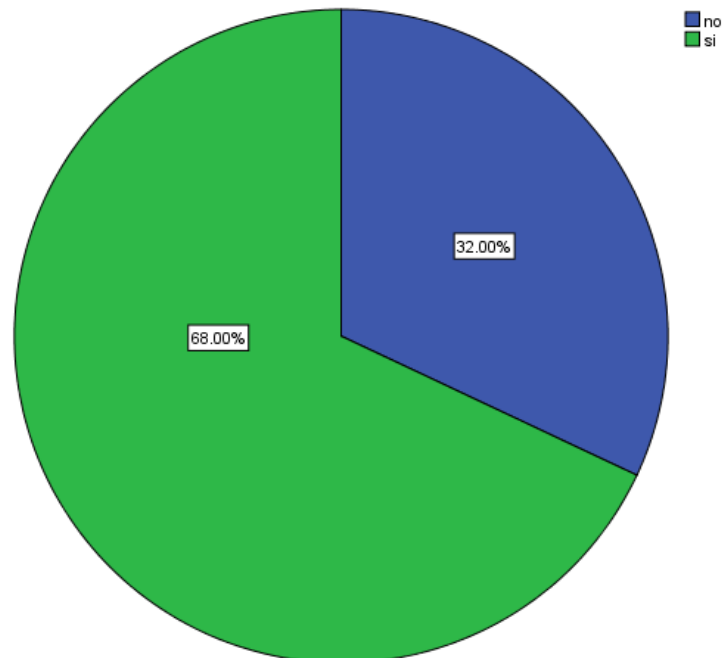


Gráfico N 5: ¿Relaciona los objetos de su entorno?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 5, se observa que el 68 % de los niños si relaciona los objetos de su entorno y el 32 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños relaciona los objetos de su entorno.

Tablas N 7: Ítem 6: ¿Selecciona el juguete de su agrado?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	2	8.0	8.0	8.0
	si	23	92.0	92.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

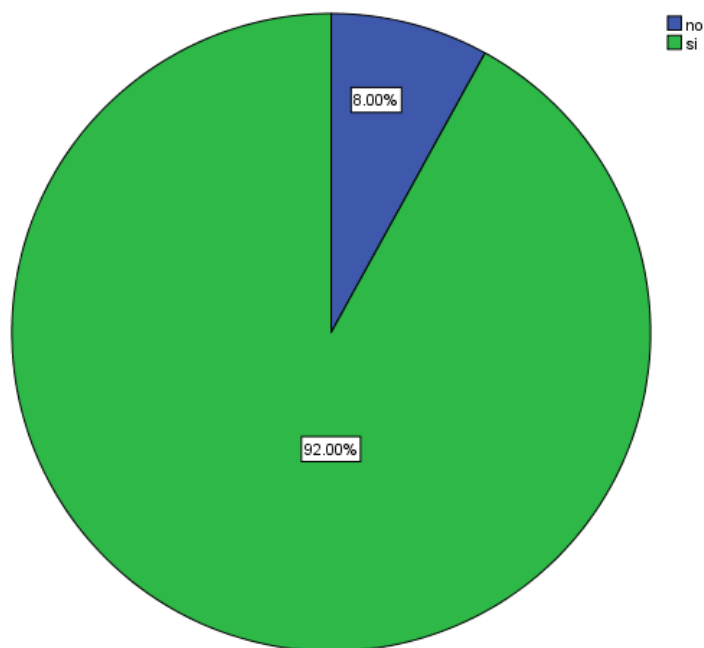


Gráfico N 6: ¿Selecciona el juguete de su agrado?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 6, se observa que el 92 % de los niños si selecciona el juguete de su agrado y el 8 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de niños selecciona el juguete de su agrado.

Tablas N 8: Ítem 7: ¿Clasifica los juegos de acuerdo al tamaño?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	1	4.0	4.0	4.0
	si	24	96.0	96.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

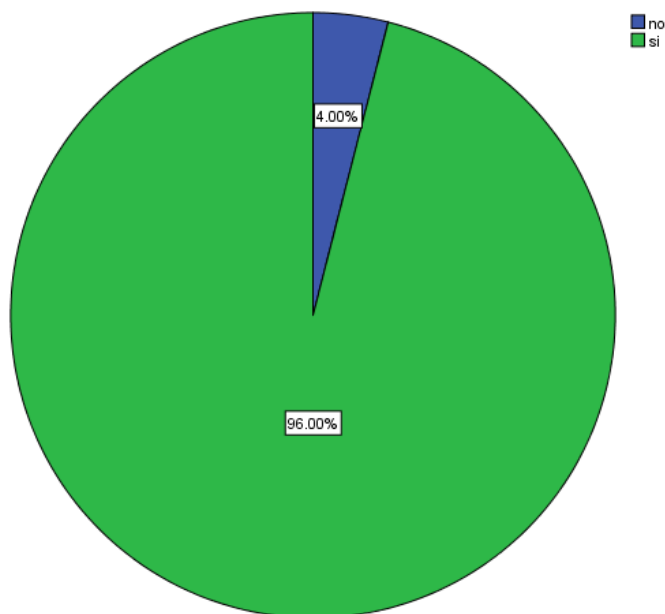


Gráfico N 7: ¿Clasifica los juegos de acuerdo al tamaño?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 7, se observa que el 96 % de los niños si clasifican los juegos de acuerdo al tamaño y el 4 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de los niños clasifican los juegos de acuerdo al tamaño.

Tablas N 9: Ítem 8: ¿Ordena los cubos por tamaño?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	12.0	12.0	12.0
	si	22	88.0	88.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

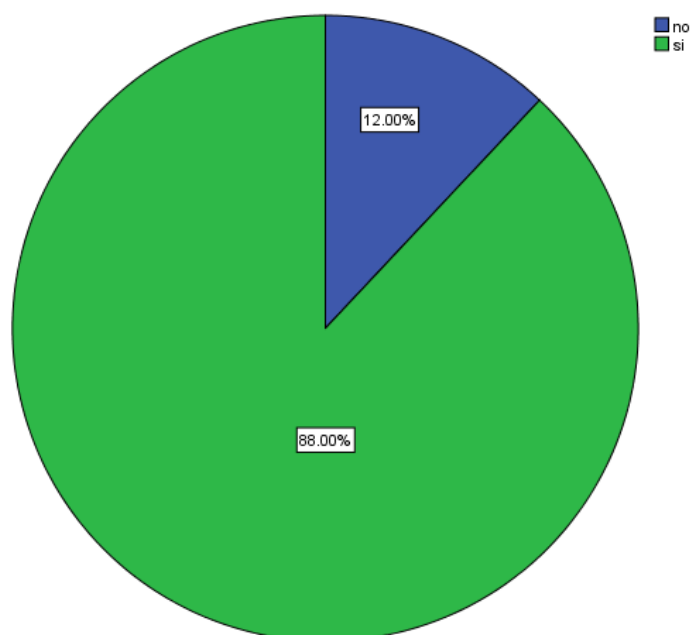


Gráfico N 8: ¿Ordena los cubos por tamaño?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 8, se observa que el 88 % de los niños si ordena los cubos por tamaño y el 12 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de niños ordena los cubos por tamaño.

Tablas N 10: Ítem 9: ¿Construye torres de acuerdo al tamaño?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	si	25	100.0	100.0	100.0

Fuente: Base de datos de la investigación

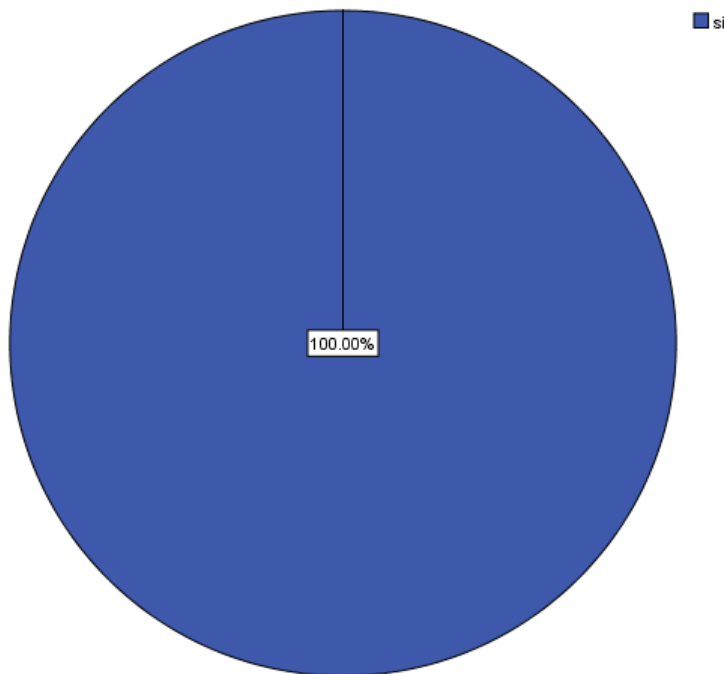


Gráfico N 9: ¿Construye torres de acuerdo al tamaño?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 9, se observa que el 100 % de los niños si construyen torres de acuerdo al tamaño, lo que nos indica que todos los niños construyen torres de acuerdo al tamaño.

Tablas N 11: Ítem 10: ¿Repite palabras?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	2	8.0	8.0	8.0
	si	23	92.0	92.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

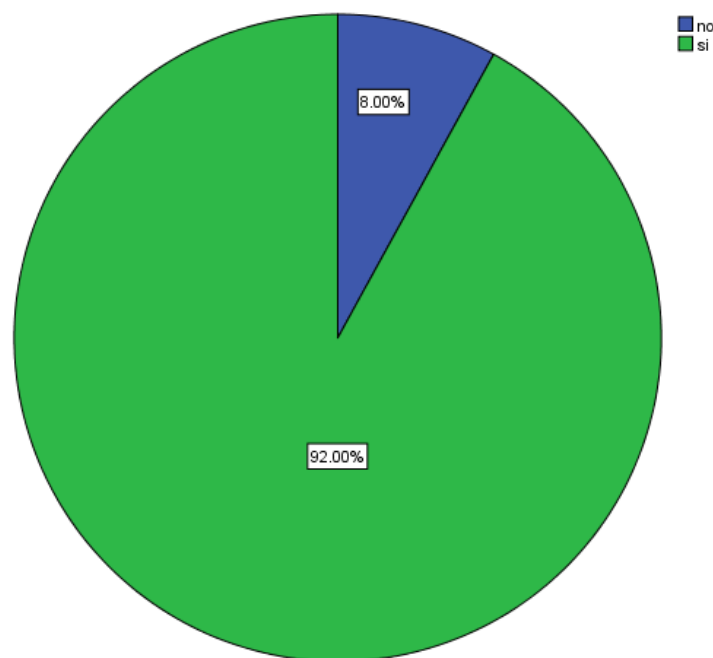


Gráfico N 10: ¿Repite palabras?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 10, se observa que el 92 % de los niños si repite palabras y el 8 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica la mayoría de niños repite palabras.

Tablas N 12: Ítem 11: ¿Desarrolla las actividades indicadas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	1	4.0	4.0	4.0
	si	24	96.0	96.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

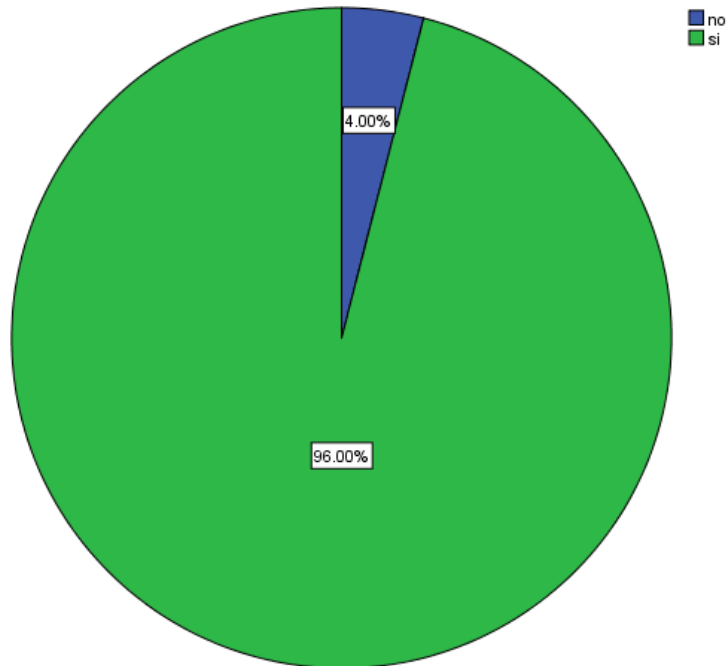


Gráfico N 11: ¿Desarrolla las actividades indicadas?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 11, se observa que el 96 % de los niños si desarrollan las actividades indicadas y el 4 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de niños desarrollan las actividades indicadas.

Tablas N 13: Ítem 12: ¿Responde preguntas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	1	4.0	4.0	4.0
	si	24	96.0	96.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

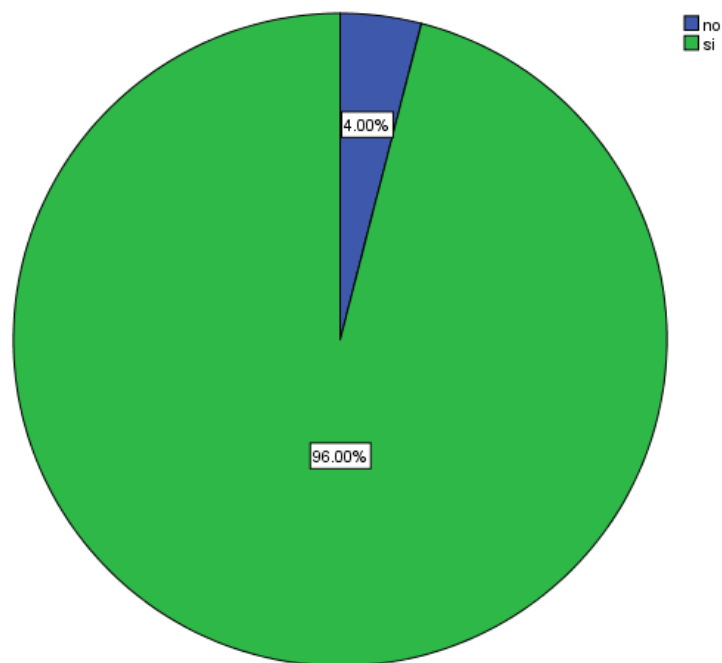


Gráfico N 12: ¿Responde preguntas?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 12, se observa que el 96 % de los niños si responde preguntas y el 4 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de niños responde preguntas.

Tablas N 14: Ítem 13: ¿Interactúa con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	2	8.0	8.0	8.0
	si	23	92.0	92.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

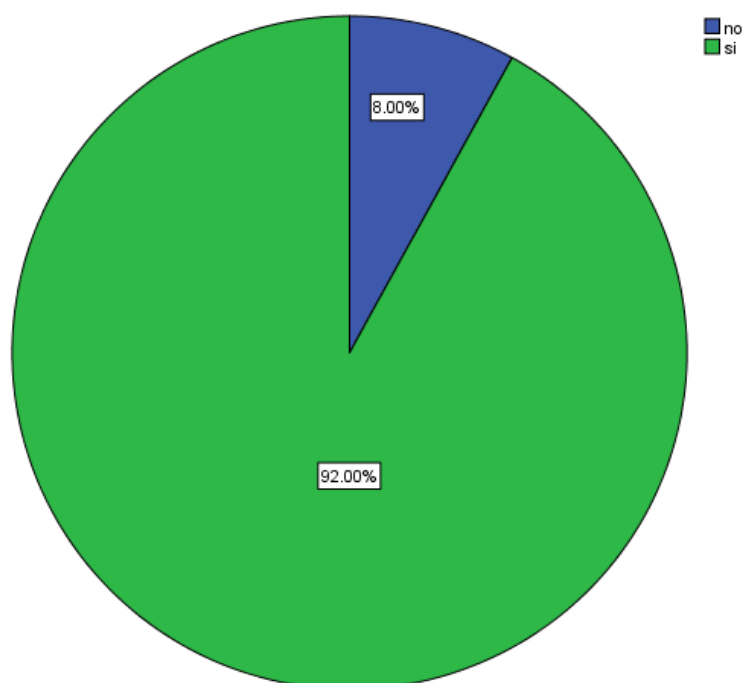


Gráfico N 13: ¿Interactúa con sus compañeros?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 13, se observa que el 92 % de los niños si interactúa con sus compañeros y el 8 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de niños interactúa con sus compañeros.

Tablas N 15: Ítem 14: ¿Comunica sus necesidades básicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	6	24.0	24.0	24.0
	si	19	76.0	76.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

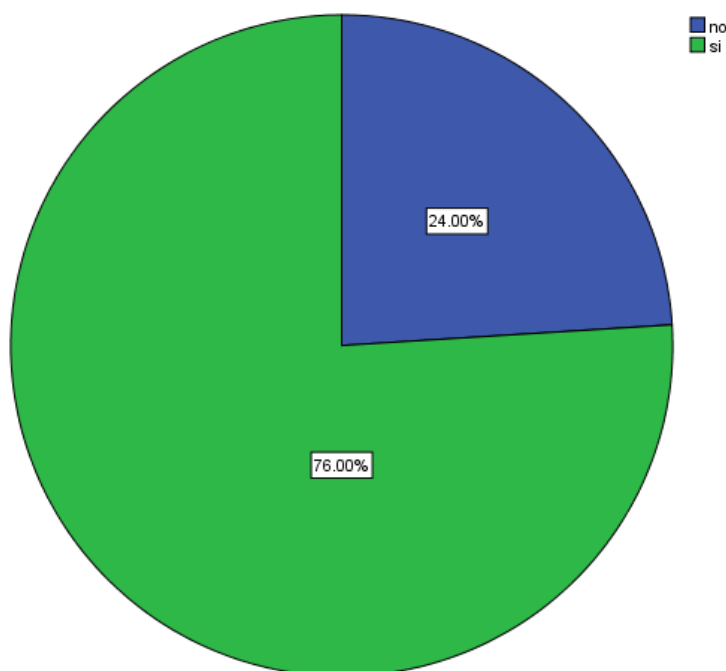


Gráfico N 14: ¿Comunica sus necesidades básicas?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 14, se observa que el 76 % de los niños si comunica sus necesidades básicas y el 24 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños comunica sus necesidades básicas.

Tablas N 16: Ítem 15: ¿Participa de las actividades sociales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	12.0	12.0	12.0
	si	22	88.0	88.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

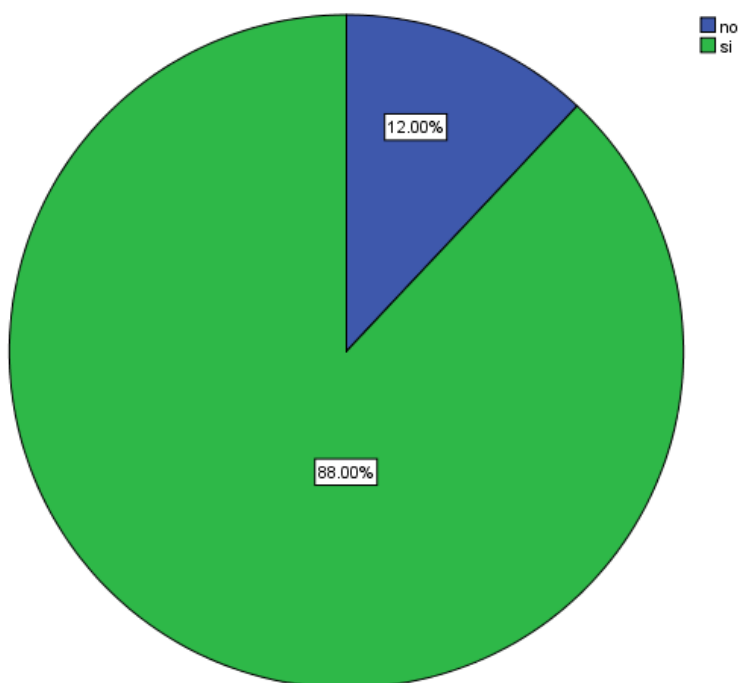


Gráfico N 15: ¿Participa de las actividades sociales?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 15, se observa que el 88 % de los niños si participa de las actividades sociales y el 12 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de niños participa de las actividades sociales.

Tablas N 17: Ítem 16: ¿Comprende indicaciones recibidas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	1	4.0	4.0	4.0
	si	24	96.0	96.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

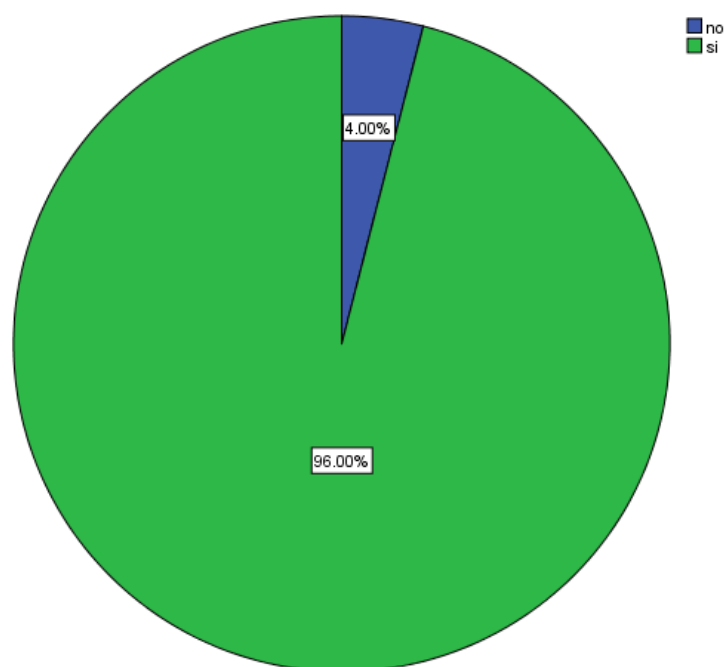


gráfico N 16: ¿Comprende indicaciones recibidas?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 16, se observa que el 96 % de los niños si comprende indicaciones recibidas y el 4 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que la mayoría de niños comprende indicaciones recibidas.

Tablas N 18: Ítem 17: ¿Nombra los acuerdos tomados en el aula?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	6	24.0	24.0	24.0
	si	19	76.0	76.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

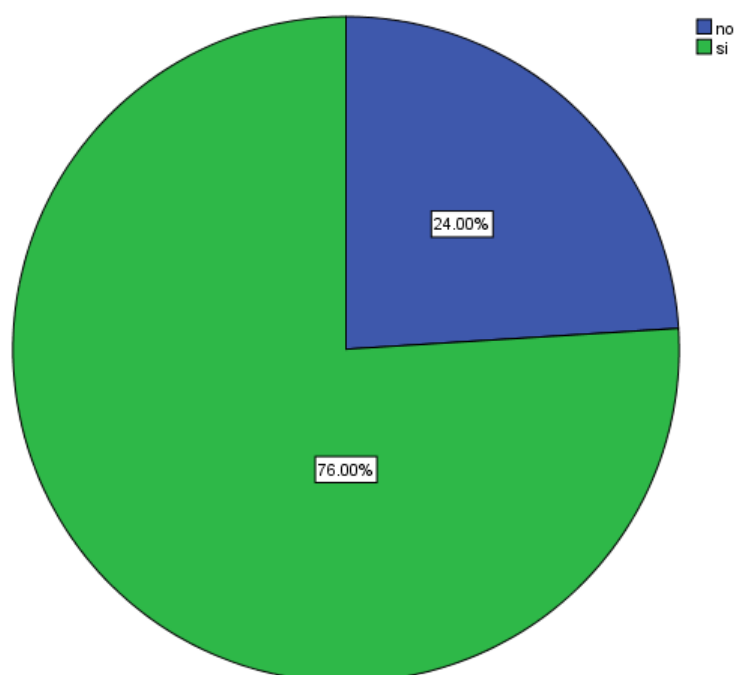


Gráfico N 17: ¿Nombra los acuerdos tomados en el aula?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 17, se observa que el 76 % de los niños si nombra los acuerdos tomados en el aula y el 24 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños nombra los acuerdos tomados en el aula.

Tablas N 19: Ítem 18: ¿Relata lo que más le agrada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	6	24.0	24.0	24.0
	si	19	76.0	76.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

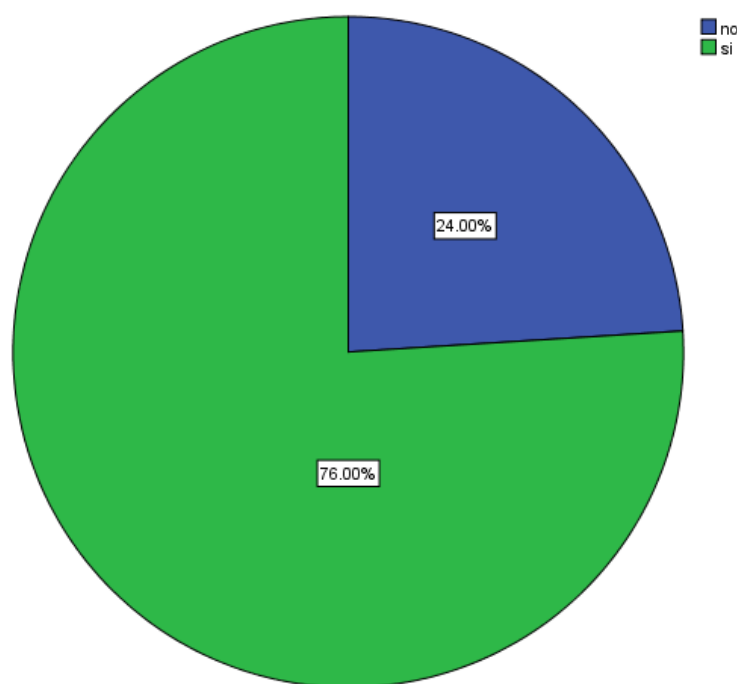


Gráfico N 18: ¿Relata lo que más le agrada?

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 18, se observa que el 76 % de los niños si relata lo que más le agrado y el 24 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños relata lo que más le agrado.

Tablas N 20: Dimensión 1 JUEGOS DE COLORES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	5	20.0	20.0	20.0
	si	20	80.0	80.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

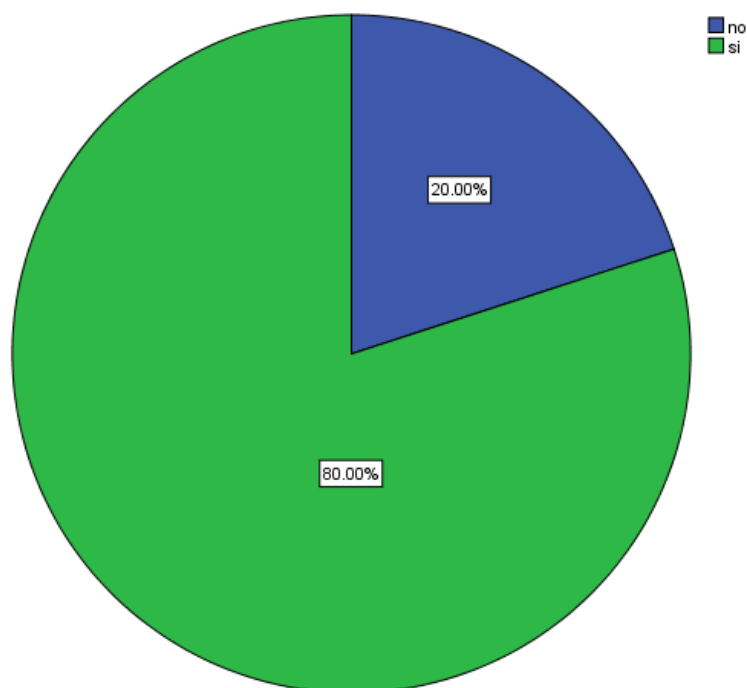


Gráfico N 19: JUEGOS DE COLORES

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 19, se observa que el 80 % de los niños encuestados afirman que los juegos de colores son adecuados en el aula y el 20 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que los juegos de colores son más del 50%.

Tabla N 21: Dimensión 2: JUEGOS DE FORMAS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	9	36.0	36.0	36.0
	si	16	64.0	64.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

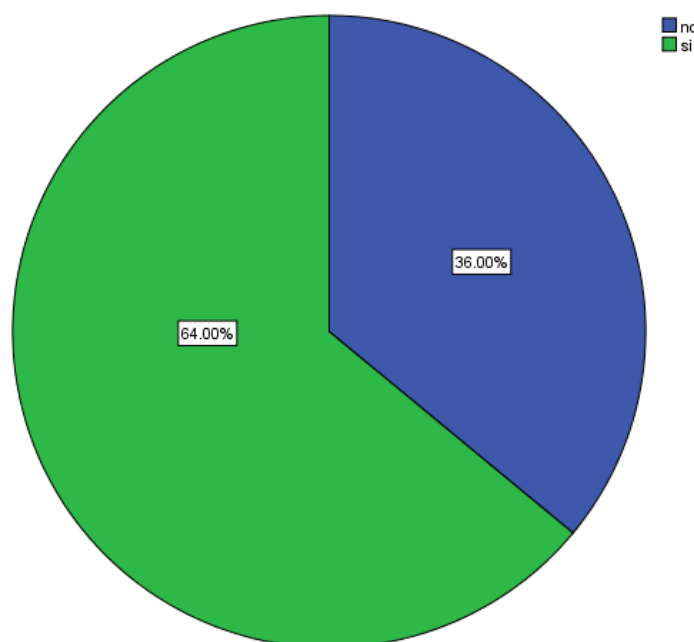


Gráfico N 20: JUEGOS DE FORMAS

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 20, se observa que el 64 % de los niños si encuestados afirman que el uso de los juegos de formas son adecuados en el aula y el 36% de los niños demuestran que no, lo que nos indica que el uso de los juegos de formas es superior al 50%.

Tablas N 22: Dimensión 3: JUEGOS DE TAMAÑO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	12.0	12.0	12.0
	si	22	88.0	88.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

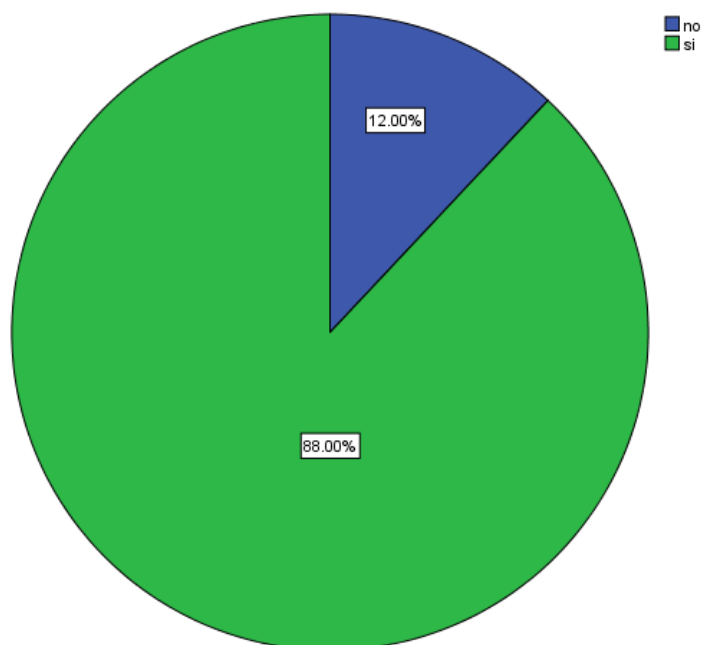


Gráfico N 21: JUEGOS DE TAMAÑO

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 21, se observa que el 88 % de los niños encuestados afirman que el uso de juegos de tamaños es adecuado y el 12 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que el uso de juego de tamaños es adecuado en más del 50%.

Tablas N 23: Variable 1: JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	2	8.0	8.0	8.0
	si	23	92.0	92.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

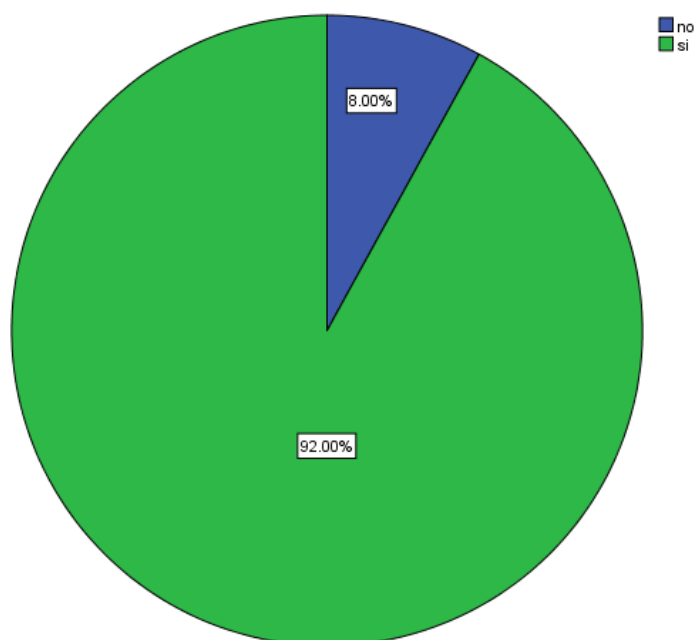


Gráfico N 22: JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 22, se observa que el 92% de los niños encuestados afirman que los Juegos Educativos Visuales son adecuados y el 8 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que los Juegos Educativos Visuales son superior al 76%.

Tablas N 24: Dimensión 4: BASES COGNITIVAS DE LENGUAJE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	12.0	12.0	12.0
	si	22	88.0	88.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

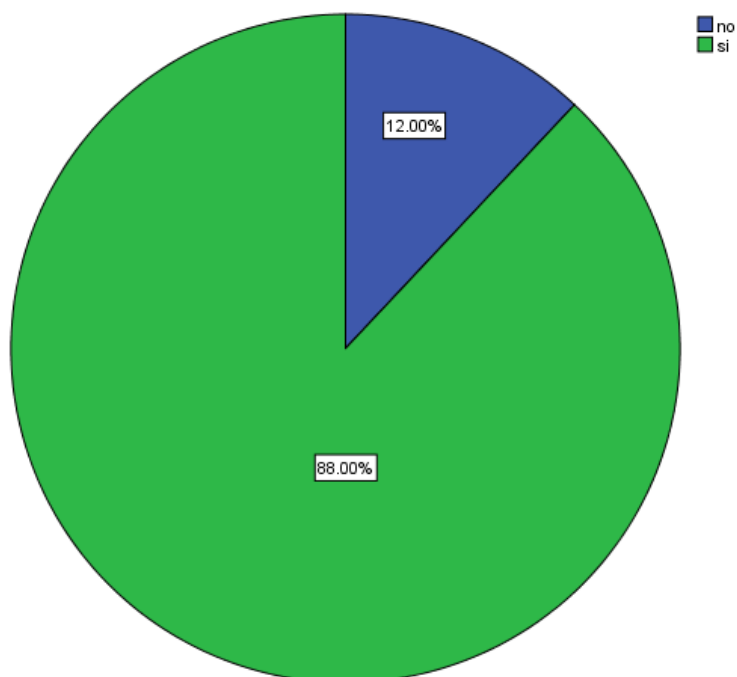


Gráfico N 23: BASES COGNITIVAS DE LENGUAJE

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 23, se observa que el 80 % de los niños si relata lo que más le agrado y el 24 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños relata lo que más le agrado.

Tablas N 25: Dimensión 5: BASES SOCIALES DEL LENGUAJE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	7	28.0	28.0	28.0
	si	18	72.0	72.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

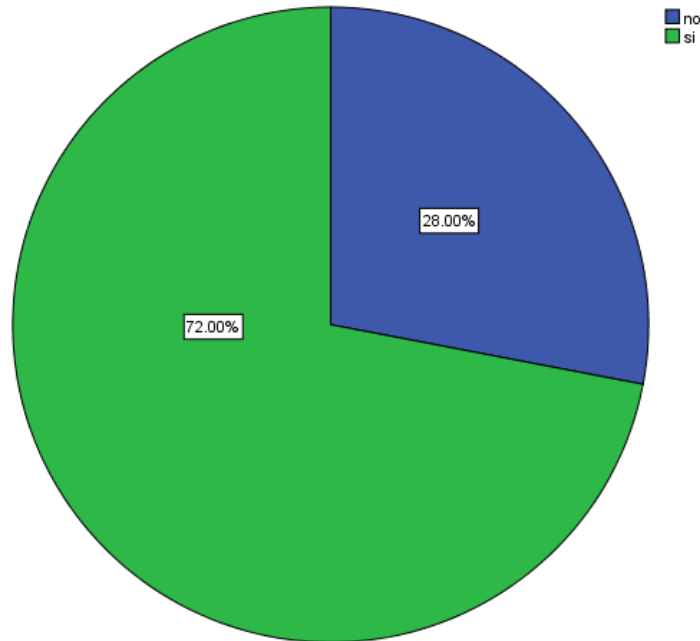


Gráfico N 24: BASES SOCIALES DEL LENGUAJE

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 24, se observa que el 72 % de los niños encuestado demuestran que han desarrollado las bases sociales del lenguaje en el aula y el 28 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% a desarrollado las bases sociales del lenguaje.

Tablas N 26: Dimensión 6: BASES COMUNICATIVAS DEL LENGUAJE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	8	32.0	32.0	32.0
	si	17	68.0	68.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

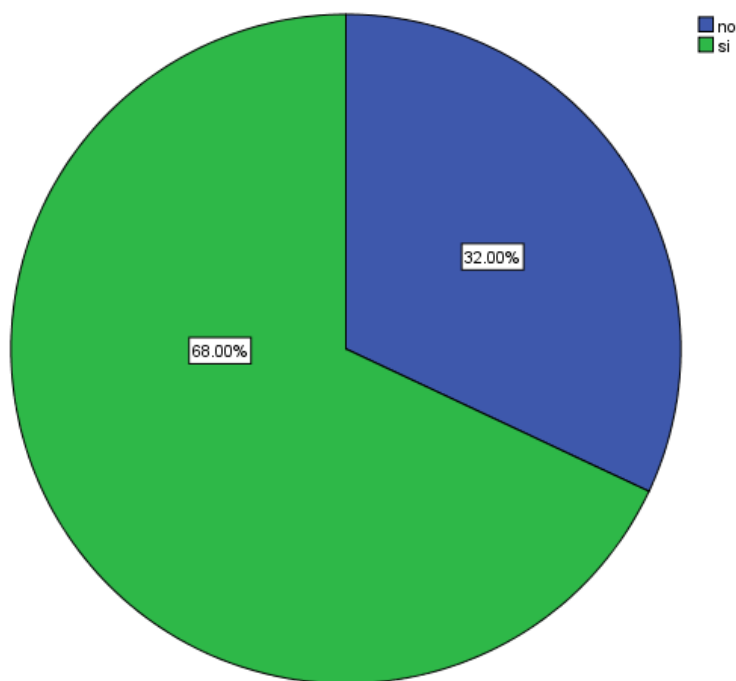


Gráfico N 25: BASES COMUNICATIVAS DEL LENGUAJE

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 25, se observa que el 68% de los niños encuestados han desarrollado las bases comunicativas del lenguaje y el 24 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que más del 50% de niños han desarrollado las bases comunicativas del lenguaje.

Tablas N 27 variable 2: DESARROLLO DEL LENGUAJE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	3	12.0	12.0	12.0
	Si	22	88.0	88.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Fuente: Base de datos de la investigación

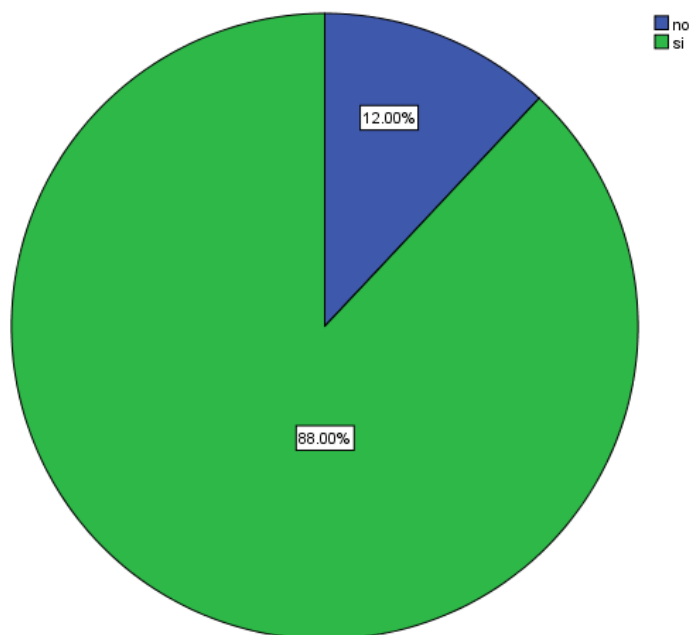


Gráfico N 26: DESARROLLO DEL LENGUAJE

INTERPRETACIÓN

En el gráfico 26, se observa que el 88 % de los niños encuestados afirman que el desarrollaron su lenguaje es adecuado y el 12 % de los niños demuestran que no, lo que nos indica que el desarrollo del lenguaje es superior 76%.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho: No existe correlación significativa entre los juegos educativos visuales y el desarrollo del lenguaje de los niños 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

H1: Existe una relación significativa entre los juegos educativos visuales y el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

Significancia: $\alpha = ,05$

Valor de probabilidad

Tabla N .28: Pruebas de chi--cuadrado de la correlación de los juegos educativos visuales –desarrollo del lenguaje.

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación (2 Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	2,973 ^a	1	,085		
Corrección de continuidad ^b	,348	1	,555		
Razón de verosimilitud	1,983	1	,159		
Prueba exacta de Fisher				,230	,230
Asociación lineal por lineal	2,854	1	,091		
N de casos válidos	25				

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,24.
b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Fuente: Base de datos de la investigación

Como $P=,042$ ($\div 2$ por ser bilateral) $> \alpha ,05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, lo cual demuestra que no existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relacionen con el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

b) Hipótesis específica 1

Ho: No existe correlación significativa entre los juegos educativos visuales con las bases cognitivas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos visuales con las bases cognitivas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

Significancia: $\alpha = ,05$

Valor de probabilidad

Tabla N.29: Pruebas de chi-cuadrado de la correlación de los juegos educativos con las bases cognitivas del lenguaje.

	Valor	gl	Sig. asintótica exacta (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	,379 ^a	1	,538		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,339	1	,560		
Prueba exacta de Fisher				,504	,504
Asociación lineal por lineal	,364	1	,546		
N de casos válidos	25				

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,60.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Fuente: Base de datos de la investigación

Como $P=,269$ ($\div 2$ por ser bilateral) $> \alpha ,05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, lo cual demuestra que no existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relaciona con las bases cognitivas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

c) Hipótesis específica 2

Ho: No existe correlación significativa entre los juegos educativos visuales con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos visuales con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

Significancia: $\alpha = ,05$

Valor de probabilidad

Tabla N.30: Pruebas de chi-cuadrado de la correlación de los juegos educativos visuales con las bases sociales del lenguaje.

	Valor	gl	Sig. asintótica exacta (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	,011 ^a	1	,918		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,011	1	,918		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,713
Asociación lineal por lineal	,010	1	,920		
N de casos válidos	25				

a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,08.
b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Fuente: Base de datos de la investigación

Como $P=,459 (\div 2 \text{ por ser bilateral}) > \alpha ,05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, lo cual demuestra que no existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relaciona con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

d) Hipótesis Específica 3

Ho: No existe correlación significativa entre los juegos educativos visuales con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos visuales con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

Significancia: $\alpha = ,05$

Valor de probabilidad

Tabla N.31: Pruebas de chi-cuadrado de la correlación de los juegos educativos visuales con las bases comunicativas del lenguaje.

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	1,469 ^a	1	,225		
Corrección de continuidad ^b	,070	1	,791		
Razón de verosimilitud	1,123	1	,289		
Prueba exacta de Fisher				,330	,330
Asociación lineal por lineal	1,410	1	,235		
N de casos válidos	25				

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,36.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Fuente: Base de datos de la investigación

Como $P = ,112 (\div 2 \text{ por ser bilateral}) > \alpha ,05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, lo cual demuestra que no existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relacionan con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima. 2015.

CONCLUSIONES

- Primero.-** No existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relacionen con el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho, según la prueba del chi- cuadrado el valor es ,042, la cual tiene correlación moderada con un nivel de significación de 0,05.
- Segundo.-** No existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relacionan con las bases cognitivas del lenguaje de los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Según la prueba del chi cuadrado el valor es, 269, la cual tiene correlación moderada con un nivel de significancia de 0,05.
- Tercero.-** Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, lo cual demuestra que no existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relaciona con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho, Según la prueba del chi cuadrado el valor es, 0,459, la cual tiene correlación moderada con un nivel de significancia de 0,05.
- Cuarto.-** Se concluye que no existe evidencia suficiente para afirmar que los juegos educativos visuales se relacionan con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho, Según la prueba del chi cuadrado el valor es, 112, la cual tiene correlación moderada con un nivel de significancia de 0,05.

RECOMENDACIONES

Primero.- Recomendamos a los docentes planificar sus actividades en base a los juegos educativos y el lenguaje; para motivar y captar toda la atención de los niños y para mejores resultados.

Segundo.- Sugerimos a los docentes fusionar los juegos educativos visuales en las distintas áreas, para lograr desarrollar múltiples habilidades en los niños.

Tercero.- sugerimos a la universidad promover talleres de acción docente sobre el uso de juegos educativos en el desarrollo del lenguaje, para disminuir los problemas de lenguaje que se presenten en el aula.

Cuarto.- Se recomienda a los estudiantes realizar estudios de investigación relacionados al juego educativo y el lenguaje para innovar en las escuelas y que los niños pasen más tiempo jugando y aprendiendo.

Quinto.- Recomendamos lo expuesto en esta tesis para realizar un estudio más amplio del tema para nuevos aportes en nuestro sistema educativo.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Aizencang, N (2005). Jugar, aprender y enseñar. Buenos aires, argentina: Editorial manantial.
2. Carrasco, S (2008), Metodología de la investigación científica, Editorial San Marcos.
3. Clemente, R (2009). Desarrollo del lenguaje. Barcelona: Editorial Octaedro.
4. Decroly, O (2002). El juego educativo. Madrid: Editorial Morata.
5. Gomero, G. y Moreno, J. (1997). Proceso de investigación científica. Lima Fakir
6. Gonzales, A (2007). El niño y su mundo. México: Editorial Trillas S.A de C.V.
7. Gonzales, A (2005). Rondas y juegos. México: Editorial Trillas. S.A de C.V.
8. Hernandez, R, Fernandez, C., Batista M. L. (2010)Metodologia de la investigación. (5 ed.).Mexico: Mc Graw-hill/interamericana editores,S.A. DE C.V.
9. Hernández, R (2010). Metodología de la investigación. Séptima Edición. México, D.F Mc Graw- Hill Interamericana.
10. Jiménez, C (2008). El juego nuevas miradas desde la Neuropedagogía. Bogotá: Editorial Magisterio.
11. Ley universitaria 30220. (2014, 9 de julio). El peruano, (p.7).
12. Lizzi, S (2009). Didáctica de la lengua en el nivel inicial. Buenos Aires: Editorial Bonum.

13. Loos, S & Metref, K (2007). Jugando se aprende mucho. Madrid: Editorial Narcea.S.A.
14. Meece, J (2000). Desarrollo del niño y del adolescente par educadores. México: Editorial Ultra. S.A de C.V.
15. Oewns, R (2003). desarrollo del lenguaje. Madrid: Editorial Pearson Educación.
16. Puig, I. & Sático, A (2004). Jugar a pensar. Barcelona: editorial Octaedro.
17. Sabino, C (2001). El proceso de la investigación. Buenos Aires: Lumen
18. Tamayo, T. y Tamayo, M. (1997). El proceso de la investigación científica. Mexico D.F. Editorial Limusa S.A.
19. VALDERRAMA, S., & LUCY, L. (2009). Técnicas e instrumentos para la obtención de datos en la investigación científica. Lima. Editorial San Marcos EIRL 1ª. Edición.
20. http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
21. <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769>

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015

AUTOR: VILLARROEL MELGAREJO NOEMI

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES E INDICADORES	TECNICAS E INSTRUMENTOS	METODOLOGIA	INFORMANTES
<p>1.1. Problema general:</p> <p>¿De qué manera los juegos educativos visuales se relacionan con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015?</p>	<p>1.1. Objetivo general:</p> <p>Determinar si los juegos educativos visuales se relacionan con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>1.1. Hipótesis general:</p> <p>Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p> <p>Ho:</p> <p>Los juegos educativos visuales no se relacionan significativamente con el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>Variable V1: Juegos Educativos Visuales</p> <p>Dimensiones e indicadores de la variable X:</p>	<p>Técnicas e instrumentos para la variable V1:</p> <p>Ficha de observación</p>	<p>Diseño: No experimental transeccional</p> <p>Tipo: básica aplicada cuantitativa</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Población:</p> <p>La población está conformada por 25 niños de 3 años de edad del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de</p>	<p>Para la variable V1:</p> <p>Los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos</p> <p>Para la variable V2:</p> <p>Los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos</p>
<p>1.2. Problemas específicos:</p>	<p>1.2. Objetivos específicos:</p>	<p>1.2.Hipótesis específicos:</p>	<p>Juegos de colores</p>			

<p>¿De qué manera los juegos educativos visuales se relacionan con las bases cognitivas en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015?</p>	<p>Determinar si los juegos educativos visuales se relacionan con las bases cognitivas en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con las bases cognitivas del lenguaje en los niños de 3 años de la I.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>Juego de formas Juegos de tamaño</p>	<p>Técnicas e instrumentos para la variable V2: Ficha de observación</p>	<p>Lurigancho. Lima 2015</p>
<p>1.3. ¿De qué manera los juegos educativos se relacionan con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015?</p>	<p>1.3. Determinar si los juegos educativos se relacionan con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>1.3. Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con las bases sociales del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>Variable V2: Desarrollo del lenguaje Dimensiones e indicadores de la variable Y:</p>		
<p>1.4. ¿De qué manera los juegos educativos se relacionan con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015?</p>	<p>1.4. Determinar si los juegos educativos se relacionan con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>1.4. Los juegos educativos visuales se relacionan significativamente con las bases comunicativas del lenguaje en los niños de 3 años de la C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015</p>	<p>Bases cognitivas de lenguaje Bases sociales de lenguaje Bases comunicativas de lenguaje</p>		

INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES Y DESARROLLO DEL LENGUAJE

INSTRUCCIONES:

A continuación encontrará usted 18 preguntas, cada una con una serie de aspectos, que tendrá que responder anotando una "X" en la casilla de la derecha que se ajusta más a su apreciación con respecto al aspecto que se indica:

1. Considera usted que el valor de los **JUEGOS EDUCATIVOS VISUALES Y DESARROLLO DEL LENGUAJE** es una de las características que exhibe la administración de los servicios educacionales en la institución, de manera que puede ser observado, en los siguientes aspectos:

SI	NO
1	0

N°	Descripción	SI	NO
		1	0
1	Describe características del juguete		
2	Reconoce los colores		
3	Agrupar los juguetes por colores		
4	Identifica la forma del juguete		
5	Relaciona los objetos de su entorno		
6	Selecciona el juguete de su agrado		
7	Clasifica los juegos de acuerdo al tamaño		
8	Ordena los cubos por tamaño		
9	Construye torres de acuerdo al tamaño		

2. Desarrollo del Lenguaje

N°	Descripción	SI	NO
		1	0
1	Repite palabras		
2	Se incorpora a la actividad colectiva		
3	Participa en actividades comunicativas		
4	Interactúa con sus compañeros		
5	Comunica sus necesidades básicas		
6	Participa de las actividades sociales		
7	Comprende indicaciones recibidas		
8	Nombra los acuerdos tomados en el aula		
9	Relata lo que más le agrado		

BASE DE DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

N	Variable 1												Variable 2																							
	Dimensión 1				Dimensión 2				Dimensión 3				Σ V 1	Dimensión 4				Dimensión 5				Dimensión 6				Σ V 2										
	ítem	Σ D 1	D 1	N	ítem	Σ D 2	D 2	N	ítem	Σ D 3	D 3	N		ítem	Σ D 4	D 4	N	ítem	Σ D 5	D 5	N	ítem	Σ D 6	D 6	N											
1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	9	1	
2	1	1	1	3	1	0	1	1	2	0	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	0	1	2	0	1	0	1	2	0	1	0	7	1		
3	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
4	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
5	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
6	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
7	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
8	0	0	0	0	1	0	1	2	0	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
9	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
0	1	0	0	1	0	0	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
1	2	1	1	3	1	1	0	1	2	1	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	1	0	1	2	0	1	1	2	0	1	1	0	5	0	
1	3	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	3	1	1	0	0	1	0	1	1	1	3	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	1	
1	4	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	0	2	8	1
1	5	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
1	6	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	8	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
1	7	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	9	1		
1	8	1	1	3	1	1	0	0	1	0	1	0	1	2	0	6	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	1	2	0	1	1	0	7	1	
1	9	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	0	1	2	0	1	0	7	1		
2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	3	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	5	0			
2	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	1	1	3	1	8	1	0	1	1	2	0	1	1	0	2	0	1	1	1	3	1	7	1		
2	2	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	0	7	1	
2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	9	1		
2	5	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	9	1	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3	0			
2	6	1	1	3	1	1	0	1	2	0	1	1	1	3	1	8	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	0	1	2	0	8	1			





**TABLA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
POR EXPERTOS**

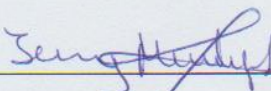
Título de Plan de tesis: **Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015**

Autor: Noemi Villarroel Melgarejo

Nombre de los instrumentos para validar: Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje

NRO ITEMS	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				excelente			
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1										X										
2										X										
3										X										
4											X									
5											X									
6										X										
7										X										
8										X										
9											X									
10												X								
11											X									
12											X									
13											X									
14										X										
15										X										
16										X										
17												X								
18										X										

Lugar y fecha: 01/10/ 2015


Firma y post firma del Experto Informante

DNI N° 10118923

Telf.N° _____

TABLA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

POR EXPERTOS

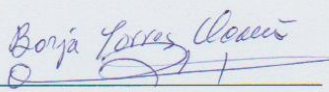
Título de Plan de tesis: **Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015**

Autor: Noemi Villarroel Melgarejo

Nombre de los instrumentos para validar: Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje

NRO ITEMS	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				excelente			
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1															✓					
2															✓					
3															✓					
4															✓					
5																	✓			
6																	✓			
7																	✓			
8																	✓			
9																	✓			
10															✓		✓			
11															✓					
12															✓					
13															✓					
14															✓					
15															✓					
16															✓					
17															✓					
18															✓					

Lugar y fecha: 30/04/ 2015

Borja Torres Claver


Firma y post firma del Experto Informante

DNI N° 08861485

Telf.N° 997273564

TABLA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

POR EXPERTOS

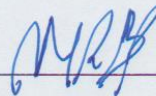
Título de Plan de tesis: **Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015**

Autor: **Noemi Villarroel Melgarejo**

Nombre de los instrumentos para validar: **Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje**

NRO ITEMS	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				excelente			
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1											✓									
2											✓									
3											✓									
4											✓									
5											✓									
6											✓									
7											✓									
8											✓									
9											✓									
10											✓									
11											✓									
12											✓									
13											✓									
14											✓									
15											✓									
16											✓									
17											✓									
18											✓									

Lugar y fecha: 28/09/ 2015



Firma y post firma del Experto Informante

DNI N° 07382078

Telf. N° 993866294

TABLA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

POR EXPERTOS

Título de Plan de tesis: **Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015**

Autor: **Noemi Villarroel Melgarejo**

Nombre de los instrumentos para validar: **Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje**

NRO ITEMS	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				excelente			
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1															✓					
2															✓					
3															✓					
4															✓					
5															✓					
6															✓					
7															✓					
8															✓					
9															✓					
10																	✓			
11																	✓			
12																	✓			
13															✓					
14															✓					
15															✓					
16															✓					
17															✓					
18															✓					

Lugar y fecha: 28/09/ 2015



Firma y post firma del Experto Informante

DNI N° 25706966

Telf.N° 998627686

TABLA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

POR EXPERTOS

Título de Plan de tesis: **Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje en los niños de 3 años del C.E.I Padre Carlos del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima 2015**

Autor: Noemi Villarroel Melgarejo

Nombre de los instrumentos para validar: Juegos Educativos Visuales y Desarrollo del Lenguaje

NRO ITEMS	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				excelente			
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1											X									
2											X									
3												X								
4												X								
5												X								
6												X								
7											X									
8												X								
9											X									
10												X								
11												X								
12												X								
13											X									
14											X									
15											X									
16											X									
17											X									
18												X								

Lugar y fecha: 39/09/ 2015

Atay
Firma y post firma del Experto Informante

DNI N° 07099222

Telf.N° 99232330