



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD EN
NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I N° 264 CENTRO POBLADO LOS UROS
CHULLUNI, PUNO - 2014”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN:
EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR LA BACHILLER:
LUPE YOVANA YUPANQUI JALLO**

LIMA – PERÚ

2015

DEDICATORIA:

A mi familia por apoyo incondicional y permanente.

A los docentes que me brindaron siempre un consejo y todos sus conocimientos en las aulas universitarias.

AGRADECIMIENTO:

Mi gratitud, principalmente está dirigida al Dios Todopoderoso por haberme dado la existencia y permitido llegar al final de nuestra carrera.

A nuestra casa de estudios Universidad “Alas Peruanas” por haberme dado la oportunidad de ingresar al sistema de Educación Superior y cumplir este gran sueño.

RESUMEN

Este trabajo tuvo como objetivo principal es Reconocer de qué manera los juegos influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

La metodología utilizada fue de nivel descriptivo explicativo, de tipo aplicada al campo de la educación, su método es hipotético deductivo, porque se emplean técnicas de deducción e inducción dentro del estudio y el diseño no experimental de carácter transversal. La Población estuvo conformada por 21 estudiantes de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, provincia Puno departamento de Puno, y la muestra por 19 estudiantes del sexto grado conformada por 11 niños y 8 niñas.

Las técnicas para recolectar información es la encuesta, el instrumento un cuestionario piloto conformado por 20 preguntas, elaboradas de acuerdo a los indicadores de la investigación, en este instrumento se mide las variables juegos en la motricidad. Se utilizó pruebas estadísticas no paramétricas conocida como la prueba de Kruskal Wallis, Ji Cuadrada corregida por Yates y la Prueba de Friedman y el paquete estadístico SPSS para la elaboración de las tablas y gráficos. La prueba estadística revelo que con un nivel de sig= 0.05 y con un valor superior al establecido por Ji cuadrado=7.82 con un $\chi^2=9.541$ que los juegos influyen determinadamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014, así también con un nivel de sig=0.05 y con un $\chi^2=0.042$ que los juegos sensoriales influyen significativamente en la motricidad, con un nivel de sig= 0.05 y con un $\chi^2= 0.028$ y $\chi^2= 0.019$ que los juegos intelectuales y los juegos sociales influyen significativamente en la motricidad de niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno.

Palabras Claves: Los juegos, La motricidad, juegos sensoriales, juegos intelectuales, juegos sociales

ABSTRACT

This paper's main objective is to recognize how games influence the motor in children in the IEI N ° 264 Town Center Chulluni Los Uros, Puno - 2014.

The methodology used was explanatory descriptive level, applied to the field of education type, its method is deductive hypothetical, because deduction and induction techniques used in the study and no transversal experimental design. The population consisted of 21 students of the IEI N ° 264 Town Center,, Chulluni Uros Puno province Puno department, and the sample of 19 sixth graders consists of 11 boys and 8 girls

The techniques for gathering information is the survey, a pilot survey instrument included 20 questions, prepared according to indicators of research, this instrument sets the variables measured in the motor. Non-parametric statistical tests known as the Kruskal Wallis, Chi square corrected by Yates and Friedman test and SPSS for making tables and graphs are used. The statistical test revealed that with a level of sig = 0.05 and a value greater than established by chi-square = $7.82 = 9,541$ with the games in the motor determining influence on children in the IEI N ° 264 Town Center Uros Chulluni, Puno - 2014, so with a level of sig = 0.05 and a = 0.042 sensory games that significantly influence the motor, with a level of sig = 0.05 and a = 0.028 y = 0.019 intellectuals and games social games significantly influence motor skills of children in the IEI N ° 264 Town Center Chulluni Los Uros, Puno.

Keywords: games, motor skills, sensory games, intellectual games, social games

ÍNDICE

HOJA DE RESPETO.....	
CARÁTULA.....	
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÍNDICE.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	11
1.2 Delimitación de la Investigación.....	12
1.2.1 Delimitación Social.....	
1.2.2 Delimitación Temporal.....	
1.2.3 Delimitación Espacial.....	
1.3 Problemas de Investigación.....	13
1.3.1 Problema General.....	
1.3.2 Problemas Específicos.....	
1.4 Objetivos de la Investigación.....	13
1.4.1 Objetivo General.....	
1.4.2 Objetivos Específicos.....	
1.5 Hipótesis de la Investigación.....	14
1.5.1 Hipótesis General.....	
1.5.2 Hipótesis Específicas.....	14
1.5.3 Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores.....	14
1.6 Diseño de la investigación.....	15

1.6.1	Tipo de Investigación.....	15
1.6.2	Nivel de Investigación.....	15
1.6.3	Método.....	15
1.7	Población y Muestra de la Investigación.....	16
1.7.1	Población.....	16
1.7.2	Muestra.....	16
1.8	Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos.....	17
1.8.1	Técnicas.....	17
1.8.2	Instrumentos.....	18
1.9	Justificación e Importancia de la Investigación.....	18
1.9.1.	Justificación de la Investigación	
1.9.1.1	Justificación Teórica.....	18
1.9.1.2	Justificación Práctica.....	18
1.9.1.3	Justificación Social.....	18
1.9.1.4	Justificación Legal.....	18

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la Investigación.....	19
2.1.1	Estudios Previos.....	19
2.1.2	Tesis Nacionales.....	20
2.1.3	Tesis Internacionales.....	22
2.2	Bases Teóricas.....	22
2.3	Definición de Términos Básicos.....	50

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1	Estadística descriptiva de las variables.....	58
3.2	Contrastación de Hipótesis.....	78

CONCLUSIONES	84
RECOMENDACIONES	85
FUENTES DE INFORMACIÓN	86
ANEXOS	88
- Matriz de Consistencia.....	89
- Cuestionario.....	91
- Certificado de Validez de Juicio de Expertos.....	93

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, titulado: “Los juegos y su influencia para estimular la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014”, tiene como finalidad, reconocer de qué manera los juegos sensoriales, intelectuales y sociales podrían influir en la motricidad de los niños de inicial.

A continuación, sumariamente, señalaremos los aspectos más relevantes de los diversos capítulos que presenta el trabajo:

Capítulo 1: Planteamiento Metodológico; está constituido por la descripción de la realidad problemática con respecto a la inteligencia emocional, a través de un riguroso proceso de observación en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros.

Asimismo se desarrolla la delimitación de la investigación, los antecedentes teóricos relacionados con la investigación; la formulación del sistema problemático relacionado con la realidad problemática además se consideran los objetivos de la investigación, describiendo el objetivo general, los objetivos específicos, la hipótesis de investigación, el diseño de la investigación, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos y la justificación e importancia de la investigación.

Capítulo 2: Marco Teórico; donde se ha consultado diversas fuentes primarias y secundarias que tienen relación con las variables del trabajo de investigación. Asimismo, se da énfasis a los antecedentes de la investigación, que hacen referencia a una serie de tesis que se han encontrado en el plano nacional e internacional, que sirven de sustento el estudio de las variables. Por último, se incluye la definición de términos básicos.

Capítulo 3: Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados, donde se desarrolla la prueba de hipótesis a partir del análisis estadístico, cuyos resultados se presentan en tablas y gráficos que reflejan hallazgos favorables a la correlación de las variables y se presentan en las páginas correspondientes al capítulo. Finalmente, dejamos a juicio de los lectores la interpretación de los resultados.

Las conclusiones se han anotado de manera objetiva, de tal manera que ellas sean el reflejo de la investigación realizada, junto a recomendaciones para futuros trabajos de investigación

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. Descripción de la realidad problemática

La educación es una de las principales preocupaciones de todos Los países del mundo que apuntan a un verdadero desarrollo a Nivel Nacional estos últimos años se a dado una serie de reformas para elevar la calidad educativa a través de un plan de mejoramiento de la educación y otras similares se ha priorizado el implementar una serie de capacitaciones en base a concepciones constructivistas cognitivas pero se está descuidando el cómo tratar temas mayoritarios que presentan los niños en los primeros grados de las instituciones Educativas Publicas uno de estos problemas especifico que presentan los niños y niñas especialmente en el segundo grado es la deficiente comunicación oral que presentan impidiéndole comprender el dialogo y por lo tanto la comunicación que es esencial en el proceso de Aprendizaje.

En el Perú, estos últimos años se ha dado una serie de reformas para elevar la calidad educativa a través del Proyecto Educativo Nacional, que brinda los lineamientos generales para una educación de calidad en el Perú. Sin embargo, a pesar de estos esfuerzos, los estudiantes peruanos tienen serias dificultades en las áreas de comunicación y matemáticas. Todavía seguimos ocupando los últimos puestos en comprensión lectora. En las clases podemos comprobar una deficiente comunicación oral. Generalmente se deja de lado esta competencia en las aulas.

El propósito de esta investigación es poder resolver o disminuir el efecto que causa el problema de la deficiente comunicación oral a partir de sus causas, en motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros, donde se ha apreciado que existe una gran influencia de ese problema por lo cual se

desea trazar un base de juegos recreativos con fines de mejorar la comunicación oral en los niños y niñas que presentan este problema, se ha priorizado los juegos recreativos porque por naturaleza los niños son hiperactivos para los juegos, por lo tanto se ha considerado como prioritarios.

La presente investigación surge para analizar, comprobar y verificar el papel que puede desempeñar los juegos recreativos en la escuela primaria para el desarrollo personal y emocional de los niños. También es nuestro deseo brindar herramientas al docente que le permita el desarrollo de la competencia comunicativa en sus alumnos, con este tema se plantea una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en la sociedad, servirá también para motivar a todas aquellas personas identificados en este proceso, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no solo se basa en el diálogo, criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.

1.2 Delimitación de la investigación

1.2.1 Delimitación social

Los 19 estudiantes de educación inicial, niños (11) y niñas (8).

1.2.2 Delimitación temporal

Marzo – Diciembre 2014

1.2.3 Delimitación espacial

I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno.

1.3 Problemas de Investigación

1.3.1 Problema general

¿De qué manera los juegos influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?

1.3.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera los juegos sensoriales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?
- ¿De qué manera los juegos intelectuales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?
- ¿De qué manera los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo General

Reconocer de qué manera los juegos influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar de qué manera los juegos sensoriales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014
- Identificar de qué manera los juegos intelectuales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014
- Identificar de qué manera los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014

1.5 Hipótesis de Investigación

1.5.1 Hipótesis General

HG: Los juegos influyen determinadamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014

H₀: Los juegos no influyen determinadamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

1.5.2 Hipótesis Específicas

1.5.2.1 Los juegos sensoriales influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

1.5.2.2 Los juegos intelectuales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.

1.5.2.3 Los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.

1.5.3 Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores.

1.5.3.1 Variable 1:

Variable Independiente

Los juegos

Definición Conceptual

“El juego es uno de los medios que tiene el niño por aprender y demostrar que está aprendiendo. Probablemente sea su forma de

aprendizaje más creadora. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, es decir, un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social”. **Calero Perez**

1.5.3.2 Variable 2:

Variable Dependiente

La motricidad

1.6 Diseño de la investigación

Para la selección del diseño de investigación se ha utilizado como base el libro de Hernández, Fernández y Baptista (2010) titulado “Metodología de la Investigación”. Según estos autores el diseño adecuado para esta investigación es de tipo NO EXPERIMENTAL - TRANSVERSAL CORRELACIONAL.

“Estos diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado. A veces, únicamente en términos correlacionales, otras en función de la relación causa-efecto (causales)” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 154).

1.6.1 Tipo de investigación

No experimental

1.6.2 Nivel de la investigación

Descriptiva - explicativa

1.6.3 Método

El método es hipotético – deductivo

1.7 Población y muestra de la investigación

1.7.1 Población

La población objeto de la investigación está conformada por 21 niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno

1.7.2 Muestra

FORMULA

$$n = \frac{z^2 \cdot N \cdot p \cdot q}{e^2 N + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

M = muestra		= ?
N = población		= 21
Z = nivel de aceptación	95%	= 1,96
P = posibilidad de éxito	50%	= 0,5
Q = posibilidad de fracaso	50%	= 0,5
C = grado de error	5%	= 0,05

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5 \times 0,5 \times 21}{(0,05)^2 \cdot 21 + (1,96)^2 \cdot (0,5) \cdot (0,5)}$$

$$n = 19$$

La muestra de la investigación está conformada por 19 niños de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno.

1.8 Técnicas e instrumentos de la recolección de datos

1.8.1 Técnicas

Observación

1.8.2 Instrumentos

La ficha de Observación ha sido elaborado considerando el modelo Burnout, un modelo piloto validado por dos expertos del área de educación.

1.9 Justificación e Importancia de la Investigación

El presente trabajo de investigación contribuye a la solución del problema referido al bajo nivel de comunicación oral de los alumnos de educación primaria. Sirve como una ayuda, en primer lugar, a la labor del docente en su trabajo en el aula proponiéndole alternativas pedagógicas para fomentar la expresión oral de los niños. Además, esta ayuda se puede extender a los padres de familia, ya que les permite emplear estos mismos recursos en un contexto mucho más distendido como es el hogar.

En cuanto a comunicación oral es sumamente importante el aspecto en cuanto al desarrollo personal de todos los niños y que, generalmente, no se aborda directamente como una necesidad pedagógica. Sin embargo, la oralidad es el medio elemental y básico de expresión que posee el ser humano.

1.9.1 Justificación de la investigación

1.9.1.1 Justificación Teórica

Por otro lado nos dice el autor Carr, en cuanto a su teoría denominada catártica; que el juego como un acicate, sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego se utiliza como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreño se descarga en el juego de peleas.

Esta investigación tiene como propósito desarrollar la diferentes potencialidades y habilidades en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno, habiéndose considerado los

juegos recreativos y la comunicación oral que son el objeto del presente estudio de investigación; y que beneficiarán a los estudiantes del nivel primario y a todos los agentes educativos.

1.9.1.2 Justificación Práctica

Los resultados de la investigación podrían ser utilizados para implementarse un programa continuo de Técnicas de Afrontamiento del estrés que le permita al estudiante no sólo mejorar su rendimiento académico, sino mantener el equilibrio físico, psicológico y emocional en todo momento, aún en su vida futura de los estudiantes que cursan el sexto grado de educación primaria.

1.9.1.3 Justificación Social

El presente trabajo de investigación permitirá beneficiar a los niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno, fundamentalmente reconocer las dimensiones de la inteligencia emocional y comprender su impacto en el estrés y contribuir con la sociedad a través de programas de apoyo y/o acompañamiento para reducir los síntomas más complejos del estrés dentro de las instituciones y la sociedad misma.

1.9.1.4 Justificación Legal

En la declaración de los derechos del niño aprobada por la asamblea general de las Naciones Unidas el 20 de noviembre del año 1959.

El Artículo 7, dice que el niño tiene derecho a recibir una educación gratuita y obligatoria. El niño debe disfrutar plenamente de los juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y a las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. Tesis Nacionales

MUCHA FABÍAN, María Concepción; BATALLA NÁJERA, Isabel Reynalda, en su tesis titulada: “La Enseñanza Individualizada mediante la Técnica de Fichas Ilustrativas a los alumnos del 4to Grado de Primaria de Tingo Paccha, Acolla y Llauca, Andamarca”, en el año 1998, para optar el Título de Licenciado en Educación Primaria de la Universidad Nacional del Centro, Huancayo, concluyeron en:

- ◆ Las fichas ilustrativas en el aprendizaje de la matemática y lenguaje en los alumnos del Cuarto Grado de Primaria mejoran sustantivamente el aprendizaje.
- ◆ La técnica de fichas ilustrativas mejoró el rendimiento escolar de los alumnos del 4to grado de Educación Primaria en las asignaturas de lenguaje, matemática, naturaleza y comunidad.
- ◆ La experiencia educativa de los alumnos es la base para la efectiva realización del estudio en base al diseño de las fichas con las ilustraciones de las observaciones cotidianas su medio natural y como integrante de su comunidad.

ALIAGA CHUCOS, Jesús, en su tesis titulada: “Importancia de las tarjetas alfabéticas en el aprendizaje de la Lectoescritura” en el año 2000, para optar el Título de Profesor de Educación Primaria del Instituto Superior Pedagógico “Teodoro Peñaloza” de la provincia de Chupaca, Región Junín, llegó a la siguiente conclusiones:

- ♦ Las tarjetas alfabéticas constituyen un material educativo y didáctico porque sirve de apoyo a la metodología activa del docente en la facilitación de las estrategias de aprendizaje de los niños y niñas.
- ♦ Se ha comprobado que el uso adecuado de las fichas alfabéticas, constituyen un excelente medio para facilitar el aprendizaje de la comunicación oral y escrita, especialmente cuando hay dificultades en la pronunciación de las palabras trabadas.

ARROYO TALAVERANO, Gregorio; SOARES JIMÉNEZ Indira M, en su tesis titulada: “Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de Áreas en los alumnos del 5to. Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo”, en el año 2002, para optar el Título de Profesor de Educación Primaria del Instituto Superior Pedagógico Privado “Juan Enrique Pestalozzi” Huancayo, concluyeron en:

- ♦ La aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.
- ♦ La importancia del juego en la Educación es imprescindible porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo.

2.1.2. Tesis Internacional

REYDET, Nicole en su tesis titulada “Comunicar de manera eficiente: El desafío del departamento laboral de la municipalidad de Conchí” en el año 2003, para optar el grado académico de Magíster en Comunicación Social de la Universidad Diego Portales de Santiago de Chile, llegó a las conclusiones:

- ♦ El principal medio de comunicación en el departamento laboral son los paneles y pizarras las que se destacan por facilidad con que se puede

renovar la información y la baja inversión que implica. Esto cobra especial importancia debido al entorno que enmarca a la comuna con Chali; la realidad social no permite medios de comunicación más elaborados. Estos medios están al servicio del individuo y la sociedad ya que satisfacen las necesidades culturales y políticas y económicas de la comuna. Mientras esta satisfacción esté garantizada, la comunidad no pedirá cambios o avances en los medios.

- ◆ Al margen de que la realidad social de este municipio impida el uso de grandes medios de comunicación, se hace necesario buscar la comunicación bidireccional con los usuarios, es decir, aquella que permita conocer cuales sus inquietudes, intereses y descontento con la institución, para esto se debe buscar el instrumento metodológico adecuado.
- ◆ El departamento laboral debe ser visto como un sistema abierto que permite relacionarse permanentemente con el medio ambiente y la comunidad. Al establecer diálogo, el usuario y el funcionario puede lograr soluciones para los problemas que aquejan al departamento laboral haciendo que este entregue algo más que solo lo especificado, es decir sea capaz de entregar soluciones reales a los problemas que acompañan las diferentes etapas de la vida laboral de las personas.
- ◆ Un sistema de comunicación, además, es capaz de canalizar las energías, tanto de los trabajadores como de los usuarios para lograr eficacia en la solución de los problemas de las personas, de entregarles un valor que les devuelva las expectativas a una comunidad cansada de sentirse relegada, para esto, no es necesaria una gran inversión, sino la coordinada planificación de todos los aspectos que involucran el buen funcionamiento del departamento laboral, es decir, una visión estratégica en administración y comunicación.
- ◆ Es claro que el problema que enfrenta el departamento laboral tiene dos caras ya que se trata de un problema de comunicación y gestión. Por una parte no hay que comunicar (debido a la escasez de empleos) y por otra, no hay compromiso real de parte del departamento laboral por salir a

buscar nuevas formas de empleo. En cierta forma se trata de una actitud pasiva frente a la falta de trabajo que es necesario modificar. De ahí la importancia de definir la identidad corporativa y emitir una comunicación institucional basada en la acción.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. EL JUEGO

Piaget (Reyes Navia, R.,1998:69) dice:

“El Juego es la interacción e intercambio social del niño que le permite ir saliendo de su egocentrismo y tomar cada vez más en cuenta a los demás”

El juego es visto como un medio de socialización en que el niño y el púber conocen a otros de su misma edad con quienes hacen amistad, reconocen su mérito, cooperan y se sacrifican por el grupo, respetan los derechos ajenos, cumplen las reglas del juego, vencen dificultades, ganan y pierden con dignidad. En esa perspectiva, el profesor debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar su confianza.

Javier Badillo (Tineo;2003:43) Señala:

“El juego es un testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de vida. Es, por lo general, el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerado de la vida natural, interna misteriosa, en los hombres y en las cosas, he aquí por lo que el juego origina goce, libertad, satisfacción, paz en el mundo, el juego es el fin. El origen de los mayores bienes.

Calero Perez (1998:16) manifiesta:

“El juego es uno de los medios que tiene el niño por aprender y demostrar que está aprendiendo. Probablemente sea su forma de aprendizaje más creadora. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, es decir, un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social.

"El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.¹

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido. Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.²

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar"....., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar³

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.⁴

2.2.1.1. TEORÍAS DEL JUEGO

¹ CALERIO PÉREZ, Mavilo. 1998. Educar Jugando. Pág.13

² CALERIO PÉREZ, Mavilo. 1998. Educar Jugando. Pág. 14

³ CALERIO PÉREZ, Mavilo. 1998. Educar Jugando. Pág. 15

⁴ CALERIO PÉREZ, Mavilo. 1998. Educar Jugando. Pág. 16

A. TEORÍAS BIOLÓGICAS DEL JUEGO:

Teoría del crecimiento:

Fue formulado por Casuí, considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casuí afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

Critica: Casuí admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del juego según el sexo.

Teoría del Ejercicio Preparatorio:

Defendido por Groos, Ha definido el juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores.

Critica: Interpretar la teoría de Groos al pie de letra es absurdo, significaría aceptar que el mundo estaría lleno de soldados, jinetes, pilotos, ya que estos son los juegos que representan los niños.

Teoría Catártica:

Planteado por Carr, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreo se descarga en el juego de peleas.

Crítica: Aceptar esta teoría diríamos que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse.

Teoría del Atavismo:

Expuesto por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad

Crítica: No es correcta, porque muchos tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían desaparecer por solo recordar algunas cosas o partes del juego, para lo que podemos rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen utilizados como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras, luchas, etc.⁵

B. TEORÍAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO

Teoría de la Energía Superflua:

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos".⁶

Crítica: El juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora.

⁵ CALERIO PÉREZ, Mavilo. 1998. Educar Jugando. Pág. 24

⁶ CHEATEAU. Psicología de los Juegos Infantiles. Buenos Aires, 1988, pág.56

Teoría del Descanso o Recreo:

Su principal representante Sherithel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

Critica: A este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar.

2.2.2. LA EDUCACION Y EL JUEGO

FROEBEL (Calero; 1998:31) que fue uno de los primeros que miró el juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto "es muy importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente tan íntimamente unida con la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos, porque el niño manifiesta, entonces, más que la vida de la naturaleza. El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego".

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual,

táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una

fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.⁷

2.2.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

1. Juegos Sensoriales:

Tradicionalmente se ha entendido el juego sensorial como la actividad lúdica que desarrolla los sentidos. En un sentido más amplio, el juego sensorial en el ámbito educativo, lo definimos como, la actividad lúdica, de poca intensidad, que desarrolla los sentidos, el conocimiento corporal, la

⁷ CALERO PÉREZ, Mavilo.1988. Educar Jugando Pág. 32

estructuración espacio-temporal, la coordinación motriz y la expresión verbal y corporal, así como otros ámbitos cognoscitivos (memoria, inteligencia, creatividad, atención...); con el objetivo fundamental de la interacción grupal e integración social.

Como norma general, a la hora de aplicar juegos sensoriales en el ámbito de la Educación, se deben seguir unos criterios metodológicos básicos que, a continuación detallamos.

- a. Que los juegos sean participativos, y en la medida de lo posible que se evite la exclusión o eliminación de los jugadores en el desarrollo de los mismos.
- b. Que sean eminentemente sensoriales, por lo que en ningún caso debemos exigirle al alumnado una actividad motriz “fuerte”. Son los juegos tranquilos en los que el alumno no debe demostrar su fuerza, velocidad, agilidad, etc., sino aspectos relativos a la percepción (sensorial, espacial y corporal...).
- c. Que puedan ser aplicables en todos los ámbitos educativos (educación infantil, primaria, secundaria, especial, tercera edad, etc.)
- d. Que sean fáciles de desarrollar y sencillos, con pocas reglas (flexibles)
- e. Que fomenten la integración y la interacción grupal
- f. Que no sean excesivamente competitivos.
- g. Que gusten a los participantes y que disfruten con la práctica de los mismos.
- h. Que los propios jugadores puedan adaptarlos a sus características individuales y grupales.
- i. Que sean adecuados a la edad del grupo.
- j. Que, en la medida posible, no haya ganadores ni perdedores.
- k. Que se puedan adaptar a las características particulares de los alumnos con necesidades especiales.

1.1. Clasificación de los juegos sensoriales:

1.1.1. Percepción visual

- ◆ Los juegos sensoriales visuales se pueden clasificar en:
- ◆ Juegos de discriminación visual (seleccionar un estímulo visual entre varios).
- ◆ Juegos de agudeza visual (apreciación de detalles mínimos, a mucha distancia, poco tiempo de permanencia del estímulo)
- ◆ Juegos de percepción visual (capacidad de percibir adecuadamente los estímulos visuales, fundamentalmente colores)
- ◆ Juegos de apreciación de tamaños, formas y distancias.
- ◆ Juegos de memoria visual (retener y recordar una serie de objetos).

1.1.2. Percepción auditiva

Los juegos sensoriales auditivos los podemos clasificar en:

- ◆ Juegos de discriminación auditiva (seleccionar un sonido entre varios)
- ◆ Juegos de agudeza auditiva (percibir sonidos en poca intensidad)
- ◆ Juegos de percepción auditiva (ser capaces de escuchar un sonido)
- ◆ Juegos de apreciación de tono, intensidad y volumen.
- ◆ Juegos de memoria auditiva (recordar una sucesión de sonidos)
- ◆ Juegos de orientación por el oído (capacidad de localizar especialmente un sonido)

1.1.3. Percepción táctil

Las actividades lúdicas sensoriales táctiles se pueden clasificar en:

- ◆ Juegos de percepción táctil (reconocer mediante el tacto una determinada superficie)
- ◆ Juegos de discriminación táctil (seleccionar una superficie u objeto entre varios)

- ◆ Juegos de precisión táctil (diferenciar y clasificar objetos y superficies de características táctiles parecidas)
- ◆ Juegos de apreciación de tamaños, formas, pesos, tipos de superficies...
- ◆ Juegos de memoria táctil (recordar una serie de objetos o superficies diferentes al tacto)
- ◆ Juegos de orientación espacial por el tacto (capacidad de moverse por el espacio por medio de estímulos táctiles)

1.1.4. Olfativa y Gustativa

Los juegos para el desarrollo y perfeccionamiento del olfato se clasifican en:

- ◆ Juegos de percepción olfativa (reconocer mediante el olfato un olor habitual y conocido)
- ◆ Juegos de discriminación olfativa (ser capaces de diferenciar y seleccionar un determinado olor entre varios)
- ◆ Juegos de memoria olfativa (recordar e identificar una sucesión de dos o más olores)
- ◆ Juegos de orientación espacial por el olfato (capacidad de moverse por el espacio siguiendo un determinado aroma u olor)

Los juegos para el desarrollo y perfeccionamiento del gusto se pueden clasificar en:

- ◆ Juegos de percepción gustativa (reconocer un sabor habitual y conocido)
- ◆ Juegos de discriminación gustativa (ser capaces de diferenciar y seleccionar un determinado alimento o bebida, entre varios).
- ◆ Juegos de agudeza gustativa (diferenciar y clasificar sabores parecidos)
- ◆ Juegos de memoria gustativa (recordar e identificar una sucesión de dos o más sabores)

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

2. Juegos Intelectuales

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

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

3. Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kavin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

El juego pasa por tres estadios:

1° Estadio de Rechazo, para el niño solo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y usarlo como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de

esta edad, creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos años del niño. La primera actitud del niño frente a otro es en primera instancia de desconcierto y luego de rechazo. Observamos esto en los bebés que al mirarnos se recogen en los brazos de su madre.

2° Estadio de aceptación y utilización, el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como Gessell nos habla que entre el primer y segundo estadio está el juego paralelo (dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin poder comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad normal)

3° Estadio de cooperación, cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los 5,7 y 8 años, progresivamente, es decir, en época escolar.

El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce alumnos de diferentes grados, y su preocupación de imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado.

En los juegos sociales hay dos elementos importantes, sin los cuales el juego no podría existir:

- a. La cooperación, como división del trabajo.
- b. La existencia en una regla.

2.2.5. LOS JUEGOS EN LA ESCUELA PRIMARIA

2.2.5.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

MAKARENKO (Tineo;2003:39) expresa: “La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene actividad el trabajo i el empleo para el adulto, la actuación del hombre en sus distintas actividades reflejan mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante su infancia. De allí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego. Toda la historia de un hombre en las diversas manifestaciones de ser acción puede ser representada por el desarrollo del juego en la infancia en su tránsito gradual hacia el trabajo. Esa transición es muy lenta”.

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los

brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tienen acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona

sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

2.2.6. REQUISITOS DEL PROFESOR PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO

2.2.6.1. La observación del profesor.

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

2.2.6.2. Papel del profesor durante el juego

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras del profesor es moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos.

Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso el profesor debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo.

Si le es posible debe participar en los juegos dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo.

Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad del profesor.

Así mismo impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos.

Tratar de hacer desaparecer en los niños los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina.

El juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

2.2.6.3. Acción directa del profesor durante el juego

En los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como el profesor procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles como se desenvuelven.

En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará no tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- a. Ser paciente, tolerante y alegre.
- b. Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios alumnos.
- c. Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- d. Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus

simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.

- e. Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f. Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- g. No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- h. Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.

2.2.6.4. Contribución del profesor en los juegos

La contribución del profesor en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Inventando nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlos, arreglarlas y aplicarlas con la combinación metódica de probar sus resultados.

Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

2.2.7. LA COMUNICACIÓN:

Es el intercambio de mensajes con carácter de signos por medio de un canal. Es el uso de un canal para intercambiar mensajes o códigos debidamente decodificables para entender. Se dice también el intercambio fluido entre dos sujetos que emplean el mismo código y el mismo medio

Para **David Berlo** la comunicación es: “Un proceso por medio del cual damos a conocer a otros nuestras experiencias, necesidades, deseos. La comunicación es un proceso y por tanto es algo dinámico, que está en constante cambio a través del tiempo. Además, es necesario reparar que sus componentes interactúan es decir, cada uno de ellos a su vez, influye sobre los demás”⁸

LA COMUNICACIÓN Y ENSEÑANZA:

“Enseñar siempre es comunicar, no siempre la comunicación es enseñanza” Desde el punto de vista de los comunicólogos “enseñanza es una comunicación intencionalmente perfecta y al tiempo controlado” Además de estas dos condiciones, lo más específico de la comunicación didáctica es que es una comunicación formal que incluye el acto de comprender, pues la señal debe llegar al receptor del modo pretendido por el emisor, no habiendo dificultad ni siquiera cuando el alumno tiene un escaso dominio de lengua, ya que, en estos casos, el que comunica tiene que saber “ponerse a su altura”

Entre el docente y el alumno se establece una relación de enseñanza-aprendizaje, cuyo medio es la lengua. En esta comunicación, es la lengua el medio casi exclusivo, aunque no dejan de tener importancia todos los signos y lenguajes que estudia la semiótica y que la enseñanza se ve obligada a incorporar (gestos, signos visuales, etc.).

⁸ CACERES, María Dolores. Introducción a la comunicación Interpersonal. Pág. 26

El medio de comunicación del profesor con sus alumnos o de los compañeros entre sí es el lenguaje. “Las aulas son lugares de la voz donde se va aprender de oído, lo que resulta más inmediato que aprender por letra escrita, a la que inevitablemente hay que restituir acento y voz para que así sintamos que nos está dirigida”⁹

2.2.8. SITUACIONES DE LA COMUNICACIÓN ORAL

La situación social cotidiana nos coloca en múltiples situaciones de comunicación oral. Enumeremos algunas.

- ◆ **INTERCAMBIO:** es una comunicación verbal que va desde el momento de toma de palabra por el emisor hasta que se restablece el equilibrio por cierre de la interacción.
- ◆ **INTERVENCION:** Es la participación de un interlocutor sobre un punto de vista particular. La importancia de la comunicación oral en la interacción humana:

VALLADARES RODRIGUEZ, OTTO (2000-87). Dice al respecto: “expresarse mediante la palabra verbal o escrita, es utilizar este tipo de lenguaje concreto para interiorizar lo que se siente o piensa para dar luego a conocer a terceros para buscar el cambio de conducta.

En ellos “La comunicación es básica en todo proceso de socialización, de interacción en la función de enseñar y aprender no se conciben un aprendizaje cognitivo integral sin una comunicación”, de ahí su importancia.

2.2.9. COMUNICACIÓN ORAL

Es aquella comunicación que se desarrolla a través de la palabra, la más frecuente es el diálogo (conversación => comunicación). Lo que llega al receptor es una parte de la idea primaria y una vez recibida sufre una serie de deformaciones por la tendencia a interpretar que todos tenemos. No hay venta, no existe la atención al cliente si no hay comunicación. Sólo mediante

⁹ CRISOLOGO, Aurelio. Actualizador Pedagógico. Pág. 68l

la combinación de procesos comunicacionales es posible transmitir los mensajes con los que persuadir a los clientes.

El ser humano desde sus inicios ha buscado relacionarse con sus semejantes y se ha visto en la necesidad de intercambiar ideas, gestos, emociones, imágenes, palabras; es decir, comunicarse. El lenguaje es el medio por medio del cual los seres humanos nos comunicamos entre sí. En la comunicación oral, las personas emplean como medio de transmisión el aire. La comunicación oral, a diferencia de la comunicación escrita, es espontánea, es dinámica, utiliza modismos, es dinámica y rompe la sintaxis.

La adquisición del lenguaje oral del niño empieza a formarse en forma espontánea casi sin pensarlo ni quererlo y continúa a lo largo de toda la infancia. No es consecuencia solo del desarrollo biológico y psicológico, tampoco es idéntico en todas las personas.

2.2.9.1. Objetivos de la comunicación oral

Cuando una persona habla, es decir, cuando se comunica con alguien a través de la palabra, debe cumplir los siguientes propósitos:

- ◆ Conocer con exactitud lo que quiere decir o comunicar.
- ◆ Decirlo o comunicarlo con un tono adecuado para que el receptor o destinatario lo acepte.
- ◆ Hablar de manera que el receptor o destinatario lo entienda a medida que lo oye.
- ◆ Decir lo que realmente se pretende comunicar.

La Comunicación oral es un proceso bidimensional:

La conversación es un proceso bidimensional, de doble contenido. Esto la diferencia fundamentalmente de la información, que es unilateral dado que actúa en un solo sentido. En este proceso bidimensional tenemos dos componentes:

- ◆ **Componente intelectual**
Se transmite mediante las palabras / sonidos. Es el mensaje (sintaxis)
Comunicamos las ideas mediante símbolos: Forma.
- ◆ **Componente afectivo**
Se transmite mediante el tono empleado .Comunicamos y mostramos
los sentimientos: Fondo.

El componente intelectual no plantea excesivas posibilidades de error o interpretación diferente, sobre todo si nos encontramos con formas de comunicación de dos direcciones (mensaje / feed-back).

El fondo influye de tal manera en el contenido de nuestra comunicación que lo que se transmite con más precisión, no es lo que se dice, sino lo que se siente. Esto provoca un conflicto de intereses.

¿Cómo se transmite este componente afectivo/ fondo?:

- ◆ **El tono de voz:**
Se refiere al ritmo con que se acompaña la palabra hablada, como volumen, énfasis, etc. Debe crear "seducción", ser pausada, firme, segura, no dubitativa. En la conversación por teléfono es muy importante. Un tono bajo crea confianza.
- ◆ **La mirada:**
Elemento vital de la comunicación. Cuando se habla se mira el doble aproximadamente que cuando se escucha, el motivo es que estamos observando las reacciones de nuestro interlocutor, para obtener "feed-back". La mirada tiene que ser franca y dirigida a los ojos de nuestro cliente.
Persona franca: mirada directa, a los ojos
Persona malintencionada: evita la mirada
- ◆ **Gestos faciales/corporales.:**
La gesticulación acompaña nuestra expresión verbal, tiene que servir de apoyo y dar énfasis a nuestras palabras.

La postura corporal suele denotar el estado emocional de cada persona.

La expresión facial es idónea para realizar nuestro "feed-back". Mediante las diferentes posturas de cejas y labios damos a nuestro interlocutor precisa comunicación.

- ◆ **Sonrisa abierta / Cara crispada**

 - Movimientos nerviosos de las manos**

 - El modo de sentarse**

 - La forma y fuerza al dar un apretón de manos.**

- ◆ **La distancia y el espacio** que mantenemos con nuestro interlocutor:

 - El Contacto corporal transmite intimidad y afecto, normalmente tiene lugar al principio y final de la entrevista.

 - La orientación es un parámetro a tener en cuenta cuando nos relacionamos con otras personas. Analiza la situación física entre dos individuos que se relacionan mostrando sus actitudes interpersonales.

2.2.9.2. Hablamos y escuchamos:

Generalmente se piensa que sabemos hablar desde hace mucho tiempo y que no tenemos mayores problemas. Sin embargo si nos detenemos un poco, nos damos cuenta de dos cosas: no hablamos también como creemos y, aunque lo hagamos bastante bien, nunca se deja de aprender pues todo es mejorable. Pasamos el día comunicándonos con los demás de maneras muy distintas y la mayor parte de veces, nuestros conocimientos los obtenemos por medio del lenguaje hablado.

NUÑEZ, Pilar indica las deficiencias más generales que presentamos como hablantes y como oyentes:

“Como hablantes:

1. No siempre articulamos bien los sonidos a veces gritamos en exceso o hablamos en voz demasiado baja, gesticulamos mucho.
2. Seguimos hilos secundarios de nuestro pensamiento y nos desviamos del tema que queremos decir y de aportar datos nuevos que hagan progresar la comunicación.
3. Las ideas están mezcladas y cuesta trabajo exponerlas ordenadamente.
4. Tenemos a imponer nuestros puntos de vista.
5. La inhibición es el problema de las personas tímidas que evitan hablar y que si se ven obligadas, se adhieren a la mayoría para no tener que intervenir.

Como oyentes:

1. No escuchamos a nuestros interlocutores
2. No dejamos terminar a la persona que está hablando
3. No prestamos atención a nuestro interlocutor”¹⁰

2.2.9.3. La Expresión y la Comprensión oral:

DANIEL Cursany expresa: “La expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás. A menudo hemos escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y magníficos escritores. Sin embargo, muy rara vez y quizá nunca hayamos escuchado hablar de un buen oyente. La comprensión de textos orales se fortalece cuando participamos frecuentemente en situaciones reales de interacción como conversaciones, debates audiciones diversas, lo cual pasa necesariamente por la adquisición de actitudes positivas para poner atención en lo que dice el interlocutor, respetar sus ideas, comprender sus mensajes y hacer que se sienta escuchado. Una sociedad que aspira a la tolerancia y a la convivencia pacífica y armoniosa, tendrá como uno de

¹⁰ NUÑEZ Delgado, Pilar. Comunicación y expresión oral, Pág. 37

sus propósitos esenciales desarrollar la capacidad de escucha de sus habitantes”¹¹

2.2.9.4. Importancia de la Comunicación Oral:

Según **William Littlewood**, la conversación “Es un intercambio comunicativo de ideas a través del contraste de criterios y opiniones diversas. En la conversación se establece un clima de acercamiento mutuo entre los interlocutores, que permiten la confrontación de opiniones en forma amigable. La conversación es muy útil para el desarrollo intelectual de las personas, ya que se practica un activo ejercicio mental y se pone en juego diversas facultades humanas en forma espontánea.

Cuando la conversación versa sobre un tema previsto de antemano y hay intención de intercambiar opiniones, se produce el dialogo.¹²

2.2.9.5. La comunicación oral, base fundamental en la persona:

En el transcurso de la educación infantil, por ejemplo, resulta imprescindible un adecuado tratamiento del lenguaje oral, para lo que es necesario un ambiente de cariño y confianza que facilite la comunicación. El trabajo escolar de la comprensión y expresión oral tienen ventaja de poder ser tratado y sistematizado mucho antes de que el niño sepa leer y escribir. Los niños deben expresarse con interés y cada vez de manera más correcta en las asambleas de aula, en los rincones de grupo, en las actividades, en la que participan las madres, en los recitados de poesías, adivinanzas o dramatizaciones.

C.Ibañez dice: “Hay que tener en cuenta que la forma en que se habla al niño, la manera con que se le estimula para que se comunique con los demás influye en sus actividades y destrezas verbales y cognitivas en

¹¹ Ibid, Pág. 49

¹² LITTLEWOOD William. La enseñanza de la comunicación. Pág. 43

general; por eso, también, resulta fundamental mentalizar a los padres en relación con la importancia de los aprendizajes comunicativos familiares.

Los niños procedentes de hogares educativamente favorecidos utilizan bastante más el lenguaje para informar sobre conocimientos recordados o para referirse a detalles, secuencias y otros aspectos. Estos niños pedían explicaciones y daban más a menudo, y se referían a las relaciones causales y de dependencia. Se proyectaban con mayor frecuencia en los sentimientos y estados de los demás, anticipaban hechos y precedían los resultados”.¹³

2.2.9.6. Léxico y Vocabulario

REYZABAL, Victoria destaca el valor de hacer un buen uso del vocabulario: “Las palabras son voces destinadas al uso de los hombres que significan cosas...Las palabras, pues han de hacer un perfecto retrato de las ideas que significan... será necesario, para hablar bien, darles un cierto orden una tal disposición, según el uso, de la cual venga a resultar claro y limpio y distinto el sentido que pretenden expresar”.

2.2.9.7. Juegos planteados para la mejora de la comunicación:

1. Trabalenguas:

Juegos de palabras presentados en una frase comúnmente breve, empleando fonemas similares y rimas. Si bien el objetivo del trabalenguas es dificultar la dicción en voz alta de la frase. También son una útil herramienta en el aprendizaje, fomentando las habilidades de lectura y dicción.

Actualmente el uso de este tipo de recurso vocal es un excelente medio para la educación en los niños y el aprendizaje y desarrollo de un buen lector. Al

¹³ IBAÑEZ SANDIN C. El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula. Pág. 63

ser de carácter popular, a demás, puede ser útil en la enseñanza de tradiciones y conocimientos básicos como el nombre de los animales, oficios, objetos etc.

2. Rimas:

El Diccionario de la Real Academia Española señala cuatro acepciones para el vocablo rima sin determinantes, mientras que el Diccionario de uso del Español de María Moliner señala tres. Un estudio de la definición que ambas obras dan de la palabra, permite distinguir claramente dos significados básicos en los que se ordenan las acepciones:

Aquel en el que se entiende por rima la igualdad o semejanza de sonidos. Así por ejemplo, la primera, segunda y cuarta acepción de la definición dada por la Real Academia Española:

- ◆ Consonancia o consonante.
- ◆ Asonancia o asonante.
- ◆ Conjunto de las consonantes o asonantes empleadas en una composición o en todas las de un poeta.

Y también la primera y segunda acepción de la definición de María Moliner:

- ◆ Circunstancia de ser consonantes o asonantes dos palabras o versos.
- ◆ Acción de rimar.

Aquel en el que se entiende por tal una composición lírica o poética (cuya expresión léxica por lo común será usada en plural). Así por ejemplo, la tercera de acepción de la Real Academia Española:

- ◆ Composición en verso del género lírico.

Y también la tercera acepción de la definición de María Moliner:

- ◆ Composición lírica.

Ambos significados o campos de acepciones son claramente distintos y su coexistencia puede explicarse acudiendo a la historia de la palabra rima, que se expone en el Diccionario Crítico Etiológico Castellano e hispano.¹⁴

Rima:

Derivada del latín *rhythmus* (ritmo, el cual por influencia francesa se fijó hacia el siglo XVIII), y a su vez, del griego *rithma* (a través del occitano antiguo *rim*, *rima* significó verso o composición poética durante la Edad Media y el Siglo de Oro).

Así se pueden apreciar las dos acepciones antes mencionadas, y también cómo el segundo significado es anterior históricamente al primero, aún cuando en la actualidad es este último el que predomina.

Ambas acepciones están relacionadas, así podemos decir que la primera acepción nos entrega la definición común del fenómeno y la segunda nos muestra su articulación en un texto determinado.

Aún cuando ya tenemos dos acepciones dadas, es preciso delimitar todavía más el concepto, ya que la primera acepción es excesivamente amplia.

En efecto, al considerar el fenómeno de la rima en los textos, este se realiza no entre palabras son otra determinación, si no entre palabras en unas determinadas posiciones. Este rasgo se encuentra presentes en las definiciones un tanto más especializadas que dan distintos diccionarios de lingüística. Así, el Diccionario de Términos Filológicos (Lázaro Carreter, F., 1974), define la rima como: "Igualdad de los sonidos en que acaban dos o más versos a partir de la última vocal acentuada", sin distinguir desde el inicio que esa igualdad puede ser total o parcial, toda vez que puede recaer en todos los fonemas o sólo en vocálicos. Similar definición se da en el Diccionario de Lingüística (Mounin, G., 1982), el cual señala que la rima corresponde a una: "Homofonía de la vocal tónica y eventualmente de los fonemas que la rodean, en la posición final de versos próximos". Otra de las definiciones es la que se

¹⁴ Diccionario de Lingüística (Mounin, G., 1982).

entrega en el Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje (Ducrot, O. y Todorov, T., 1972), en donde se indica otra definición semejante aunque más general: "La rima es una repetición sonora que sobrevive al final del verso".

Es así como se puede delimitar aún más el concepto de rima caracterizándolo, de la siguiente forma: "Rima es una repetición sonora, total o parcial, que sobrevive el final de algunos o todos los versos de un texto dado, a partir de la última vocal tónica. La rima se da en textos versificados sin ser condición necesaria de los mismos".

3. Refranes

Los refranes son dichos breves, que representan algún aspecto del sentido común o de sabiduría popular. Los refranes, asimismo, pueden ser entendidos como proverbios. Ya que refranes y proverbios son sinónimos. La palabra refranes, viene del francés *refrían*. Es así, como los refranes expresan verdades básicas de la vida o algún tipo de concepto práctico sobre el quehacer humano.

De igual manera, los refranes pueden hablar sobre conductas humanas, en cuanto a las reglas que las determinan. De aquella manera, los refranes son máximos. Como por ejemplo, "Más sabe el diablo por viejo, que por diablo".

2.3. Definición de Términos Básicos:

RECREACION; La biblioteca de consulta Microsoft Encarta 2005, sostiene que esta palabra proviene del latín "recreare", que significa crear o producir de nuevo algo, pero una segunda acepción refiere a "divertir, alegrar o deleitar". De acuerdo a lo segundo se deduce que debe ser acto de ser, alegrarse o deleitarse.

ACTIVIDAD RECREATIVA; Por conjunción de los últimos términos, se concluye que es el proceso dinámico del hombre deleitándose, recreándose, divirtiéndose con propósitos definidos, con objetivos concretos, a fin de

satisfacer ciertas necesidades, de lograr ciertos objetivos ciertamente propuestos, de resolver determinados problemas e inconvenientes.

ESTRATEGIA; “Habilidad destreza pericia para dirigir un asunto una empresa, etc.”Es un elemento fundamental de la planificación que se apoya en dos aspectos básicos, la definición de una imagen de la estructura y el funcionamiento del sistema económico social y la determinación de trayectoria sea de las acciones o proyecto estratégicos en un encadenamiento temporal de las secuencias.

DINAMICA DE GRUPOS; “con esta expresión se hace referencia al Conjunto de interacciones y procesos que se Generan en el interior de los grupos, como Consecuencia de su existencia” Se trata de uno de los más importantes temas de teorías y practica de la psicología con amplia aplicación de todas las Metodologías de intervención social. En términos pedagógicos viene hacer la interacción voluntaria de un grupo de individuos con objetivos comunes.

ESTRATEGIAS DINAMICAS; son la “guía consciente intencional que proporciona una regulación general de la actividad y que da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar a una meta o fin teniendo en cuenta las características de cada contexto y las circunstancias concretas, y que Se concretan en sistemas de objetivos y en sus correspondientes acciones”. Se deduce que una estrategia es una actividad planificada intencionalmente para conseguir algo en el caso del proyecto que nos ocupa se trata de ,crear estrategias , buscar y seleccionar estrategias , actividades destinadas a mejorar la comunicación oral de los niños del primer grado. La denominación activa se refiere a que las estrategias van a contar con la participación activa de los niños y niñas en forma activa y participativa, con la mediación y guía de la profesora del aula.

JUEGOS RECREATIVOS; Todo juego es un tipo de ejercicio que contribuye al desarrollo físico , mental y pedagógico a los que el niño se integra ya sea

en clase o fuera de ella se atribuye el termino recreativo porque los niños realizan este acto como actividades de diversión , de recreo mental , pero orientados como estrategias para la consecución de objetivos propuestos, el juego es una adecuada clave para la formación del ser humano y en relación con los demás con la naturaleza y consigo mismo .El juego , siendo recreativo, es la actividad más seria y placentera que realiza un niño.

SENSORIAL; Es el uso de los sentidos, el niño recibe la información de su entorno (los colores, las formas, olores, sabores, sonidos, etc.), y de su propio cuerpo (sensaciones de hambre, frío, posiciones del cuerpo en el espacio). A partir de estas informaciones el niño podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio, es decir, realizará acciones inteligentes. Las capacidades sensoriales son las primeras funciones que se desarrollan en el niño, ya que son la base del desarrollo perceptivo y cognitivo (intelectual).

INTELECTUAL; Un intelectual es aquella persona que dedica una parte importante de su actividad vital al estudio y a la reflexión crítica sobre la realidad. El término está dotado socialmente de un valor de prestigio. Se entiende que esa actividad dedicada al pensamiento tiene una dimensión y una repercusión públicas que se consideran muy valiosas. El problema que se deriva de ello es que, en muchas ocasiones, la aplicación del término depende del grado de afinidad ideológica, política, etc. que tenga quien lo aplica con respecto de la persona que se esté considerando.

SOCIAL; Es aquello perteneciente o relativo a la sociedad. Recordemos que se entiende por sociedad al conjunto de individuos que comparten una misma cultura y que interactúan entre sí para conformar una comunidad. Lo social puede otorgar un sentido de pertenencia ya que implica algo que se comparte a nivel comunitario.

ENSEÑANZA; es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento. Según la concepción enciclopedista, el

docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo. El aprendizaje es un proceso bioquímico.

LUDICO; Se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas. Es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades.

COMUNICACIÓN; Es el hecho o acción de comunicar, puerta de comunicación. Es el conjunto de procesos físicos y psicológicos por los cuales se efectúa la operación de relacionar una o varias personas” Es la interacción entre dos o más personas en las cuales se emiten mensajes en la educación es fundamental para que el niño se socialice y desarrolle experiencias de aprendizaje.

COMUNICACIÓN ORAL; El lenguaje surge ante la necesidad de unirse con otro, todos aprendemos hablar escuchando y hablando con otras personas que nos rodean, por una necesidad fundamental del ser humano la de comunicarse como entes sociales socializadores.

La adquisición del lenguaje oral del niño empieza a formar en forma espontánea casi sin pensarlo ni quererlo y continua toda la infancia no es consecuencia solo del desarrollo biológico y psicológico, tampoco es idéntico en todas las personas es el medio de vida de todo niño.

COMPRESION ORAL; Habilidad que los alumnos practican muy a menudo porque es un procedimiento muy importante para adquirir otros aprendizajes, pero no se le ha dedicado una didáctica específica en la escuela tradicional. Los enfoques actuales si dan importancia a unos ejercicios o actividades específicas de comprensión oral para trabajar las distintas habilidades. Estos ejercicios deben ser frecuentes y breves. El alumno va necesitar mucha practica para desarrollar la habilidad de escuchar, y estos ejercicios normalmente se con ejercicios de expresión oral.

EXPRESION ORAL; Acto realizado por los seres humanos para comunicarse sobre su edad, su estado de salud, su origen geográfico y social, su estado psicológico momentáneo, su opinión acerca de un tema, crítica, etc. Muchas veces se trata de informaciones que el hablante proporciona de sí mismo, pero que no siempre tiene la intención de manifestar. Así mismo la expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre los procesos u objetos externos a él. La expresión oral está conformada por 9 cualidades: dicción, fluidez, ritmo, volumen, claridad, coherencia, movimientos corporales y gesticulación, emotividad y vocabulario.

HABLAR; Se denomina hablar a la capacidad de comunicarse mediante sonidos articulados que tiene el ser humano. Estos sonidos son producidos por el aparato fonador, que incluye lengua, velo del paladar, cuerdas vocales, dientes, etc. Esta propiedad es distintiva en el hombre, ya que si bien esta presente en distintas especies del reino animal, es en la naturaleza del hombre en la que alcanza su más alta manifestación, en la medida en que despliega un altísimo grado de complejidad y abstracción en lo referente al contenido.

ESCUCHAR; El término escuchar hace referencia a la acción de oír, para la cual se requiere utilizar el sentido auditivo. En algunos casos, la palabra escuchar puede estar relacionada con una actitud más que con una práctica física y esta es la razón por la cual se recurre al término 'oír' como una reacción física y al término 'escuchar' cuando se implica que el receptor de los

sonidos además presta especial atención a ellos. Por otro lado, escuchar muchas veces puede relacionarse con la concentración y el enfoque direccionado hacia determinado flujo de sonidos.

MENSAJE; es el objeto central de cualquier tipo de comunicación que se establezca entre dos partes, el emisor y el receptor. Si bien en general se relaciona la idea de mensaje con mensajes escritos, hoy en día la variedad de mensajes y estilos comunicativos posibles es ciertamente infinito y hace que los individuos podamos mantener contacto con otras personas de muy diversas maneras.

EMISOR; Entendemos por emisor a una de las dos partes esenciales y formante de todo proceso comunicativo junto al receptor. El emisor es aquel que envía un mensaje en un código apropiado para ser adecuadamente recibido y comprendido por el receptor, dando forma así al proceso comunicativo que puede suceder de diversas e infinitas maneras.

RECEPTOR; En términos generales, se designa con el término de receptor al equipo o persona cuya principal función es la de recibir.

La recepción puede ser lisa y llanamente de un paquete, una carta, o cualquier otro material que se quiera hacer llegar a una persona, o bien puede tratarse de una recepción un poco más sofisticada como en el caso de una señal, un código o un mensaje, entre otros, las cuales provienen de un transmisor.

MIRADA; es la observación visual que se efectúa de algo. La mirada también implica una expresión de quien la emite, y así se habla de miradas frías y distantes, o de miradas que manifiestan enojo, tristeza, dolor; y de otras miradas de amor, de protección o de consuelo. La mirada es la ventana de nuestro cuerpo que nos permite divisar nuestro interior. En ella se reflejan nuestros sentimientos y emociones, y junto con los gestos, le proporcionan a los demás el modo de descubrir lo que nos pasa, aunque no lo manifestemos verbalmente.

VOZ; Debemos comprender que la voz es parte importante de las personas. Y es una herramienta indispensable de liderazgo ya que es el medio de comunicación más importante que poseemos. La voz es una característica tan específica de una persona como su huella digital. La voz revela nuestro bienestar o malestar psicológico. Trabajar sobre el sonido y la respiración permite a la persona reencontrar la armonía física y también mental.

TONO; El término tiene diversos usos y significados siendo el más frecuente aquel vinculado a los sonidos. En el campo de la acústica, por lo tanto, el tono es la propiedad o cualidad de los sonidos que permite ordenarlos de graves a agudos según su frecuencia. La forma en que un tono es percibido se conoce como altura del sonido. El tono también es el modo particular de decir algo de acuerdo a la intención o el estado de ánimo del hablante.

GESTO; Movimiento de la cara, las manos u otra parte del cuerpo, con el que se expresa una cosa, especialmente un estado de ánimo. Acción realizada por un impulso o sentimiento, especialmente cuando con ella se muestra educación, delicadeza o cariño.

LÉXICO; Se refiere a todo aquello propio de los lexemas o relativo al vocabulario de una región, lengua o comunidad. También puede referir a una lista de palabras, las palabras de un idioma o bien a un lenguaje de programación.

Por otra parte, al diccionario o al libro en el cual se registran, recogen y definen palabras, también se lo suele llamar con la palabra léxico.

Asimismo, a los giros que emplea un autor en su obra, los modismos con los cuales se expresa una persona y que son bastante característicos de ella y también al repertorio de voces, comúnmente se los designa con la palabra léxico.

VOCABULARIO; Se entiende por vocabulario al conjunto más o menos complejo de términos que componen un idioma o lenguaje. El vocabulario varía para cada idioma y tiene como una característica significativa la de

transformarse con el paso del tiempo de acuerdo al agregado o abandono de algunas palabras. Por otro lado, mientras el vocabulario es una invención social que tiene como objetivo principal la comunicación entre los individuos, también pueden generarse vocabularios individuales que tienen que ver con la generación de términos más o menos personalizados que sólo el sujeto en cuestión puede comprender del todo.

MOVIMIENTO; El movimiento, para la mecánica, es un fenómeno físico que implica el cambio de posición de un cuerpo que está inmerso en un conjunto o sistema y será esta modificación de posición, respecto del resto de los cuerpos, lo que sirva de referencia para notar este cambio y esto es gracias a que todo movimiento de un cuerpo deja una trayectoria. El movimiento siempre es un cambio de posición respecto del tiempo.

CAPÍTULO III

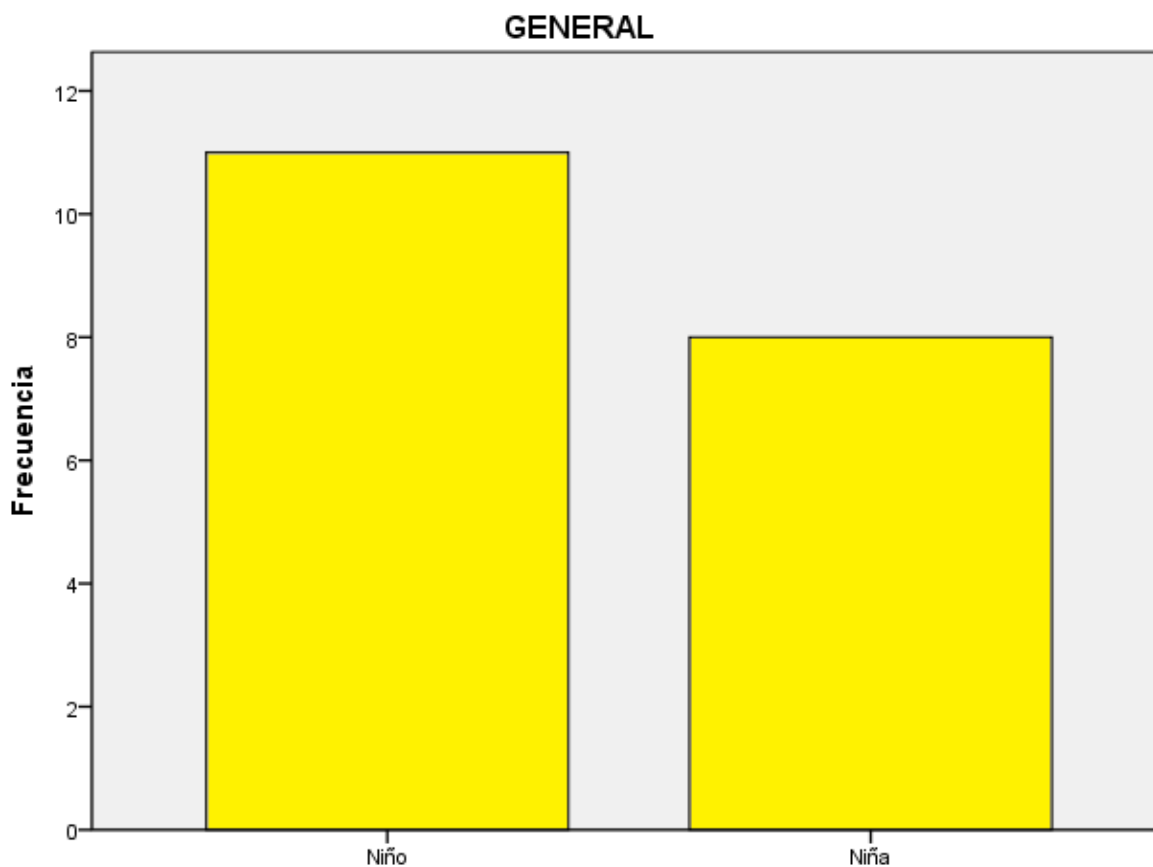
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Estadística descriptiva de las variables.

TABLA N°01

		GENERAL			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Niño	11	57,9	57,9	57,9
	Niña	8	42,1	42,1	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°01



INTERPRETACIÓN: Se observa en la tabla que 57.9% (11/19) son niños y 42.1% (8/19) son niñas.

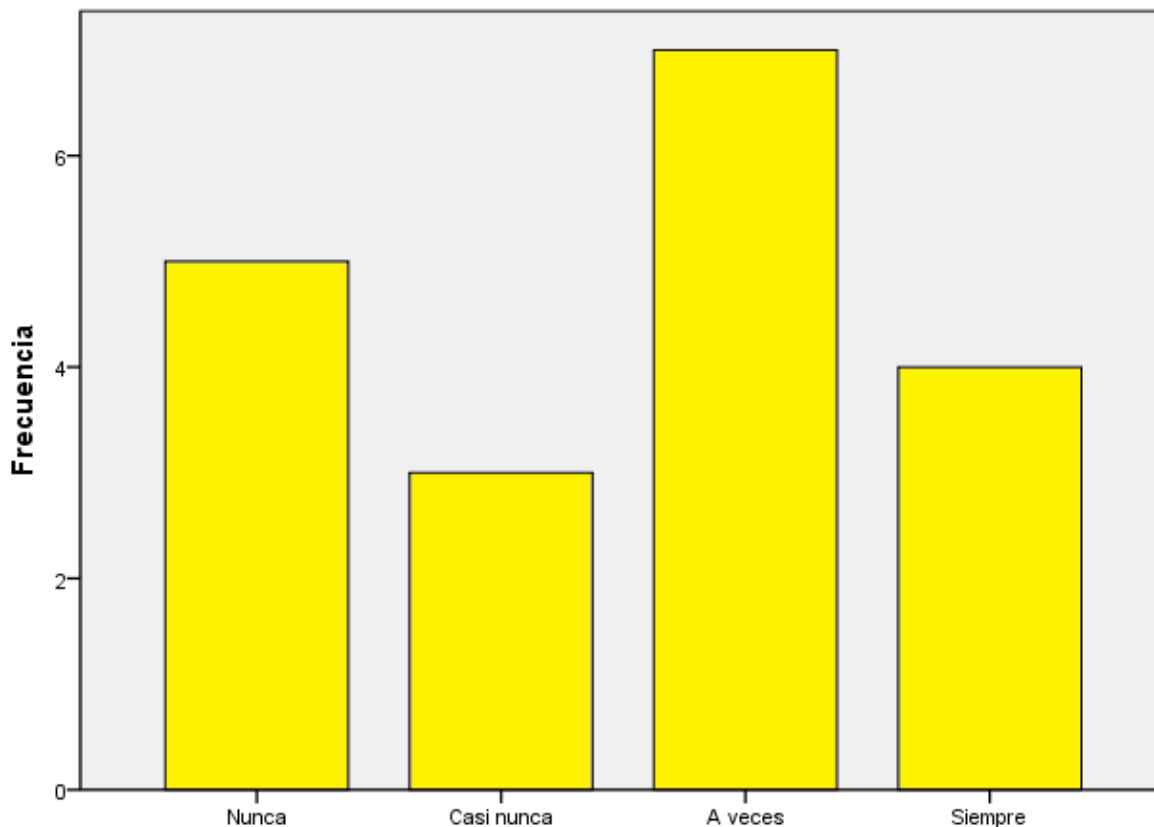
TABLA N°02

EXPRESA SUS IDEAS CON CLARIDAD.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	5	26,3	26,3	26,3
	Casi nunca	3	15,8	15,8	42,1
	A veces	7	36,8	36,8	78,9
	Siempre	4	21,1	21,1	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°02

EXPRESA SUS IDEAS CON CLARIDAD.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°02 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que a veces expresan sus ideas con claridad frente a un 15.8% (3/19) refieren igualmente que casi nunca expresan sus ideas con claridad.

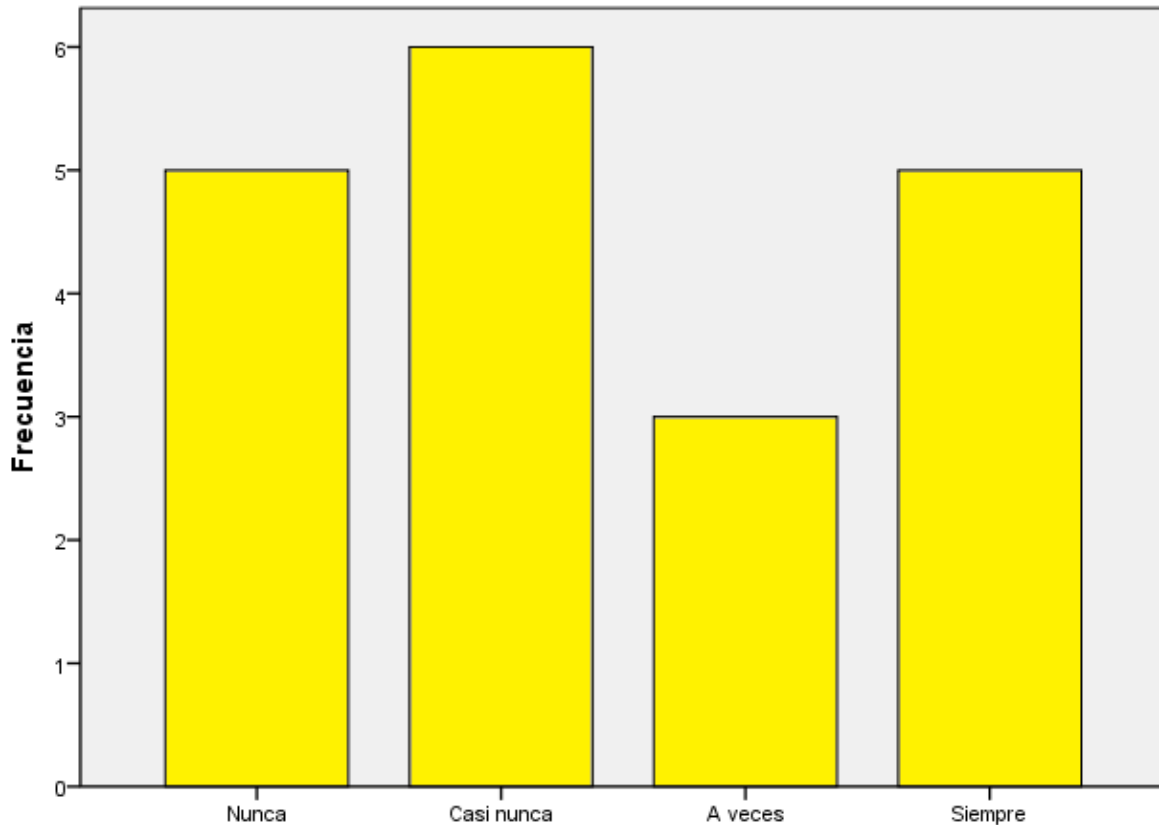
TABLA N°03

DIRIGE LA MIRADA A SU INTERLOCUTOR

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	5	26,3	26,3	26,3
	Casi nunca	6	31,6	31,6	57,9
	A veces	3	15,8	15,8	73,7
	Siempre	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°03

DIRIGE LA MIRADA A SU INTERLOCUTOR



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°03 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que casi nunca dirigen la mirada a su interlocutor frente a un 15.8% (3/19) refieren igualmente que a veces sus padres le enseñan a decir siempre la verdad.

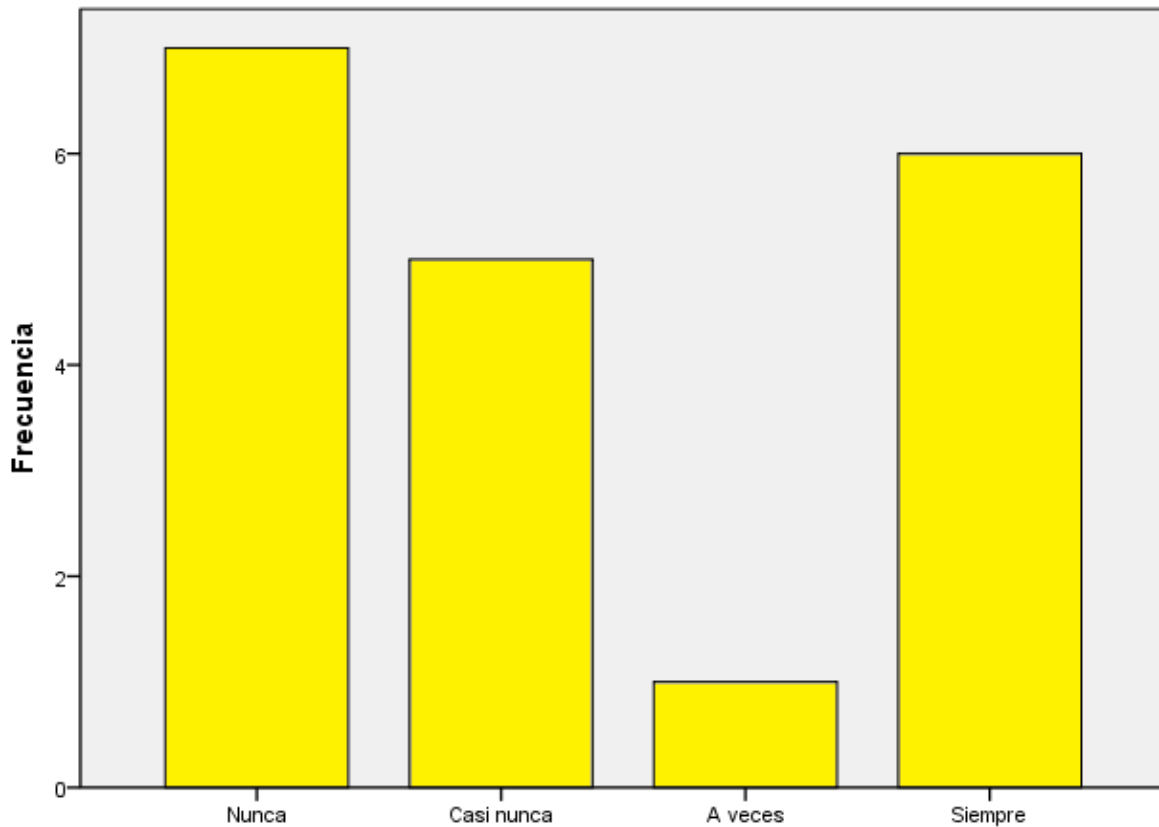
TABLA N°04

EMPLEA GESTOS PARA REFORZAR SUS MENSAJES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	36,8	36,8	36,8
	Casi nunca	5	26,3	26,3	63,2
	A veces	1	5,3	5,3	68,4
	Siempre	6	31,6	31,6	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°04

EMPLEA GESTOS PARA REFORZAR SUS MENSAJES



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°04 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que nunca emplean gestos para reforzar sus mensajes frente a un 5.3% (1/19) refieren igualmente que a veces emplean gestos para reforzar sus mensajes.

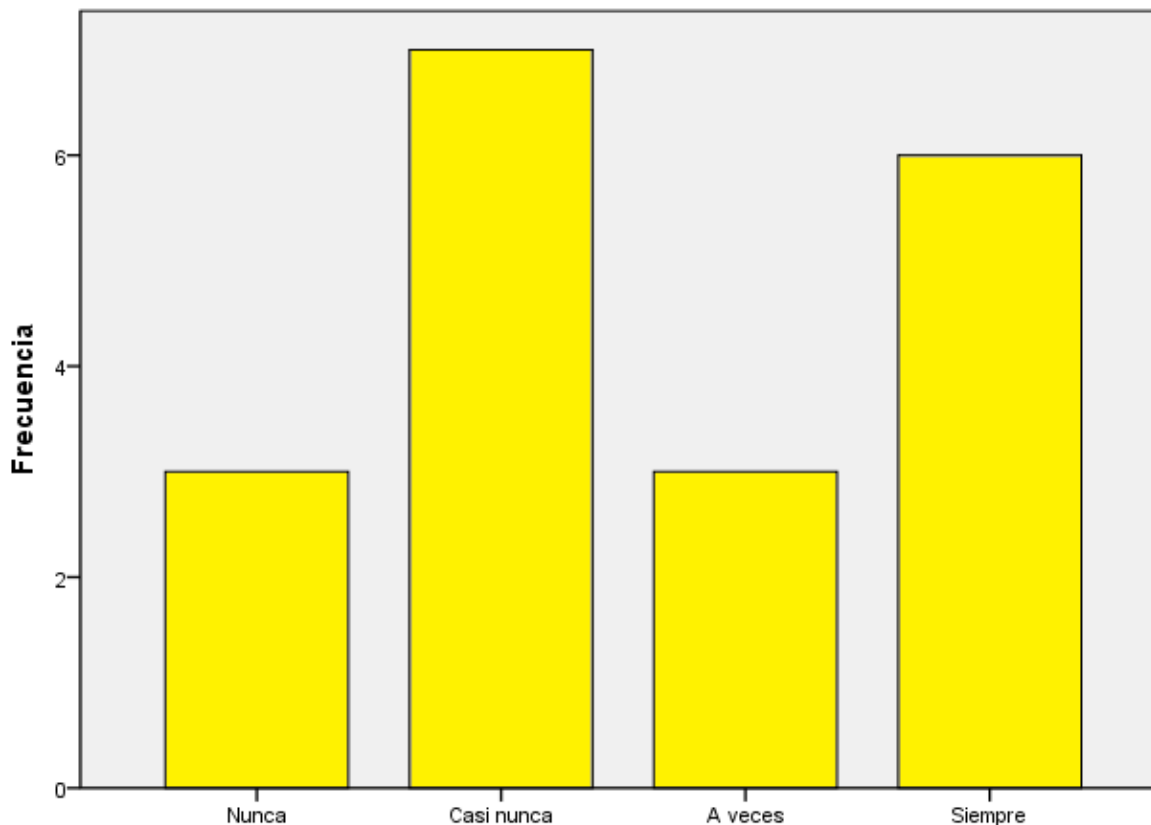
TABLA N°05

DESPLAZAMIENTO CORPORAL AL MOMENTO DE EXPRESARSE.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	3	15,8	15,8	15,8
	Casi nunca	7	36,8	36,8	52,6
	A veces	3	15,8	15,8	68,4
	Siempre	6	31,6	31,6	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°05

DESPLAZAMIENTO CORPORAL AL MOMENTO DE EXPRESARSE.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°05 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que casi nunca se desplazan corporalmente al momento de expresarse frente a un 15.8% (3/19) refieren igualmente que nunca y a veces conversan sus padres cuando hay un problema en su casa.

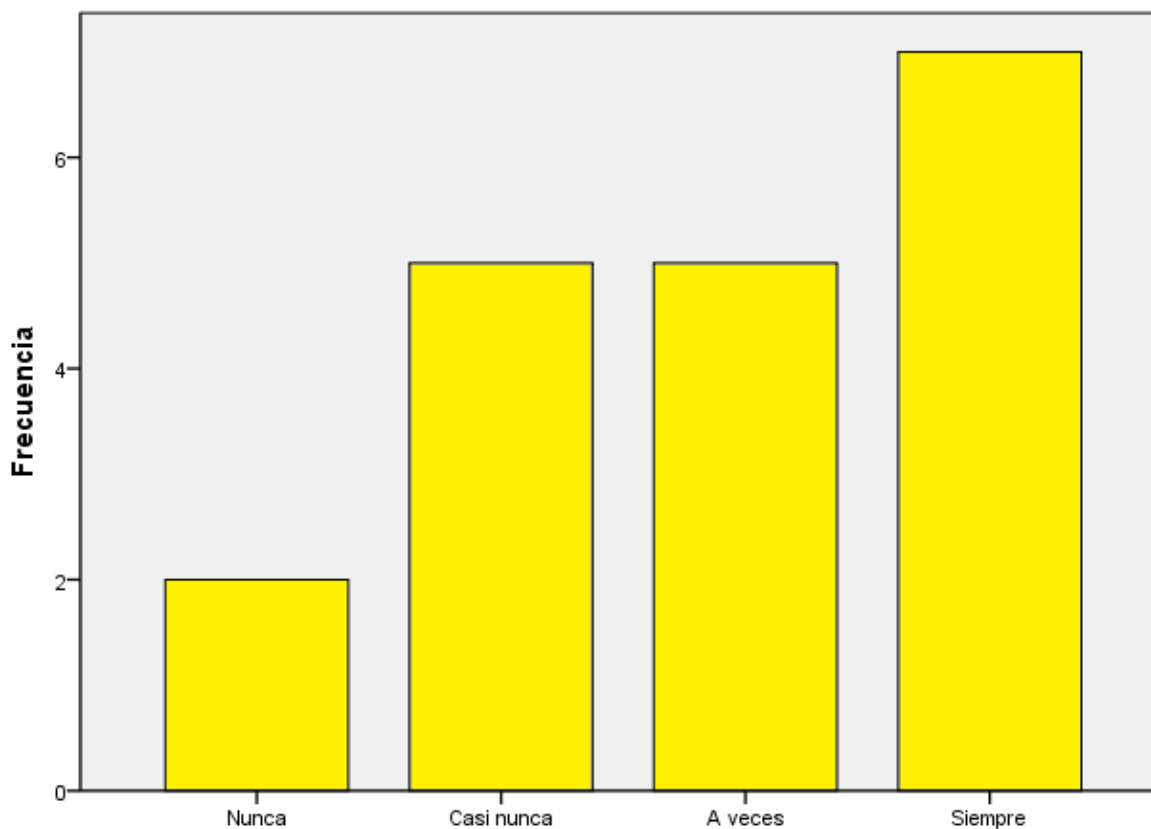
TABLA N°06

SE EXPRESA COHERENTEMENTE FRENTE AL PÚBLICO.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	2	10,5	10,5	10,5
	Casi nunca	5	26,3	26,3	36,8
	A veces	5	26,3	26,3	63,2
	Siempre	7	36,8	36,8	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°06

SE EXPRESA COHERENTEMENTE FRENTE AL PÚBLICO.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°06 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que siempre se expresan coherentemente frente al público frente a un 10.5% (2/19) refieren igualmente que nunca se expresan coherentemente frente al público.

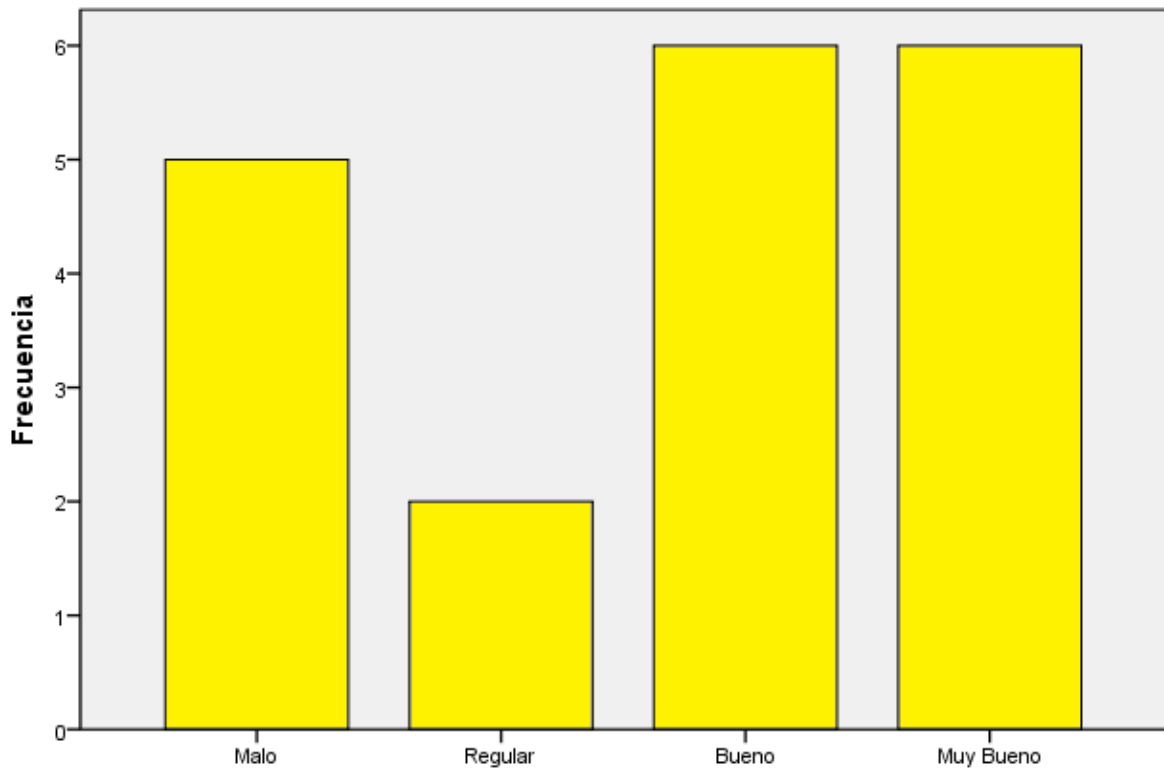
TABLA N°07

TIENE LA CAPACIDAD DE PERCIBIR ADECUADAMENTE LOS ESTÍMULOS VISUALES.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	5	26,3	26,3	26,3
	Regular	2	10,5	10,5	36,8
	Bueno	6	31,6	31,6	68,4
	Muy Bueno	6	31,6	31,6	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°07

TIENE LA CAPACIDAD DE PERCIBIR ADECUADAMENTE LOS ESTÍMULOS VISUALES.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°07 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que bueno y muy bueno tienen la capacidad de percibir adecuadamente los estímulos visuales frente a un 10.5% (2/19) refieren igualmente que regular tienen la capacidad de percibir adecuadamente los estímulos visuales.

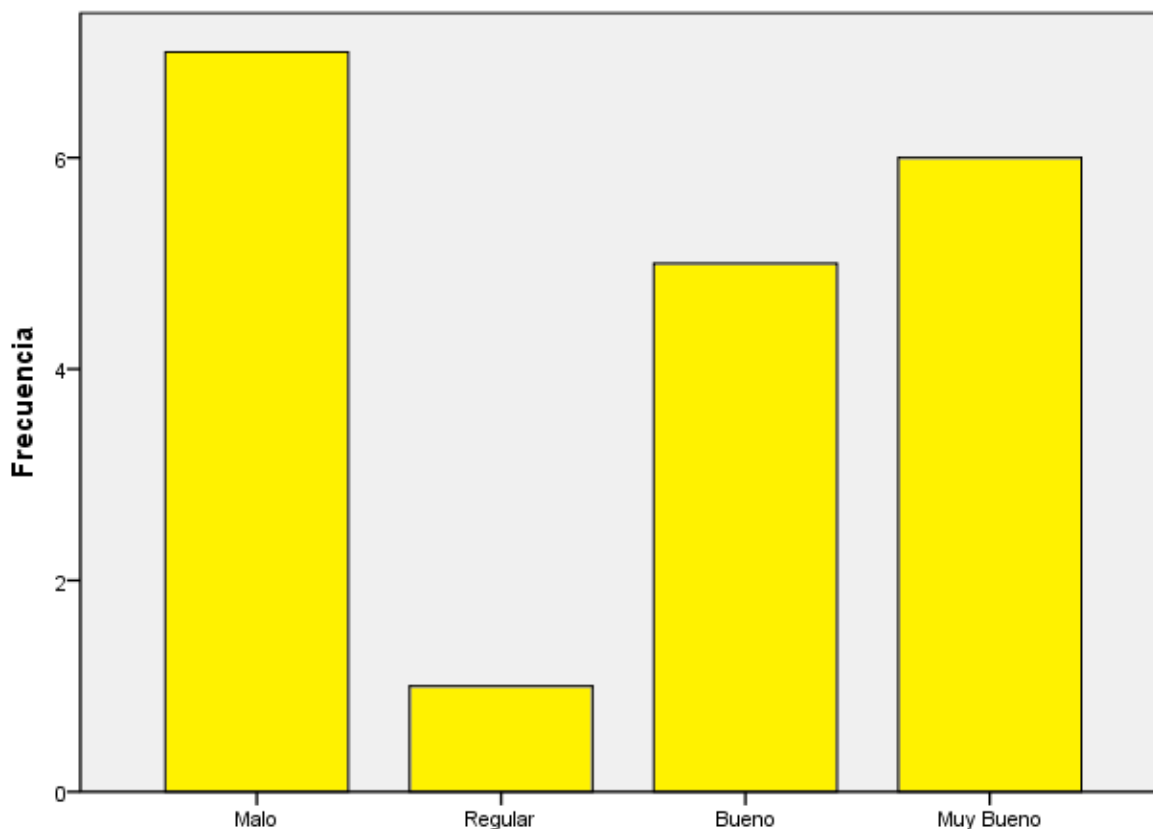
TABLA N°08

RETIENE Y RECUERDA UNA SERIE DE OBJETOS.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	7	36,8	36,8	36,8
	Regular	1	5,3	5,3	42,1
	Bueno	5	26,3	26,3	68,4
	Muy Bueno	6	31,6	31,6	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°08

RETIENE Y RECUERDA UNA SERIE DE OBJETOS.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°08 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que malo retienen y recuerdan una serie de objetos frente a un 5.3% (1/19) refieren igualmente que regular retienen y recuerdan una serie de objetos.

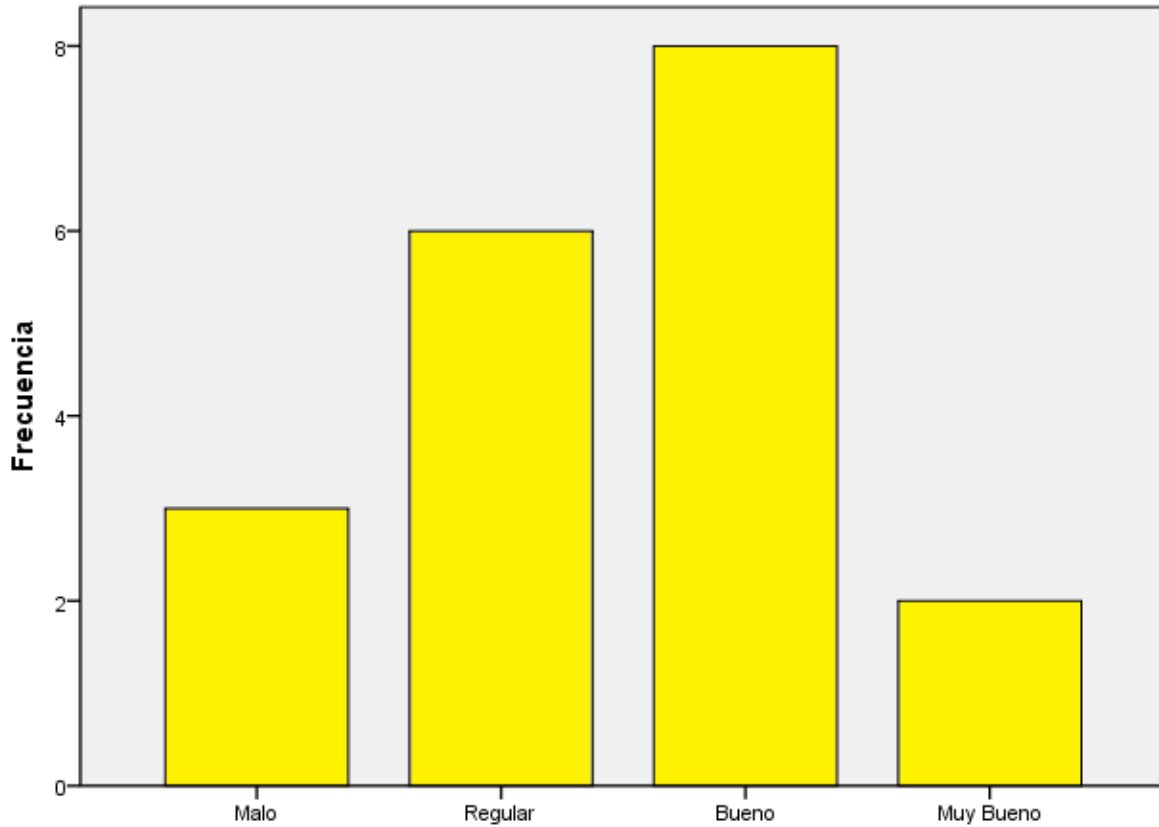
TABLA N°09

RECUERDA UNA SUCESIÓN DE SONIDOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	3	15,8	15,8	15,8
	Regular	6	31,6	31,6	47,4
	Bueno	8	42,1	42,1	89,5
	Muy Bueno	2	10,5	10,5	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°09

RECUERDA UNA SUCESIÓN DE SONIDOS



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°09 se observa que un 42.1% (8/19) refieren que bueno recuerdan una sucesión de sonidos frente a un 10.5% (2/19) refieren igualmente que muy bueno recuerdan una sucesión de sonidos.

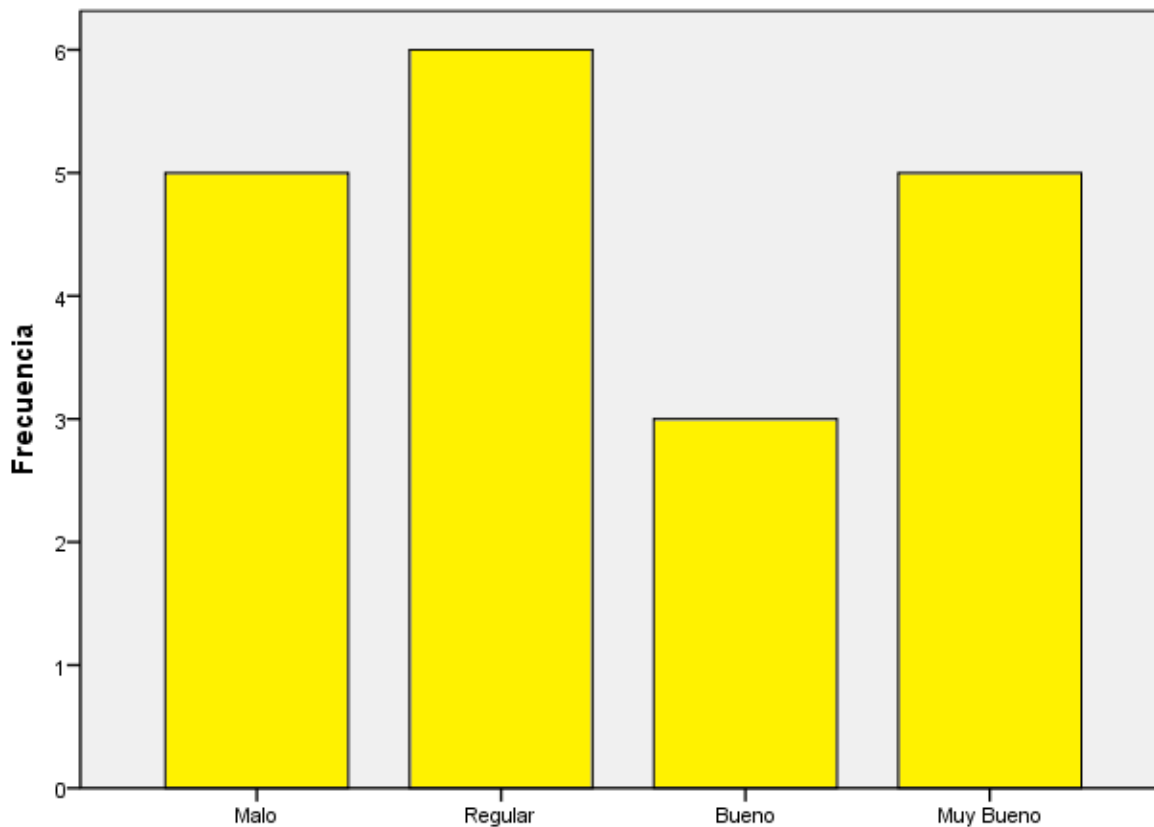
TABLA N°10

CAPACIDAD DE LOCALIZAR UN SONIDO.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	5	26,3	26,3	26,3
	Regular	6	31,6	31,6	57,9
	Bueno	3	15,8	15,8	73,7
	Muy Bueno	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°10

CAPACIDAD DE LOCALIZAR UN SONIDO.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°10 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que regular tienen capacidad de localizar un sonido frente a un 15.8% (3/19) refieren igualmente que bueno tienen la capacidad de localizar un sonido.

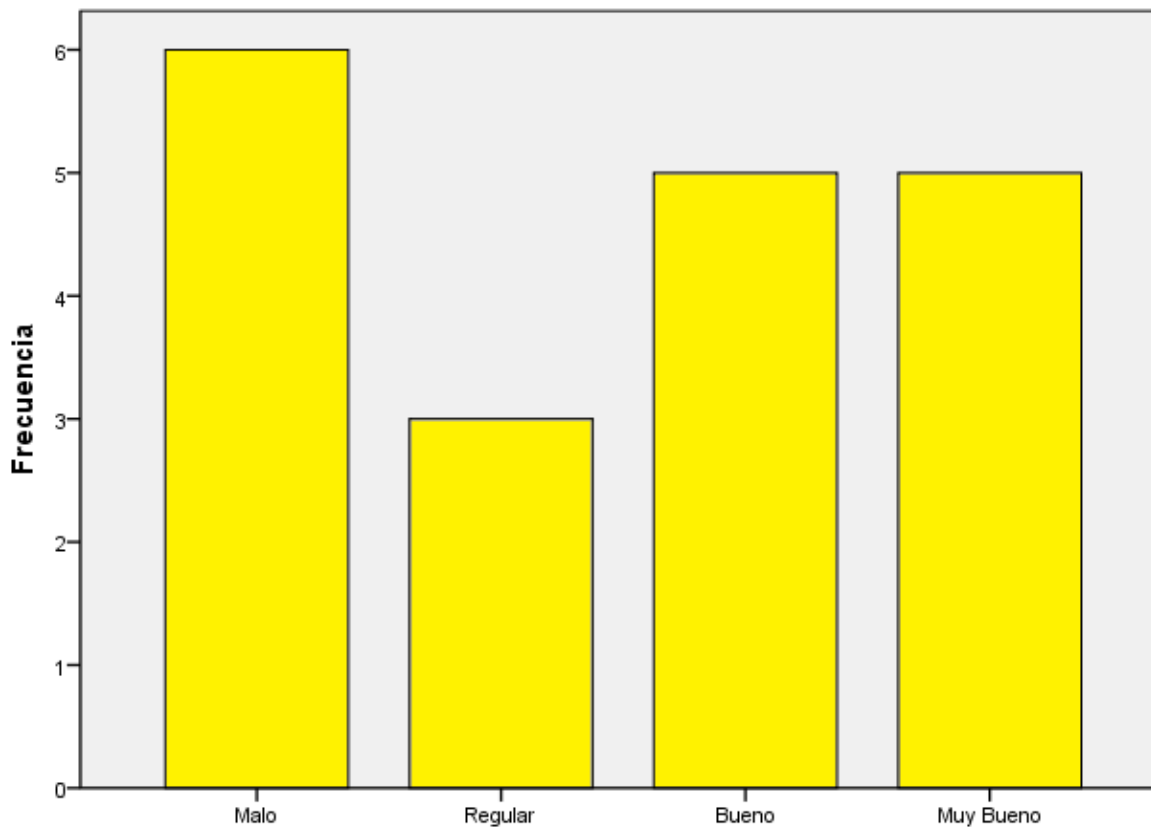
TABLA N°11

RECONOCE MEDIANTE EL TACTO UNA DETERMINADA SUPERFICIE.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	6	31,6	31,6	31,6
	Regular	3	15,8	15,8	47,4
	Bueno	5	26,3	26,3	73,7
	Muy Bueno	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°11

RECONOCE MEDIANTE EL TACTO UNA DETERMINADA SUPERFICIE.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°11 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que malo reconocen mediante el tacto una determinada superficie frente a un 15.8% (5/19) refieren igualmente que regular reconocen mediante el tacto una determinada superficie.

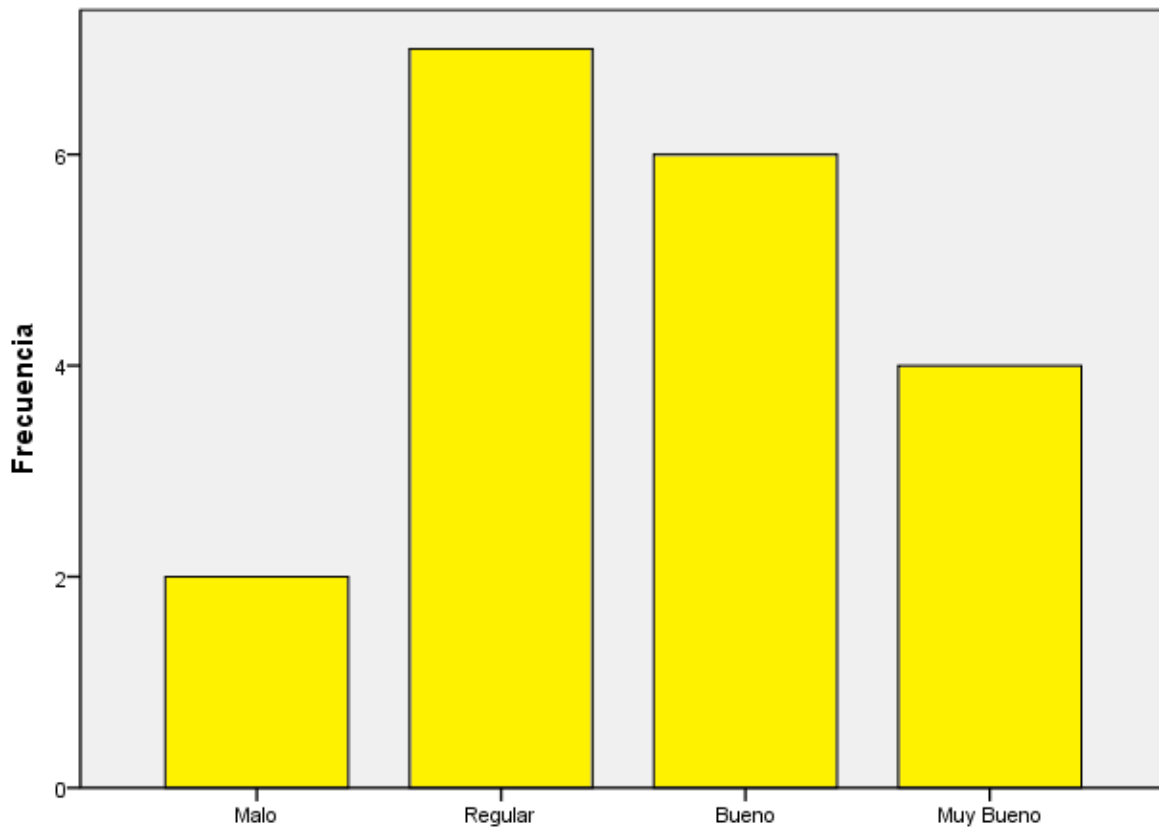
TABLA N°12

SE INTERESA POR EXPERIMENTAR NUEVOS SABORES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	2	10,5	10,5	10,5
	Regular	7	36,8	36,8	47,4
	Bueno	6	31,6	31,6	78,9
	Muy Bueno	4	21,1	21,1	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°12

SE INTERESA POR EXPERIMENTAR NUEVOS SABORES



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°12 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que regular se interesan por experimentar nuevos sabores frente a un 10.5% (2/19) refieren igualmente que malo se interesan por experimentar nuevos sabores.

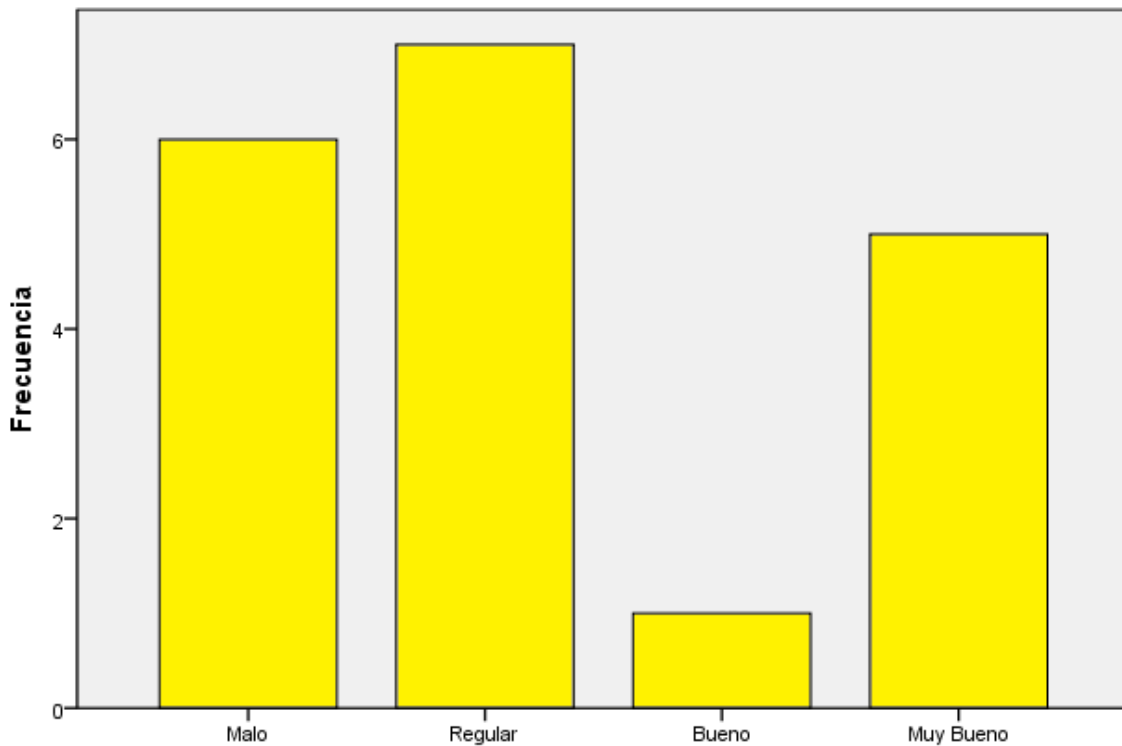
TABLA N°13

EVOCA OLFATIVAMENTE TODO LO CONOCIDO QUE SE DISTINGA POR SU ESPECIAL OLOR.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	6	31,6	31,6	31,6
	Regular	7	36,8	36,8	68,4
	Bueno	1	5,3	5,3	73,7
	Muy Bueno	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°13

EVOCA OLFATIVAMENTE TODO LO CONOCIDO QUE SE DISTINGA POR SU ESPECIAL OLOR.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°13 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que regular evocan olfativamente todo lo conocido que se distingue por su especial olor frente a un 5.3% (1/19) refieren igualmente que bueno evocan olfativamente todo lo conocido que se distingue por su especial olor.

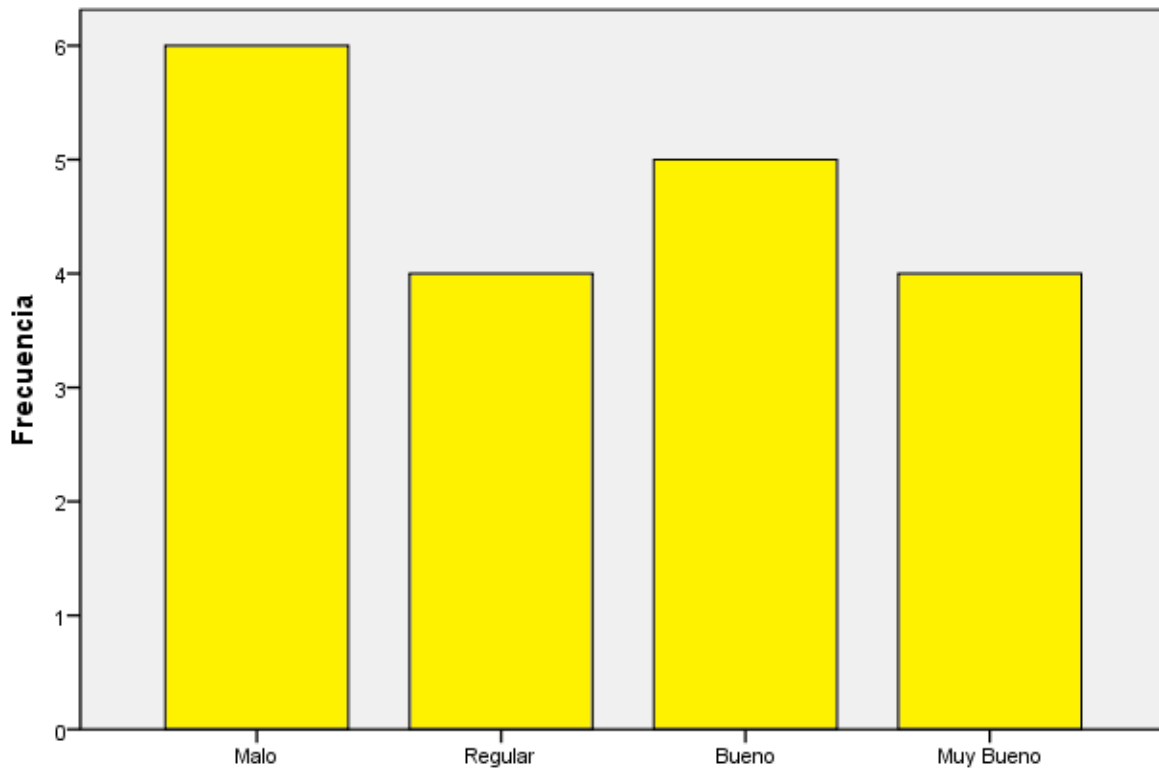
TABLA N°14

DESCUBRE UN OLOR ESPECÍFICO QUE PRESENTA ENTRE UNA MEZCLA DE VARIOS OLORES.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	6	31,6	31,6	31,6
	Regular	4	21,1	21,1	52,6
	Bueno	5	26,3	26,3	78,9
	Muy Bueno	4	21,1	21,1	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°14

DESCUBRE UN OLOR ESPECÍFICO QUE PRESENTA ENTRE UNA MEZCLA DE VARIOS OLORES.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°14 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que malo descubren un olor específico que representa entre una mezcla de varios olores frente a un 21.1% (4/19) refieren igualmente que regular y muy bueno descubre un olor específico que representa entre una mezcla de varios olores.

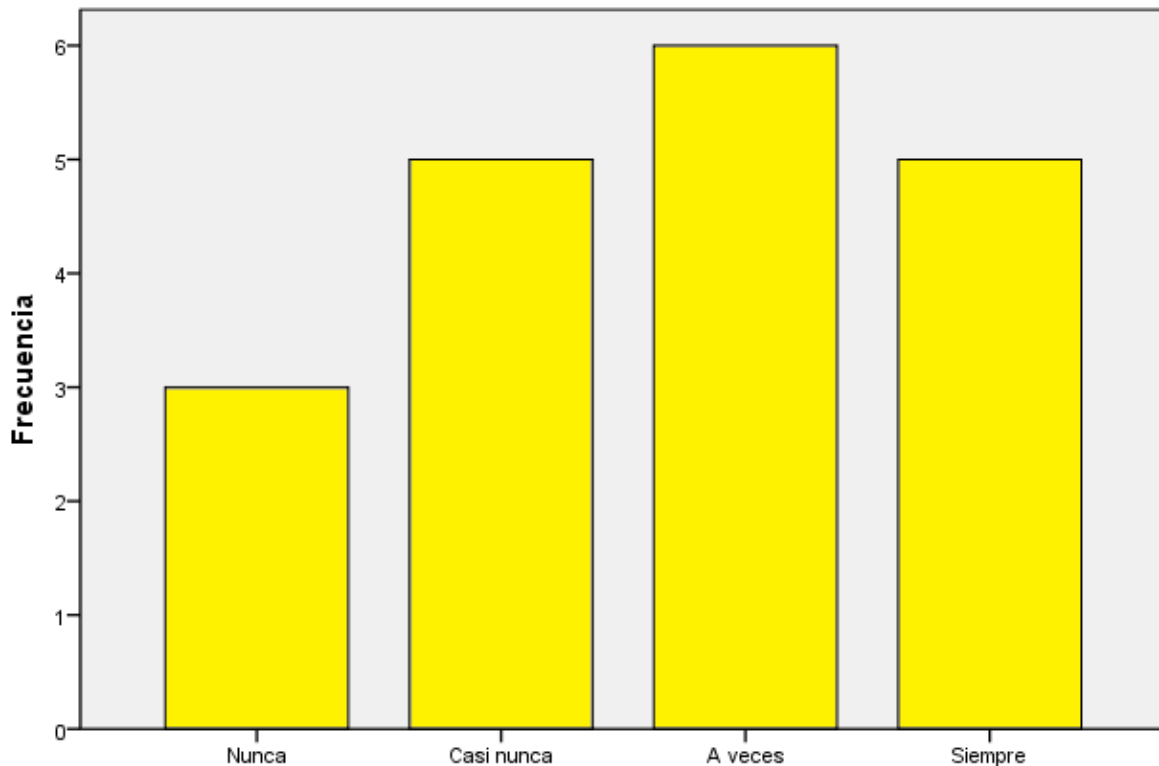
TABLA N°15

RELACIONA LOS CONOCIMIENTOS MATEMÁTICOS ADQUIRIDOS CON LOS PROBLEMAS A RESOLVER.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	3	15,8	15,8	15,8
	Casi nunca	5	26,3	26,3	42,1
	A veces	6	31,6	31,6	73,7
	Siempre	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°15

RELACIONA LOS CONOCIMIENTOS MATEMÁTICOS ADQUIRIDOS CON LOS PROBLEMAS A RESOLVER.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°15 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que a veces se relacionan los conocimientos matemáticos adquiridos con los problemas a resolver frente a un 15.8% (3/19) refieren igualmente que nunca se relacionan los conocimientos matemáticos adquiridos con los problemas a resolver.

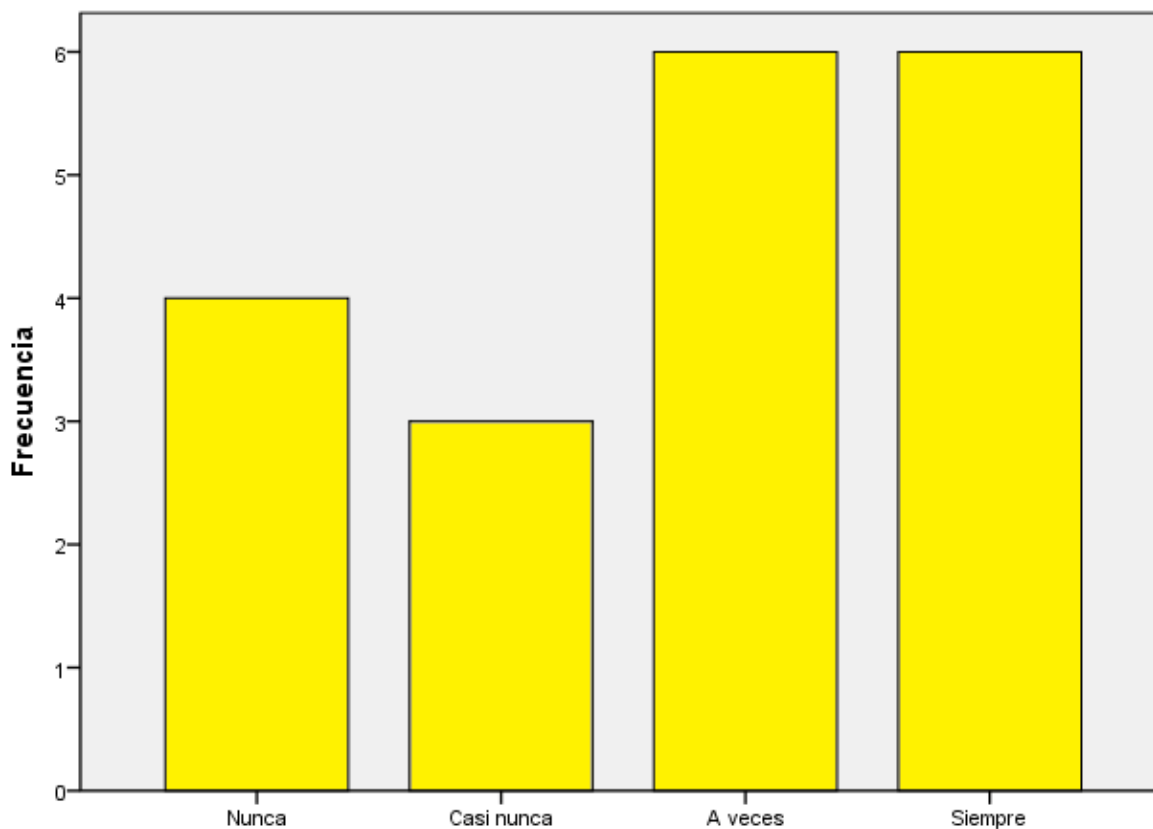
TABLA N°16

DIFERENCIA LA FANTASÍA DE LA REALIDAD.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	4	21,1	21,1	21,1
	Casi nunca	3	15,8	15,8	36,8
	A veces	6	31,6	31,6	68,4
	Siempre	6	31,6	31,6	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°16

DIFERENCIA LA FANTASÍA DE LA REALIDAD.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°16 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que a veces y siempre diferencian la fantasía de la realidad frente a un 15.8% (3/19) refieren igualmente que casi nunca diferencian la fantasía de la realidad.

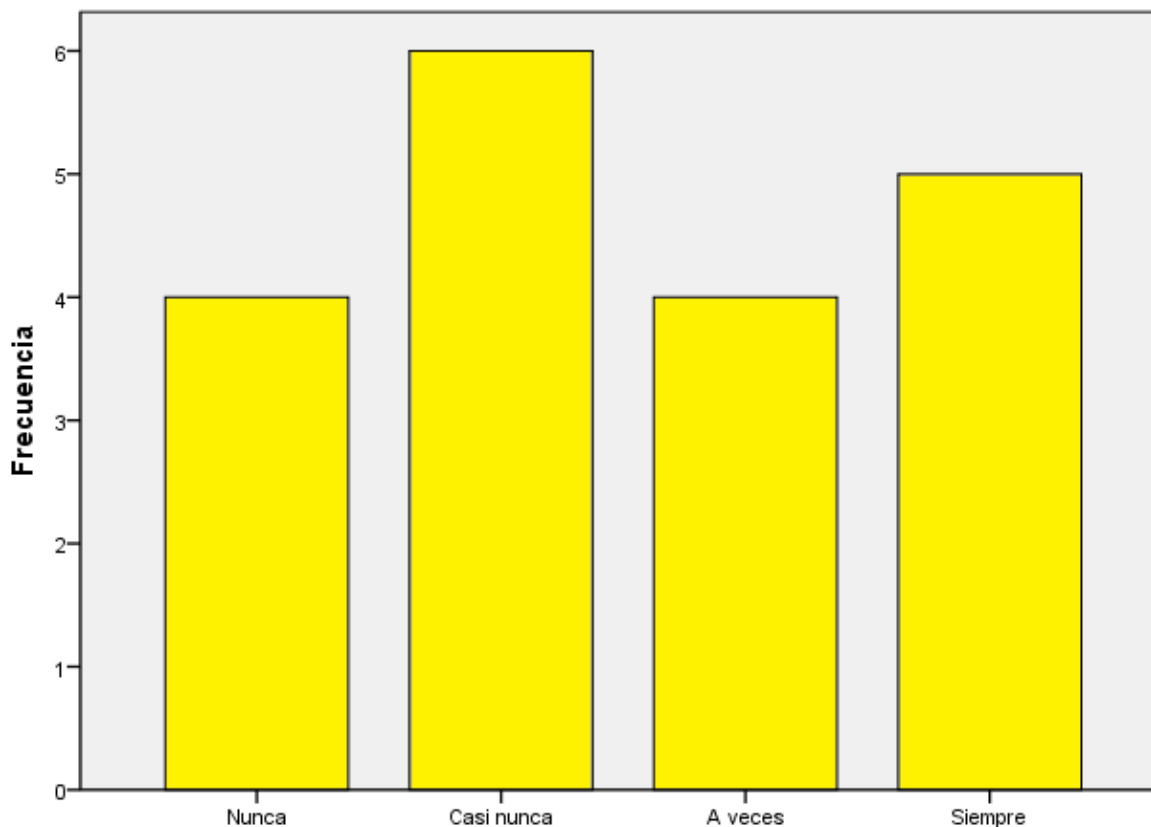
TABLA N°17

DESARROLLA LA CREATIVIDAD.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	4	21,1	21,1	21,1
	Casi nunca	6	31,6	31,6	52,6
	A veces	4	21,1	21,1	73,7
	Siempre	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°17

DESARROLLA LA CREATIVIDAD.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°17 se observa que un 31.6% (6/19) refieren que casi nunca desarrollan la creatividad frente a un 21.1% (4/19) refieren igualmente que nunca y siempre desarrollan la creatividad.

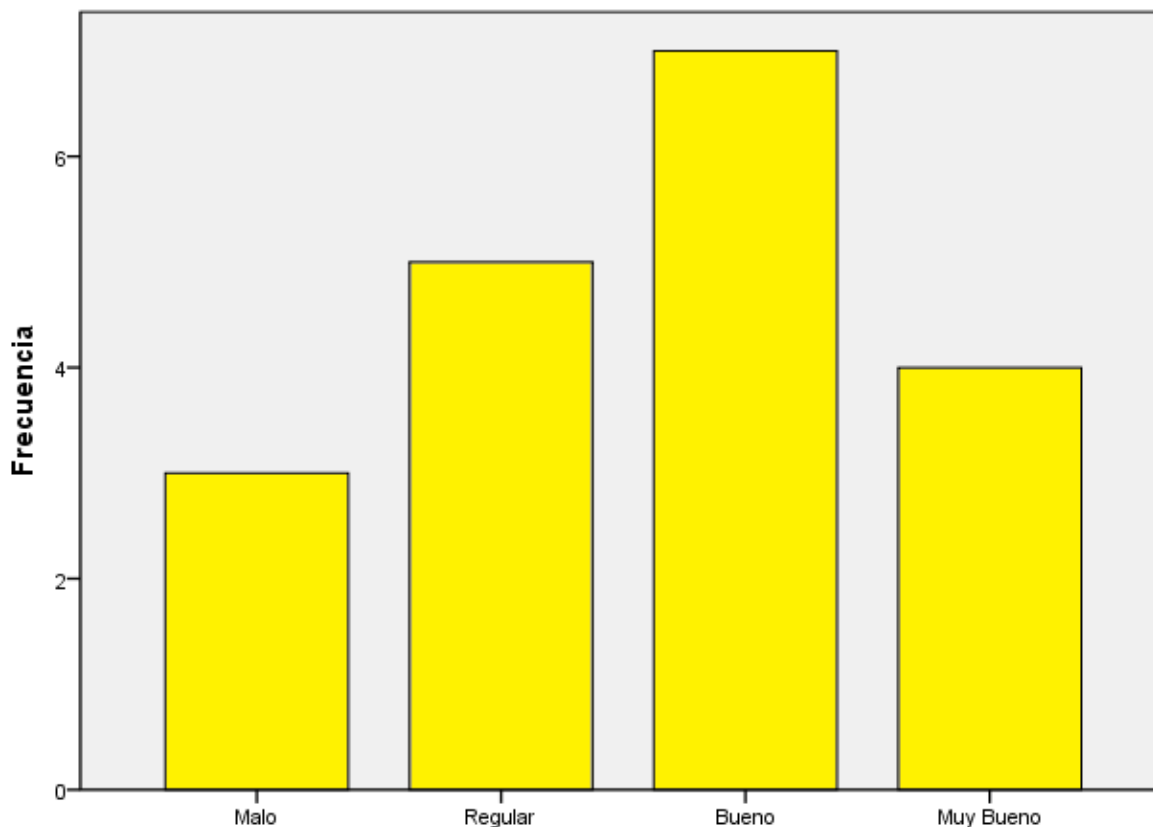
TABLA N°18

REALIZA HISTORIAS CREATIVAS.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	3	15,8	15,8	15,8
	Regular	5	26,3	26,3	42,1
	Bueno	7	36,8	36,8	78,9
	Muy Bueno	4	21,1	21,1	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°18

REALIZA HISTORIAS CREATIVAS.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°18 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que bueno realizan historias creativas frente a un 21.1% (4/19) refieren igualmente que malo realizan historias creativas.

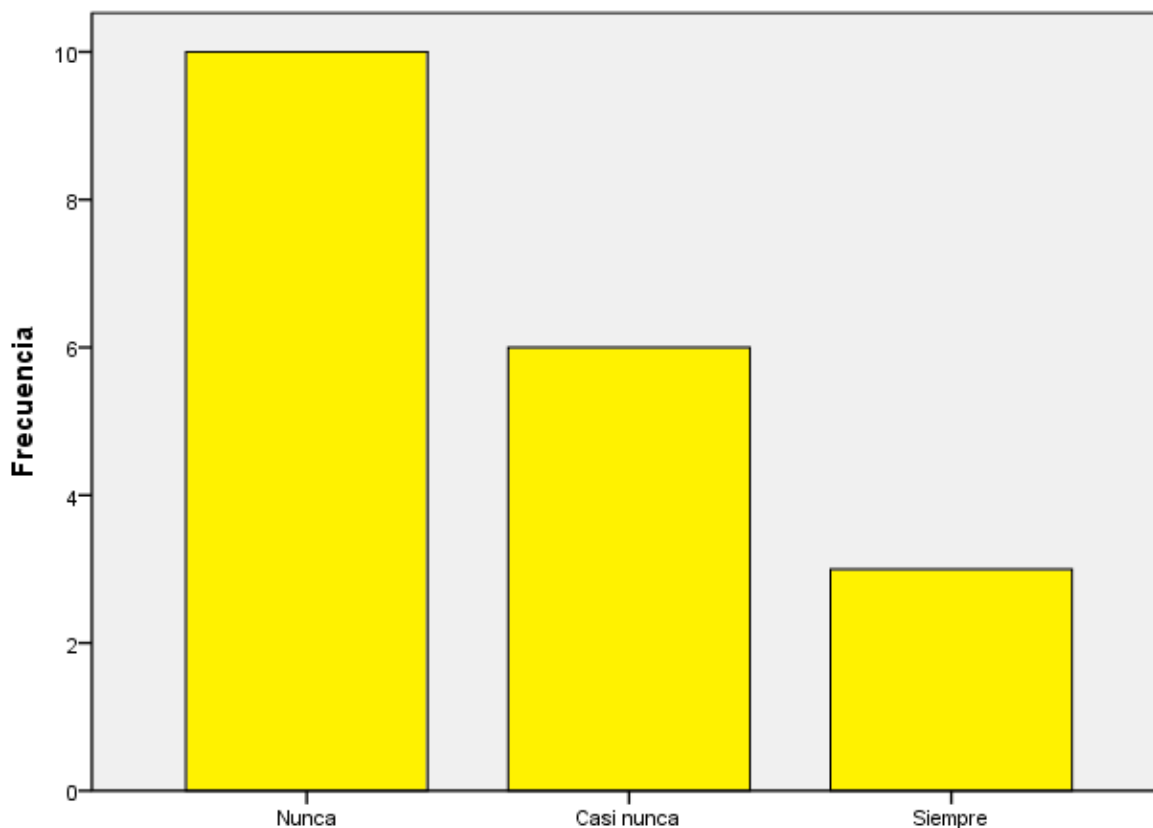
TABLA N°19

SE RELACIONA CON SUS COMPAÑEROS DE JUEGO.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	10	52,6	52,6	52,6
	Casi nunca	6	31,6	31,6	84,2
	Siempre	3	15,8	15,8	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°19

SE RELACIONA CON SUS COMPAÑEROS DE JUEGO.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°19 se observa que un 52.6% (10/19) refieren que nunca se relacionan con sus compañeros de juego frente a un 15.8% (3/19) refieren igualmente que siempre se relacionan con sus compañeros de juego.

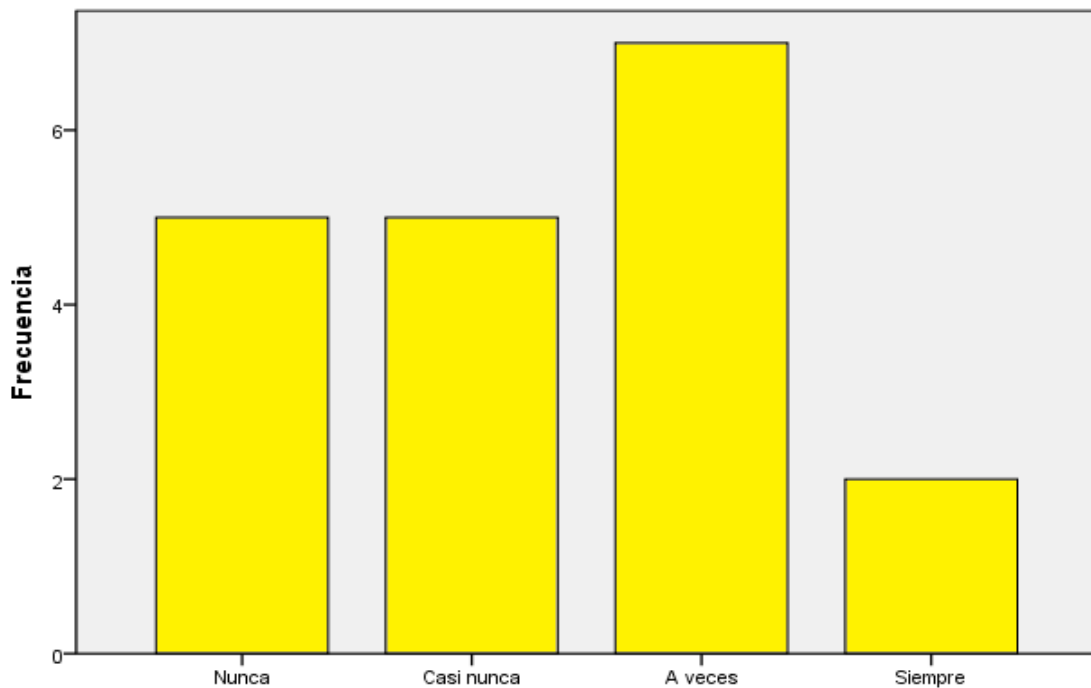
TABLA N°20

AL DESARROLLAR UNA ACTIVIDAD TIENE UNA FAVORABLE COOPERACIÓN EN GRUPO.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	5	26,3	26,3	26,3
	Casi nunca	5	26,3	26,3	52,6
	A veces	7	36,8	36,8	89,5
	Siempre	2	10,5	10,5	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

GRÁFICA N°20

AL DESARROLLAR UNA ACTIVIDAD TIENE UNA FAVORABLE COOPERACIÓN EN GRUPO.



INTERPRETACIÓN: En la tabla N°20 se observa que un 36.8% (7/19) refieren que a veces al desarrollar una actividad tienen una favorable cooperación en grupo frente a un 10.5% (2/19) refieren igualmente que siempre al desarrollar una actividad tienen una favorable cooperación en grupo.

3.2 Contrastación de hipótesis.

Para contrastar las hipótesis, se utilizó pruebas estadísticas no paramétricas conocida como la prueba de Kruskal Wallis, Ji Cuadrada corregida por YATES y la Prueba de Friedman.

3.2.1. Hipótesis General:

H₀: Los juegos no influyen determinantemente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

H₁: Los juegos influyen determinantemente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014

Para probar la hipótesis planteada seguiremos el siguiente procedimiento:

1. Prueba estadística: Prueba de Friedman o Análisis de la varianza de dos clasificaciones por rangos de Friedman. Se uso esta prueba en virtud que la selección de juegos recreativos depende de 3 características como juegos sensoriales, juegos intelectuales y juegos sociales. Estas variables medidas en escala ordinal.
2. Nivel de significación: Sean $\alpha=0.05$ y 03 grados de libertad.
3. Estadística de Prueba.

$$\chi^2 = \frac{12}{na(a-1)} \sum R_j^2 - 3n(a-1)$$

4. Cálculo de la estadística de prueba. Al desarrollar la fórmula, mediante el SPSS tenemos:

$$\chi^2 = \frac{12}{na(a-1)} \sum R_j^2 - 3n(a-1) = 9.541$$

5. Región de rechazo: se rechazará la hipótesis si χ^2 es superior a 7.82 de acuerdo a la tabla ji cuadrado.

6. Decisión: Como $\bar{X} = 9.541$ es superior a 7.82 la hipótesis nula se rechaza.

Conclusión: Los juegos influyen determinantemente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

3.2.2. Hipótesis Específica 1:

H₀: Los juegos sensoriales no influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

H₁: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

Para probar la hipótesis planteada seguiremos el siguiente procedimiento:

1. Suposiciones: La muestra es una muestra aleatoria simple.
2. Estadística de prueba: La prueba utilizada fue el Análisis de varianza de una clasificación por rangos de Kruskal-Wallis. Los grupos en estudio constituyen grupos independientes y están medidos ordinalmente.

$$H = \frac{12}{n(n+1)} \sum_{j=1}^k \frac{R_j^2}{n_j} - \frac{3(n+1)}{n}$$

Dónde:

k = número de muestras

n_j = número de casos en la muestra de orden j

$n = \sum n_j$, el número de casos de todas las muestras combinadas

R_j = suma de rangos en la muestra de orden j

\sum_j^k = indica sumar las k muestras (columnas)

3. Nivel de significancia: sean $\alpha = 0.05$
4. Regla de decisión: A un nivel de significancia de 0.05, Rechazar hipótesis nula (H_0) si la probabilidad asociada a χ^2 ; $p < 0.05$.
5. Cálculo de la estadística de prueba. Los datos se muestran en el anexo. Al desarrollar la fórmula en el SPSS (Statistics Package for Social Sciences) tenemos:

$$H = \frac{12}{n(n+1)} \sum_j^k \frac{R_j}{n_j} - \frac{3(n+1)}{2} = 8.102$$

6. Decisión estadística: Dado que la probabilidad asociada a χ^2 es $p = 0.042 < 0.05$ se rechaza H_0 .

Conclusión: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014..

3.2.3. Hipótesis Específica 2:

Hipótesis Específica 2:

H₀: Los juegos intelectuales no influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.

H₂: Los juegos intelectuales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.

Para probar la hipótesis planteada seguiremos el siguiente procedimiento:

1. Suposiciones: La muestra es una muestra aleatoria simple.
2. Estadística de prueba: La prueba utilizada fue el Análisis de varianza de una clasificación por rangos de Kruskal-Wallis. Los grupos en estudio constituyen grupos independientes y están medidos ordinalmente.

$$H = \frac{12}{n(n+1)} \sum_{j=1}^k \frac{R_j}{n_j} \chi^2_{(n-1)}$$

Donde:

k = número de muestras

n_j = número de casos en la muestra de orden j

$n = \sum_{j=1}^k n_j$, el número de casos de todas las muestras combinadas

R_j = suma de rangos en la muestra de orden j

$\sum_{j=1}^k$ = indica sumar las k muestras (columnas)

3. Nivel de significancia: sean $\alpha = 0.05$
4. Regla de decisión: A un nivel de significancia de 0.05, Rechazar hipótesis nula (H_0) si la probabilidad asociada a χ^2 ; $p < 0.05$.
5. Cálculo de la estadística de prueba. Los datos se muestran en el anexo Al desarrollar la fórmula en el SPSS (Statistics Package for Social Sciences) tenemos:

$$H = \frac{12}{n(n+1)} \sum_{j=1}^k \frac{R_j}{n_j} \chi^2_{(n-1)} = 6.1054$$

6. Decisión estadística: Dado que la probabilidad asociada a χ^2 es $p = 0.028 < 0.05$ se rechaza H_0 .

Conclusión: Los juegos intelectuales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.

Hipótesis Específica 3:

H₀: Los juegos sociales no influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014

H₃: Los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.

Para probar la hipótesis planteada seguiremos el siguiente procedimiento:

1. Suposiciones: La muestra es una muestra aleatoria simple.
2. Estadística de prueba: La prueba utilizada fue el Análisis de varianza de una clasificación por rangos de Kruskal-Wallis. Los grupos en estudio constituyen grupos independientes y están medidos ordinalmente.

$$H = \frac{12}{n(n+1)} \sum_{j=1}^k \frac{R_j^2}{n_j} - 3(n+1)$$

Donde:

k = número de muestras

n_j = número de casos en la muestra de orden j

$n = \sum_{j=1}^k n_j$, el número de casos de todas las muestras combinadas

R_j = suma de rangos en la muestra de orden j

$\sum_{j=1}^k$ = indica sumar las k muestras (columnas)

3. Nivel de significancia: sean $\alpha = 0.05$
4. Regla de decisión: A un nivel de significancia de 0.05, Rechazar hipótesis nula (H_0) si la probabilidad asociada a χ^2 ; $p < 0.05$.
5. Cálculo de la estadística de prueba. Al desarrollar la fórmula en el SPSS (Statistics Package for Social Sciences) tenemos:

$$H = \frac{12}{n(n-1)} \sum_{j=1}^k \frac{R_j^2}{n_j} - 3(n-1) = 6.402$$

6. Decisión estadística: Dado que la probabilidad asociada a χ^2 es $p = 0.019 < 0.05$ se rechaza H_0 .

Conclusión: Los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.

CONCLUSIONES

- Los resultados indican en relación a la hipótesis general que efectivamente los juegos influyen determinadamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.
- Con relación a los resultados de la hipótesis específica N°01 se comprueba que los juegos sensoriales influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.
- Con relación a los resultados de la hipótesis específica N°02 se comprueba que los juegos intelectuales influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014.
- Con relación a los resultados de la hipótesis específica N°03 se comprueba que los juegos sociales influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere a la comisión de educación del congreso de la república la legislación de una nueva ley que amplíe las horas de cada área para desarrollar juegos recreativos que ayuden al afianzamiento de los contenidos y los logros de cada asignatura.

- Se recomienda al Ministerio de Educación que implemente nuevos talleres innovadores de capacitación para los docentes con nuevas técnicas y materiales didácticos para la aplicación de estrategias de juegos para promover una mejor calidad educativa.

- Es recomendable que el centro poblado los Uros realice más actividades dirigidos a los juegos intelectuales que ayudan al aprendizaje de los niños de su comunidad.

- Se recomienda a los docentes de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, que implementen en sus áreas más actividades grupales para que los niños puedan tener una mejor relación social entre ellos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. **AVILA ACOSTA, Roberto**. “Diccionario de terminología e Indicadores Educativos”. Editorial Mantaro – Lima (2000)
2. BANDET, Jeanne. “Como enseñar a través del Juego”. Editorial Fantonella. España (1999)
3. BOHÓRQUEZ, Isabel. “Didáctica General”. Ediciones Abedul-Lima. (1994)
4. **CACERES, María Dolores**. “Introducción a la comunicación Interpersonal”. Editorial Síntesis, Colección Periodismo, Madrid. (2003)
5. **CALERO PEREZ, Mavilo**. “Educar Jugando”. Editorial San Marcos. Impreso Perú. (1998)
6. CRISOLOGO ARSE, Aurelio. “Actualizador pedagógico”. Abedul – lima
7. COUSINET, Roger. “La vida Social de los Niños”. Ediciones Nova. (1972)
8. **CHEATEAU**. “Psicología de los Juegos Infantiles”. Buenos Aires. (1988)
9. DINELLO, Raimundo. “El derecho del Niño a Jugar”. Ediciones Nordan. Buenos Aires. (1984)
10. IBAÑEZ SANDIN C. “El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula”. La Muralla. Sevilla. (1992)
11. **LITTLEWOOD William**. “La enseñanza de la comunicación” Ediciones Paidós Ibérica, S.A. (1994)
12. LLANAS Velarde. “Juegos escolares para todas las edades”. (1985)
13. **MORALES, María Luisa**. “Sugerencias para trabajar con juegos”. Editorial Trillas. Primera Edición. México (1995)
14. MOUNIN, G. “Diccionario de Lingüística”. (1982)

15. **NUÑEZ** Delgado, Pilar. “Comunicación y expresión oral” S.A. de Ediciones. (2001)
16. OLORTEGUI MIRANDA, Felipe. “Psicología del Desarrollo”. Editorial San Marcos. Primera Edición. Perú. (1989)
17. **www.definicionabc.com** – Definición de Términos.
18. ZUCCHERINI, Renzo. “Como Educar la Comunicación oral”. Ediciones CEAC. España.

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I N° 264 CENTRO POBLADO LOS UROS CHULLUNI, PUNO - 2014.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÒTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>1.Problema General</p> <p>¿De qué manera los juegos influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?</p>	<p>1.Objetivo General</p> <p>Reconocer de qué manera los juegos influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014</p>	<p>1. Hipótesis Principal</p> <p>H₀: Los juegos influyen determinadamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.</p>	<p>1.Variable independiente:</p> <p>X. LOS JUEGOS</p> <p>Definición Conceptual</p> <p>“El juego es uno de los medios que tiene el niño por aprender y demostrar que está aprendiendo. Probablemente sea su forma de aprendizaje más creadora. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, es decir, un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social”.</p> <p>Calero Perez</p>	<p>1. Método de Investigación El método es hipotético – deductivo</p> <p>2. Tipo de Investigación No experimental</p> <p>3. Nivel de Investigación Descriptivo - explicativo</p> <p>4. Diseño de la Investigación No experimental de carácter transversal</p> <p>5. Población de Investigación La población objeto de la investigación está conformada por 21 alumnos del I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni,</p>
<p>2.Problema Específicos:</p> <p>¿De qué manera los juegos sensoriales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?</p> <p>¿De qué manera los juegos intelectuales</p>	<p>3. Objetivos Específicos</p> <p>Identificar de qué manera los juegos sensoriales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno – 2014</p> <p>Identificar de qué</p>	<p>4. Hipótesis Específicas</p> <p>H₁ Los juegos sensoriales influyen significativamente en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.</p> <p>H₂ Los juegos intelectuales influyen en la motricidad en</p>	<p>2. Variable Dependiente:</p>	<p>Muestra de la Investigación Por la naturaleza del estudio</p>

<p>influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?</p> <p>¿De qué manera los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014?</p>	<p>manera los juegos intelectuales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014</p> <p>Identificar de qué manera los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014.</p>	<p>niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014</p> <p>H₃ Los juegos sociales influyen en la motricidad en niños y niñas de la I.E.I N° 264 Centro Poblado Los Uros Chulluni, Puno - 2014</p>	<p>Y. LA MOTRICIDAD</p>	<p>se ha considerado el total de estudiantes de 5 años (19), la muestra es representativa el tipo de muestreo es probabilístico.</p> <p>Técnicas de Investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuesta <p>6. Herramientas de Investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario
--	--	---	--------------------------------	---

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CUESTIONARIO MULTIFACTORIAL DE LOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I N° 264 CENTRO POBLADO LOS UROS CHULLUNI, PUNO - 2014.

INFORMACIÓN GENERAL:

Colegio :

Sexo : Femenino () Masculino ()

Por favor, responda todos los ítems de este cuadernillo. **Si un ítem le resulta irrelevante o le parece que no está seguro o que no conoce su respuesta, no lo responda.**

En las siguientes páginas se presentan 20 afirmaciones descriptivas. Juzgue cuán frecuentemente cada afirmación se ajusta a Ud.

Use la siguiente escala de clasificación, para sus respuestas, marcando la categoría correspondiente con una cruz o un círculo

TONO DE VOZ				
Expresa sus ideas con claridad.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
MIRADA				
Dirige la mirada a su interlocutor	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
GESTICULACIÓN				
Emplea gestos para reforzar sus mensajes	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
MOVIMIENTOS				
Desplazamiento corporal al momento de expresarse.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
EXPRESIÓN				
Se expresa coherentemente frente al público.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
VISUAL				

Tiene la capacidad de percibir adecuadamente los estímulos visuales.	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Retiene y recuerda una serie de objetos.	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
AUDITIVA				
Recuerda una sucesión de sonidos	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Capacidad de localizar un sonido.	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
TÁCTIL				
Reconoce mediante el tacto una determinada superficie.	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
GUSTATIVA				
Se interesa por experimentar nuevos sabores	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
OLFATIVA				
Evoca olfativamente todo lo conocido que se distinga por su especial olor.	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Descubre un olor específico que presenta entre una mezcla de varios olores.	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
RAZONAMIENTO				
Relaciona los conocimientos matemáticos adquiridos con los problemas a resolver.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
IMAGINACION				
Diferencia la fantasía de la realidad.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Desarrolla la creatividad.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Realiza historias creativas.	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
ACEPTACIÓN				
Se relaciona con sus compañeros de juego.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
COOPERACIÓN				
Al desarrollar una actividad tiene una favorable cooperación en grupo.	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca

Anexo N° 03 INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Experto: DRA. ELVA LUZ CASTAÑEDA ALVARADO
 1.2. Institución donde labora: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas
 1.3. Instrumento motivo de evaluación: Cuestionario sobre LOS JUEGOS Y SU INFLUENCIA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I N° 264 CENTRO POBLADO LOS UROS CHULLUNI, PUNO – 2014
 .1.4. Autor del Instrumento: LUPE YOVANA YUPANQUI JALLO

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN.

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				MALO					REGULAR			BUENO				MUY BUENO			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio.																		X		
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
3.ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y tecnología.																				X
4.ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica.																				X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																				X
6.INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar los recursos Tics.																		X		
7.CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos y científicos.																		X		
8.COHERENCIA	Coherencia entre variables e indicadores e ítems																				X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																		X		
10.PERTINENCIA	El instrumento es aplicable.																				X

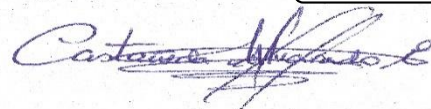
III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

SE RECOMIENDA SU APLICACIÓN CUMPLE CON LOS CRITERIOS QUE LE DAN CONSISTENCIA

94% (NOVENTA Y CUATRO PORCIENTO)

FECHA: 10 DE ENERO 2015
 DNI 09775958

TELEFONO: 993122625



FIRMA DEL EXPERTO