

UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE LENGUA Y LITERATURA



**INFLUENCIA DEL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO
DEL LENGUAJE EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA DE “PAMPAS DEL
CARMEN” DE LLATA 2016**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD: LENGUA Y LITERATURA

TESISTA

ESTEBAN GUARDIA, Gilmer Santos

ASESOR

Dr. JACHA AYALA, Zósimo Pedro

HUÁNUCO – PERÚ

2019

DEDICATORIA

Con mucho cariño a mis padres y familia por su apoyo, paciencia y ejemplos de superación.

AGRADECIMIENTO

Al señor Director y docente de la institución educativa integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, por su apoyo y colaboración en la aplicación de la propuesta pedagógica y las evaluaciones, todo esto que ha conllevado al desarrollo de nuestra tesis.

A los docentes del programa de ciclo de estudios complementarios por incentivarnos al desarrollo de la investigación científica en el sector educación, de esta manera promover la calidad educativa en las instituciones educativas de nuestra región.

Al asesor de la tesis, por las orientaciones realizadas en el desarrollo y culminación de esta investigación.

RESUMEN

El trabajo de Investigación titulado “Influencia del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la institución educativa integrada de “Pampas del Carmen” - Llata 2016”, tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo del lenguaje, de los alumnos del segundo grado de la institución educativa integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huánuco. El estudio es de tipo aplicada. Y se ha tomado como muestra a 22 niños y niñas de educación secundaria. Se considera un diseño de grupo único con preprueba y posprueba, se aplicó la prueba t de Student obteniéndose como resultado que existe influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de educación secundaria.

Palabras claves: Juego, recreativo, aprendizaje.

ABSTRACT

The research work entitled "Influence of the recreational game in the development of language in the pupils of second grade of the integrated educational institution "Pampas del Carmen "- Llata 2016", aims to determine the influence of recreational games in the development of the language, of the second grade students of the integrated educational institution "Pampas del Carmen" of Llata, Huamalíes, Huánuco. the study is of the applied type. it has taken as sample to 22 children of primary education. it is considered a unique group design with pre-test and post-test, student's t-test was applied. as a result, it is obtained that there is significant influence of recreational game on the development of language in students of the second grade of secondary education.

KEYWORDS: game, recreational, learning.

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son excelentes alternativas en relación a los métodos tradicionales en educación, porque permiten trabajar las diferentes habilidades de los estudiantes. Ellas viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. El siglo XXI, exige personas competentes en todos los ámbitos, entonces en educación las competencias son concebidas como la actitud del estudiante ante la vida, la capacidad de emprender, de discernir, de valorar, de ejecutar acciones con alto grado de eficiencia e independencia de criterio.

Más allá de llenar los días de clase con el estudio de determinados contenidos y de desarrollar simplemente destrezas y habilidades, el nuevo paradigma curricular busca el desarrollo de las capacidades, valores y actitudes en los estudiantes. Por lo mismo las actividades lúdicas, crean una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar en su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

Se ha estructurado la presente tesis en tres capítulos, donde en cada capítulo se hace referencia de la investigación teórica con la práctica.

Primer capítulo, está referido al Marco Teórico, está referido a los antecedentes; que al revisar los antecedentes del problema, la hipótesis, las variables, los objetivos generales y específicos, la población y la muestra.

Segundo capítulo, se refiere al Marco Metodológico, donde se consignan los métodos, técnicas, los instrumentos empleados.

Tercer capítulo: Discusión de Resultados, donde se consignan los cuadros y gráficos, resultados obtenidos producto de la aplicación de los instrumentos de investigación, la interpretación de los resultados y la prueba de hipótesis.

ÍNDICE

	PÁG.
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
RESUMEN.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	viii
ÍNDICE.....	x

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de Investigación.....	10
1.2. Formulación del Problema.....	11
1.3. Objetivos de la Investigación.....	11
1.4. Hipótesis.....	12
1.5. Variables.....	12
1.6. Población y Muestra	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes.....	15
1.8. Bases teóricas	20

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Método.....	30
2.2. Diseño.....	30
2.3 Técnicas.....	31

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. Análisis descriptivo de la variable de estudio.....	33
3.2. Prueba de hipótesis	37
CONCLUSIONES.....	38
SUGERENCIAS.....	39
BIBLIOGRAFÍA.....	40
ANEXOS	42

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Para entender los juegos recreativos en el desarrollo del lenguaje, nos proponemos fundamentar el desarrollo de la comunicación oral y escrito con el propósito de determinar las dificultades más frecuentes en el uso del lenguaje de los alumnos Y alumnas de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” del distrito de Llata, provincia Huamalies, región Huánuco con la finalidad de brindarle el afecto interpersonal.

Los juegos recreativos permiten superar de manera paulatina la mala vocalización de las palabras mejorando las relaciones interpersonales y socio afectivos, que contribuyen a una formación integral, como fuente de empeño; tal se considera como un bosquejo de estudio lineal, la influencia, del juego recreativo, y el lenguaje; lo cual ayuda terapéuticamente en el momento de desconcentración y estrés de los alumnos de la mencionada institución, con esto estaríamos cumpliendo con la diversificación curricular emanada del ministerio de educación que propone mejorar la expresión oral como una capacidad fundamental para que los y las alumnas se enfrentan en las situaciones de contextos comunicativas dentro de la sociedad.

En nuestro país, el sistema educativo está en continuos cambios siguiendo los parámetros de los nuevos enfoques pedagógicos; requiere de una educación que forme alumnos y alumnas competentes, creativas orientadas a una formación integral que permite escalar los peldaños del sistema educativo nacional con

solvencia en sus diferentes etapas de construcción y formación personal como parte importante de la sociedad

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Problema general

¿Cómo influye el juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “¿Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco?

Problema específico

¿Cómo influye el juego recreativo en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “¿Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco?

¿De qué manera influye el juego recreativo en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, ¿Huánuco?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo del lenguaje, de los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.

Objetivos específicos

- Analizar la influencia de los juegos recreativos en la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.
- Analizar la influencia de los juegos recreativos en la comunicación escrita significativamente en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco

1.4 HIPÓTESIS

Hipótesis general

Existe influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.

Hipótesis específicas

- El juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata Huamalíes, Huánuco.
- El juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.

1.5 VARIABLES

Variable independiente: Juego recreativo

Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje.

VARIABLES OPERACIONALIZACION

VARIABLES	DIMENSIONES
Variable independiente: Juego recreativo	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de juego • Proceso de desarrollo • Resultados del nivel educativo
Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje.	Comunicación oral. <ul style="list-style-type: none"> • Entonación • Vocalización • Expresión • Timbre de voz Lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> • Coherencia • Ortografía • Caligrafía

1.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población es el conjunto de niños que tienen uno o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo. (Vara, 2012 p. 221). Está conformado por una población censal de 149 estudiantes matriculados en el año 2016.

Tabla Nº 1

Población: estudiantes de la institución educativa:

Sección	Estudiantes
1ro	24
2do	33
3ro	26
4to	20
5to	28
6to	18
Total	149

Fuente: Nómina de matrícula 2016.

Elaborado: Por el investigador.

Muestra

La muestra es de tipo no probabilístico, se ha tomado al total de alumnos del segundo grado, por la accesibilidad que se tiene en el grupo.

Tabla N° 2

Muestra de estudiantes del segundo grado de la institución educativa.

Sección	Estudiantes
2do	29
Total	29

Fuente: Nómina de matrícula 2016.

Elaborado: Por el investigador.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

A nivel Internacional:

García (2009), en su tesis descriptivo correlacional tuvo propósito fue analizar la importancia que tiene la comprensión de textos en el rendimiento académico del nivel secundario, para reflexionar desde ahí sobre la necesidad de intervenir sobre su mejora y sobre los procedimientos más efectivos. Para ello se analiza el peso relativo que tiene la comprensión lectora sobre los resultados académicos de una muestra representativa de los estudiantes de segundo y cuarto grado de Educación Secundaria Obligatoria de Galicia, de ambos sexos y distribuidos proporcionalmente en las cuatro provincias gallegas. La muestra total fue de 1392 (719 varones y 673 mujeres), con una edad media 14,23 años. La evaluación de la comprensión lectora se realizó a través del test de comprensión lectora. Los resultados de un total 71 variables, incluida la comprensión lectora, permiten afirmar que ésta se encuentra entre las variables asociadas al rendimiento alto en segundo y cuarto grado de ESO. A partir de estos resultados se reflexiona sobre el modo de incidir sobre la mejora de la comprensión lectora en este nivel educativo, haciendo especial hincapié en la necesidad de trabajar sobre la comprensión de modo transversal, como por ejemplo en las áreas de matemática y ciencias, a lo largo del currículo.

Anteparra (2002), en su investigación experimental sobre los efectos de un programa de estrategias cognitivas y metacognitivas sobre una muestra de

niños deficientes lectores del cuarto y quinto grado de educación primaria, utilizando un modelo interactivo de enseñanza en una secuencia didáctica que incluyó el aprendizaje de las estrategias: resumir, hacer preguntas, inferir y predecir, parafrasear, y elaborar mapas conectivos, aplicados en instituciones educativas de Sao Paulo, Brasil a través del diseño de dos grupos, halló que los logros obtenidos en relación al rendimiento inicial se incrementaron significativamente siendo así mismo satisfactorio el rendimiento del nivel de comprensión lectora esperados para cada grado.

Asimismo, Bañuelos (2003), en su tesis de tipo descriptiva sobre velocidad y comprensión Lectora para obtener el grado de Maestría en Metodología de la Enseñanza de la Universidad de Valparaíso. Trabajo con una muestra de 145 estudiantes utilizando una prueba de comprensión lectora con una medida de tiempo en cada etapa de la prueba. Los resultados manifiestan que durante el lector recordaba después de leer, y la comprensión del lector tomaba un mayor tiempo de lo esperado. Asimismo, los que leían con mayor velocidad no comprendían la lectura con mayor precisión. Esta nueva orientación ha influido en la investigación educativa de los métodos y procedimientos de instrucción dirigidos a la mejoría de la lectura.

Noriega (1998), realizó un estudio descriptivo comparativo para determinar los niveles de comprensión lectora en niños deficientes y buenos lectores antes y después de un programa de intervención. Contó con una muestra de 91 participantes del cuarto y quinto grado de educación primaria de las cuales 45 conformaron el grupo experimental y 46 el grupo de control. El instrumento que se utilizó fue la prueba de comprensión de lectura de complejidad lingüística

progresiva (CLP) formas paralelas, para los dos grados. Los resultados dan a conocer que el programa fue efectivo ya que ello permitió mejorar el nivel de comprensión lectora en los niños con dificultades en esta área.

Antecedentes nacionales

Loayza (1999), en su tesis de tipo sobre los efectos de un programa de mejoramiento de la comprensión lectora, basado en la técnica de la predicción para textos de ciencias naturales y sociales en escolares de tercer grado de primaria. Se desarrolló para la Escuela de Postgrado de la UNIFÉ, trabajando con una muestra de 236 estudiantes. El instrumento que se utilizó fue la prueba de comprensión de lectura de complejidad lingüística progresiva (CLP). Concluye que el Programa de comprensión lectora en las ciencias naturales y sociales, basada en la técnica de la Predicción afecta por igual a los alumnos, independientemente de la edad y del sexo al que pertenecen. Asimismo, el programa de mejoramiento de la comprensión lectora en las ciencias naturales y sociales influye en el nivel de rendimiento académico de los alumnos en dichas asignaturas.

Escurra (2003) analizó la relación que existe entre la comprensión de lectura y la velocidad lectora, utilizando una muestra de 541 alumnos de los cuales 402 pertenecían a colegios estatales y 109 a colegios particulares en alumnos de sexto grado de primaria de Lima Metropolitana. El instrumento utilizado fue la prueba de comprensión de lectura para 6º grado PCL-6, elaborado por Carreño y la prueba de velocidad lectora PVL- 2000 adaptado por Espada. Los resultados evidenciaron que los alumnos provenientes de colegios particulares

presentaron mejores niveles de comprensión de lectura y una mayor relación entre la comprensión de lectura y la velocidad lectora que los alumnos de colegios estatales.

Torres (2003), en su tesis de tipo descriptiva correlacional para optar el grado académico de Magister en Ciencias de la Educación, tuvo como propósito investigar la relación entre las habilidades lingüísticas y el aprendizaje de la lectura en estudiantes del segundo grado de educación primaria del distrito de Lurigancho. El instrumento que se utilizó fue la prueba de comprensión de lectura de complejidad lingüística progresiva (CLP). Las conclusiones fueron que no existe una relación significativa entre la habilidad lingüística de unir fonemas, de contar fonemas, de adiciones silábicas y de supresión de sílaba inicial y el rendimiento lector en la muestra de estudio. Además, que existe una relación significativa entre la habilidad lingüística de aislar fonemas, de detección de rimas y de segmentación silábica y el rendimiento lector en la muestra de estudio.

Delgado, Ecurra, Atalaya, Álvarez, Pequeña y Santivañez, (2005), realizaron un estudio para comparar la comprensión lectora en centros educativos estatales y no estatales en alumnos de cuarto a sexto grado de primaria. La muestra estuvo constituida por 780 participantes de cada grado escolar y los instrumentos utilizados fueron las versiones españolas de la Prueba de Comprensión Lectora de Complejidad Lingüística Progresiva de cuarto a sexto grado de primaria - Forma A. Los resultados que se obtuvieron fueron que en cuarto grado no existen diferencias significativas, mientras que en quinto y sexto grado sí existen diferencias estadísticamente significativas, lo que hace ver en general

es que sí hay diferencias en centros educativos estatales y no estatales de Lima Metropolitana.

Yaringaño (2009), en su investigación de tipo correlacional, estudió la relación entre la comprensión lectora y la memoria auditiva inmediata en grupos de alumnos de primaria de Lima y Huarochirí. La muestra fue de 228 alumnos de instituciones educativas estatales de los distritos de San Juan de Lurigancho y San Mateo, de quinto y sexto grado de primaria. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Memoria Auditiva Inmediata y la Prueba de Complejidad Lingüística Progresiva. Los resultados indicaron una correlación moderada entre la comprensión lectora y la memoria auditiva inmediata.

Silva (2009), de la Pontificia Universidad Católica del Perú, investigó los efectos del programa Lectura sobre la comprensión de lectura y motivación para leer en niños de quinto grado de los niveles socioeconómicos medio y bajo de Lima. El programa enfatizó las estrategias para leer y las dimensiones de motivación para leer en 345 estudiantes. Mediante el análisis de varianza se calcularon los efectos de tiempo de medición, grupo, nivel socioeconómico y género sobre la comprensión de lectura y la motivación para leer. Los resultados mostraron que el nivel de comprensión de lectura se incrementó más en el grupo de intervención. Los alumnos del nivel socioeconómico bajo se beneficiaron más del programa que los niños del nivel socioeconómico medio.

2.2 Bases teóricas

EL JUEGO.

El juego es una actividad importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas, a valorar la importancia del trabajo en grupo, a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad. Se considera que el juego es una actividad pura, espontánea y placentera que nos desplaza de la realidad, contribuyendo enormemente al desarrollo integral en la infancia y adolescencia y que acaba siendo una forma de mejorar la calidad de vida en el adulto.

Según la enciclopedia estudiantil SANTILLANA define al juego como:

*“... la palabra juego procede de la palabra latina **iocus**, la cual significa diversión y bromas. El juego es la acción de jugar o cualquier actividad libre que se realiza con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas...”(1)*

El Diccionario de la Real Academia Española, define al juego de la siguiente manera:

“... Acción y efecto de jugar, es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde...” (2)

De acuerdo con esta afirmación entendemos, al juego como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por

sí misma. El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega.

Según B Russel. (1970) el Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su ESTILO DE VIDA, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa. El juego conlleva en su desarrollo distinta evolución y se convierte para el niño en la forma de interactuar consigo mismo (los bebés) con su juego solitario o con otros en distintas etapas y transiciones (juegos de equipo, colaboración, etc) facilitándoles el desarrollo de sus capacidades de individualización, esto es, Yo con mi entorno físico y social del que me diferencio. De no ser así, las construcciones de significados personales estarán en permanente contradicción guiando al niño y más adelante al adulto a imponer y perseguir metas de un modo rígido y asocial en base a la carencia de afectos y normas. Los padres en muchos casos, parán más ocupados en cumplir con las exigencias profesionales y convertidos en padres presentes pero ausentes por lo que son susceptibles de generar problemas en los individuos como puede ser la

ludopatía debidos a este déficit de personalidad y su compensación por el juego. Igualmente, el juego sirve para explorar las variadas y variantes complejidades de la comunicación y de las relaciones humanas. El juego es pues consustancial al ser humano, motor de desarrollo y placer espontáneo, es más antiguo que la cultura, es autotélico pues su fin es en sí mismo y por lo tanto es innato y voluntario.

RECREACION:

Según C.Bembibre(2009) define a la recreación como:

“...Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la división, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento, son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas...” (3)

Es decir, no todos los individuos somos iguales ni disponemos de las mismas experiencias o intereses y entonces cada cual desarrollara una inclinación por tal o cual actividad recreativa; aunque también puede suceder que, lo que para alguien es una recreación para otro puede no serlo y viceversa.

En cuanto al fundamento biológico del juego tenemos:

A. Teoría del crecimiento. - Es planteado por Casuí, quien considera al juego como parte del crecimiento orgánico de las personas por lo que diferencia y separa

a un sexo de otro. Esta sería la causa de la diferencia de los juegos de los niños y niñas. Las críticas a esta teoría son por no considerar la parte mental de las personas, sino sólo la orgánica.

B. Teoría catártica. - Es definida por Carr quién manifiesta que el juego sirve al organismo para impulsar su crecimiento y liberar las tendencias antisociales con que toda persona llega al mundo, así, por ejemplo, el instintivo luchador se libera con el juego de peleas. Esta teoría también es discrepante, puesto que no siempre se utiliza el juego para liberarse sino también para desarrollarse.

C. Teoría del atavismo. - Es expuesta por Stanley Hall, según el cual afirma que los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron los antepasados, es decir la representación breve de la especie. Esta teoría es muy antigua porque sabemos que hay juegos tradicionalmente que hasta hoy perduran.

En cuanto al fundamento psicológico del juego, se tiene:

A. Teoría del placer funcional. -Planteado por Schiller y Lange, quienes sostienen que el juego proporciona “El Placer” entendido esto como el libre desenvolvimiento de la imaginación.

B. Teoría de la ficción. - Sostenido por Claparede, quien dice que el juego es la libre persecución de fines ficticios. La crítica a esta teoría es que el niño es consciente entre lo real y lo imaginario; distingue los roles que realiza.

Finalmente, en cuanto al fundamento sociológico del juego. A partir de los tres años en adelante el juego implica altos grados de significación social, considerando que a través de él interioriza y construye valores sociales, éticos y morales de la familia en el que crece y en la sociedad en que se desenvuelve.

El juego pasa por tres estadios:

Estadio de rechazo; para los niños sólo existe su Yo y su mundo, las relaciones se dan entre los sujetos y su individualidad tiende a considerar a los niños como un objeto más y usarlo como tal.

Estadio de aceptación y utilización; el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses.

También podemos anotar el fundamento pedagógico del juego.

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que permiten desarrollar las actividades corporales y se enlaza con la educación moral e intelectual.

El juego es para el niño la actividad motriz por excelencia. No siempre que el niño juega está consciente de lo que está haciendo y es aquí donde el maestro juega un papel importante encaminando al niño por la actividad lúdica.

La trascendencia del juego, en la vida del niño o de la niña, radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo al permitir vivir experiencias extremas como las que genera la subordinación total a la regla. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas. Se genera así no sólo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo. Allí el niño o

la niña están siempre por encima de su conducta diaria. “En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es “(Piaget, 1945, p.198) Es decir, no hay que enseñarle qué debe o no hacer para estar en paz con su grupo. Vigotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales.

La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego - el niño juega con su amigo invisible – le sigue la fase donde se realiza los juegos reglados. Estos facilitan al niño o la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño. En la etapa de preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica esa permanencia se le hace difícil porque el juego allí desaparece por completo. El juego de reglas, según Piaget es considerado como “La actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motora o intelectuales. Con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes” (1945, p. 196). Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipulados por generaciones- infantiles o jóvenes – anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos. Para Piaget, el juego de las reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado “(p. 230).

En consecuencia, el juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital,

espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil, la estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir neuro-muscular. El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella gira alrededor del juego éste será cuidadosamente orientado y vigilado.

Entre sus principales características del juego tenemos las siguientes:

- Es placentera; divertido aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo.
- Es una actividad necesaria; para el desarrollo físico; psicológico, social y educativo.
- El juego es voluntario y espontáneo; no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo práctica.
- El juego crea orden; es orden, la desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter.
- El juego implica cierta participación activa por el jugador.
- Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.

LENGUAJE:

La nueva gramática generativa define al lenguaje como

“...Es un sistema de comunicación estructurado para ello existe un contexto de uso y ciertos principios combinatorios formales. Existen contextos tanto naturales como artificiales...” (5)

Desde un punto de vista más amplio, el lenguaje indica una característica común al hombre y a los otros animales (animales no simbólicos) para expresar sus experiencias y comunicarlas a otros mediante el uso de símbolos, señales y sonidos registrados por los órganos de los sentidos. El ser humano emplea un lenguaje complejo que se expresa con secuencias sonoras y signos gráficos. Por su parte, los animales se comunican a través de signos sonoros, olfativos y corporales que en muchos casos distan de ser sencillos.

El lenguaje humano se basa en la capacidad de los seres humanos para comunicarse por medio de signos lingüísticos (usualmente secuencias sonoras, pero también gestos y señas, así como signos gráficos). Principalmente, lo hacemos utilizando el signo lingüístico. Aun así, hay diversos tipos de lenguaje. En cuanto a su desarrollo, el lenguaje humano puede estudiarse desde dos puntos de vista complementarios: la ontogenia y la filogenia. La primera analiza el proceso por el cual el ser humano adquiere el lenguaje, mientras que la segunda se encarga de estudiar la evolución histórica de una lengua.

Los lenguajes formales son construcciones artificiales humanas que se usan en matemática y otras disciplinas formales, incluyendo lenguajes de programación. Estas construcciones tienen estructuras internas que comparten con el lenguaje humano natural, por lo que pueden ser en parte analizados con los mismos conceptos que éste.

La enciclopedia estudiantil Wikipedia define La **influencia** de este modo:

“... calidad que otorga capacidad para ejercer determinado control sobre el poder por alguien o algo...” (7)

La influencia de la sociedad puede contribuir al desarrollo de la inteligencia, la afectividad, el asertividad, el comportamiento y, en sentido general, la formación de la personalidad.

En la sociedad existen dos elementos básicos: el material y el moral. El primero está formado por el grupo de personas asociadas; el moral lo constituyen los objetivos que se proponen alcanzar y las normas morales que rigen el comportamiento entre miembros.

La definición de la influencia, según Venemedia.

“... proviene del verbo influir nos hace referencia al efecto o consecuencia que puede tener una cosa sobre otra, es decir, se emplea para denotar la repercusión de algo en función de la persona u objeto que pueda manipularse...”

Se puede afirmar que la influencia es el cambio o tendencia que tiene una cosa sobre otra lo que genera una tendencia de sumisión o apego a ciertas formas de vivencias, vestido, alimentación, entre otras que ejercen como una presión que genera cambios en sociales a las que se siente atraído para ser parte de dicho grupo o comunidad.

La enciclopedia estudiantil **ESPASA** (2007) define al lenguaje de este modo:

“...El lenguaje es una facultad humana independientemente de que se emplee un idioma u otro.

El lenguaje tiene una doble función: comunicar e influir en otros, esto se debe a ese carácter social del hombre, y el Derecho es la norma social por excelencia, es una constante en la conformación de las sociedades...” (9)

Así pues, existen dos propósitos fundamentales en el lenguaje desde la perspectiva jurídica que aquí nos ocupa: describir situaciones como en los enunciados científicos, es decir, los declarativos y provocar conductas que es un aspecto dinámico como a las normas del derecho o de la moral

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO

El método aplicado es el deductivo y lógico (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p. 6), dentro de un enfoque cuantitativo, busca formular preguntas de investigación e hipótesis para probarlas, se sustenta en la medición estandarizada y numérica, utiliza el análisis estadístico y pretende generalizar los resultados del estudio a partir de los resultados de la muestra representativa hallada, dejando en claro que esencialmente estos (los resultados) directamente expresan el comportamiento de la muestra, las futuras investigaciones ratificarán o no los resultados y su extensión a la población.

Tomando como referencia los tipos de investigación que presenta Sampieri (2002, p. 116) en su obra “Metodología de la investigación” y que han sido adaptadas al campo de las ciencias sociales; la investigación proyectada es de tipo aplicada.

Además, Sampieri, quien en su obra titulada “Metodología de la investigación” (2000), sostiene que el diseño es cuasi – experimental, los sujetos no son asignados al azar a los grupos, sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, y no se controlan las variables intervinientes.

3.2 DISEÑO

Tomando como referencia a Hernández, S. (2010, p. 67), en la presente investigación se aplicará el diseño de preprueba – posprueba con un grupo, cuyo esquema es:

GE: O₁----- X----- O₂

Donde:

GE : es el grupo experimental

O₁ y O₂: es el pretest y posttest

X : es la estrategia metodológica aplicada

3.3 TÉCNICAS

Técnicas para la colecta de datos

Para la recolección de los datos se utilizó la técnica de la observación sistemática.

Instrumentos para la colecta de datos

El instrumento a aplicar para obtener información es la encuesta y lista de cotejo, cada una consta de 10 ítems, distribuidos en razón a las dimensiones de la variable de estudio.

Técnicas para el procesamiento de datos

En el desarrollo de nuestro trabajo de investigación se creó la base de datos con los datos obtenidos en las pruebas aplicadas (pretest y posttest).

a. Encuesta. Mediante esta técnica se obtuvo datos de los encuestados, para ello utilizó un listado de preguntas escritas que se entregarán a los sujetos de estudio a fin de que las contesten por escrito.

b. Fichaje. Esta técnica sirvió para recolectar información teórica relacionada a las dos variables de investigación.

Técnicas para la presentación de datos

- **Tablas estadísticas.** Se aplicó con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis.
- **Gráficos de barras.** Se aplicó para describir las puntuaciones con sus respectivas frecuencias.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO.

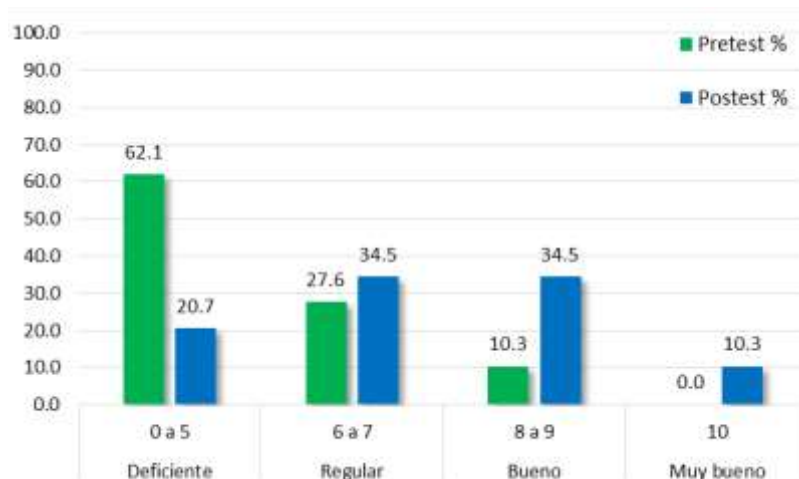
Para sintetizar la información, correspondiente a las dimensiones y variables, se utilizó el cuadro de valoración siguiente:

	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
Comunicación oral	0 a 5	6 a 7	8 a 9	10
Comunicación escrita	0 a 5	6 a 7	8 a 9	10
Desarrollo del Lenguaje	0 a 10	11 a 14	15 a 17	18 a 20

Tabla N° 03: Nivel de Comunicación oral en los estudiantes

Nivel		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
Deficiente	0 a 5	18	62.1	6	20.7
Regular	6 a 7	8	27.6	10	34.5
Bueno	8 a 9	3	10.3	10	34.5
Muy bueno	10	0	0.0	3	10.3
Total		29	100	29	100

Gráfico N° 01: Nivel de Comunicación oral en los estudiantes



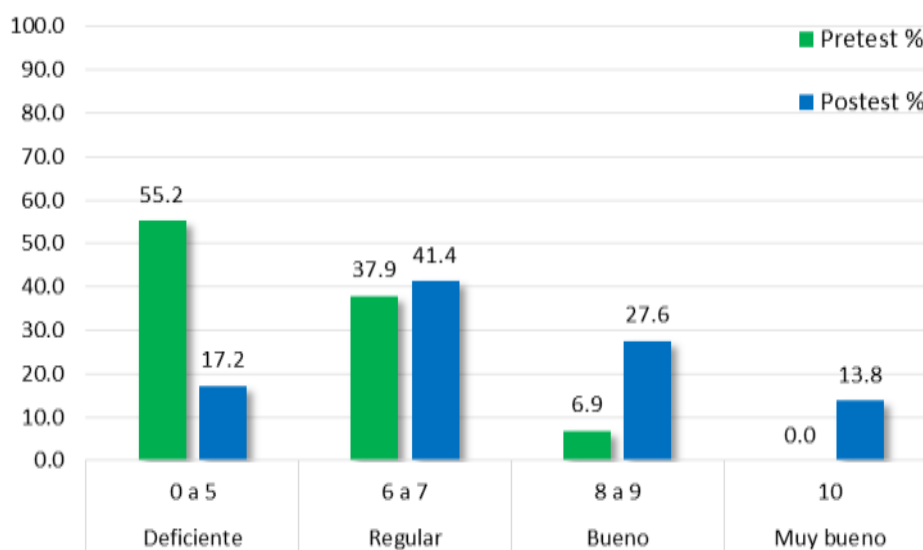
La tabla 3 y la gráfica 1 presenta los resultados correspondientes a la dimensión Comunicación oral del lenguaje de los estudiantes, donde en el pretest el 62,1% de

los estudiantes se ubican en deficiente, 27,6% en regular, y 10,3% en el nivel bueno. Asimismo, en el postest el 20,7% se ubican en deficiente, 34,5% en regular, 34,5% en bueno y 10,3% en muy bueno. Observándose una mejora considerable en el postest a comparación del pretest, lo que se puede asumir como efecto de aplicar los juegos recreativos en las sesiones de aprendizaje

Tabla N° 04: Nivel de Comunicación escrita en los estudiantes

Nivel		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
Deficiente	0 a 5	16	55.2	5	17.2
Regular	6 a 7	11	37.9	12	41.4
Bueno	8 a 9	2	6.9	8	27.6
Muy bueno	10	0	0.0	4	13.8
Total		29	100	29	100

Gráfica N° 02: Nivel de Comunicación escrita en los estudiantes

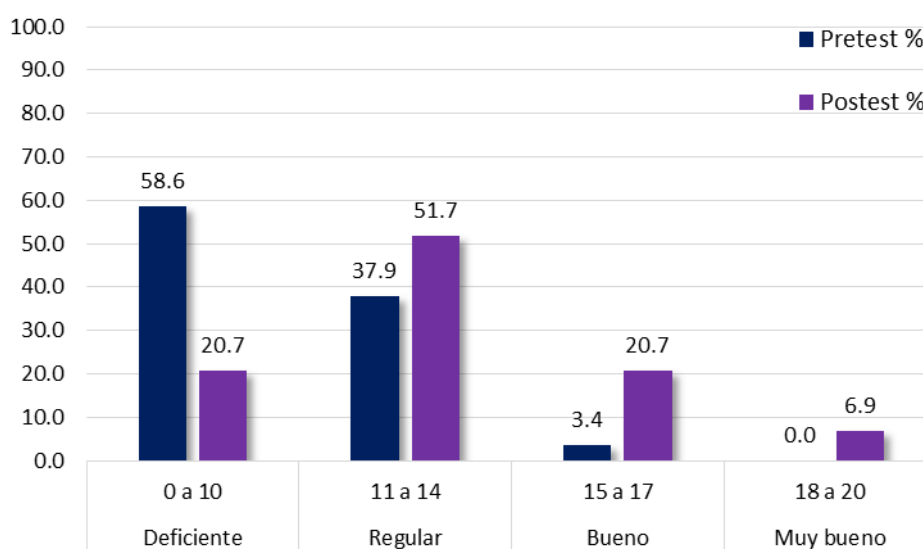


La tabla 4 y la gráfica 2 presentan los resultados correspondientes a la dimensión Comunicación escrita del lenguaje de los estudiantes, donde en el pretest el 55,2% de los estudiantes se ubican en deficiente, 37,9% en regular, y 6,9% en el nivel bueno. Asimismo, en el postest el 17,2% se ubican en deficiente, 41,4% en regular, 27,6% en bueno y 13,8% en muy bueno. Observándose una mejora considerable en el postest a comparación del pretest, lo que se puede asumir como efecto de aplicar los juegos recreativos en las sesiones de aprendizaje

Tabla N° 05: Nivel de lenguaje en los estudiantes

Nivel		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
Deficiente	0 a 10	17	58.6	6	20.7
Regular	11 a 14	11	37.9	15	51.7
Bueno	15 a 17	1	3.4	6	20.7
Muy bueno	18 a 20	0	0.0	2	6.9
Total		29	100	29	100

Gráfica N° 03: Nivel de lenguaje en los estudiantes



La tabla 5 y la gráfica 3 presenta los resultados correspondientes a la variable lenguaje de los estudiantes, donde en el pretest el 58,6% de los estudiantes se ubican en deficiente, 37,9% en regular, y 3,4% en el nivel bueno. Asimismo, en el postest el 20,7% se ubican en deficiente, 51,7% en regular, 20,7% en bueno y 6,9% en muy bueno. Observándose una mejora considerable en el postest a comparación del pretest, lo que se puede asumir como efecto de aplicar los juegos recreativos en las sesiones de aprendizaje

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Hipótesis general

Ha: Existe influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.

Ho: No existe influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	13.66	8.97
Varianza	12.66	12.96
Observaciones	29	29
Coefficiente de correlación de Pearson	0.61	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	8.01	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	

Decisión: Como el valor de t de Student $t = 8,01$ es mayor al valor crítico $t = 1,70$ podemos rechazar la hipótesis nula y asegurar que Existe influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco

Hipótesis específica 1

Ha: El juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata Huamalíes, Huánuco

Ho: El juego recreativo no tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata Huamalíes, Huánuco

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Media	6.72	4.69
Varianza	5.99	4.22
Observaciones	29	29
Coefficiente de correlación de Pearson	0.10	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	3.62	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	

Decisión: Como el valor de t de Student $t = 3,62$ es mayor al valor crítico $t = 1,70$ podemos rechazar la hipótesis nula y asegurar que el juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata Huamalíes, Huánuco.

Hipótesis específica 2

Ha: El juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.

Ho: El juego recreativo no tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	6.93	4.28
Varianza	4.21	5.28
Observaciones	29	29
Coefficiente de correlación de Pearson	0.56	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	6.95	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.70	

Decisión: Como el valor de t de Student $t = 6,95$ es mayor al valor crítico $t = 1,70$ podemos rechazar la hipótesis nula y asegurar que el juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco

CONCLUSIONES

- Existe influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco. Con valor de t de Student $t = 8,01$ mayor al valor crítico $t = 1,70$.
- La aplicación del juego recreativo en las sesiones de aprendizaje tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata Huamalíes, Huánuco. Con valor de t de Student $t = 3,62$ mayor al valor crítico $t = 1,70$.
- El juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco. Con valor de t de Student $t = 6,95$ mayor al valor crítico $t = 1,70$.

SUGERENCIAS

Sobre la base de los resultados y la información de la presente investigación, se hacen las siguientes sugerencias:

1. Los docentes de aula deben incorporar en su plan de trabajo la participación más dinámica de los estudiantes, organizando juegos recreativos antes y durante las sesiones de aprendizaje.
2. Los docentes deben sistematizar los diversos juegos que pueden ser incorporados en los procesos de aprendizaje en los estudiantes.
3. Los docentes deben socializar los logros obtenidos para seleccionar los juegos recreativos.
4. Los docentes deben incorporar a sus sesiones de aprendizaje los juegos que involucren la expresión oral y escrita en los estudiantes

BIBLIOGRAFÍA

1. ALVARADO LUIS A. 2005. Juegos y más Juegos. “Escuela de Recreación Con caja. Colombia.
2. ANDIÑACH, M.; ANTOLIN, M.; BOAN, S. ET. AL. (2004). Escuela para Maestros, Enciclopedia de Pedagogía Práctica, Cadiex International S.A., Bogotá, Colombia.
3. BAUTISTA, J. (2002). El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas. Granada: Adhara.
4. BORDAS, M. ET AL. (2010). Manual del educador. Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI. Parramón Ediciones SA. Barcelona, España.
5. CAMERINO FOGUETOLEGUER: 1001 ejercicios y juegos de recreación.
7. CÉSPEDES ARIAS GISELA SUSANA. Los juegos recreativos, una opción para favorecer la educación ambiental en la Unidad Educativa Nacional Caucahua, Municipio Acevedo del Estado Miranda, Venezuela. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, Nº 153, Febrero de 2011.
9. DECROLY, O. Y MONCHAMP, E. (2006). El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ediciones Morata, S.L. Madrid, España.
10. FALIERES, N. Y ANTOLIN, M. (2003). Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. CADIEX Internacional S.A. Montevideo, Uruguay. 138
12. GONZÁLEZ, D. (2003). La motivación: varita mágica de la enseñanza y la educación. Revista internacional Magisterio. Educación y Pedagogía.
13. HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. ET. AL. (2008). Metodología de la investigación, cuarta edición. McGraw-Hill Interamericana Editores. Ciudad de México, México.
14. JIMÉNEZ, C. A. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

17. LINAZA, J. (1991). Jugar y aprender. Documentos para la Reforma. Barcelona: Alhambra Longman.
18. LOZADA VEGA CARMEN et al I, 2006. Los juegos en la educación postural en escolares de la enseñanza primaria en la provincia de Las Tunas a través de la Educación Física .Revista Digital - Buenos Aires, Argentina.
19. MORÁN MÁRQUEZ, F. (1999). Metodología de la investigación científica. Departamento de publicaciones de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.
20. ORTEGA, R. (1990). Jugar y aprender. Sevilla: Diada.

ANEXOS

Anexo N° 01: INSTRUMENTO

Lista de cotejo

Apellidos y nombres:

Ord	Criterios	Si	No
1	¿Tiene interés por comunicarse?		
2	Se comunica con la mirada		
3	Se comunica con gestos		
4	Se comunica verbalmente		
5	Solicita deseos		
6	Expresa placer o rechazo		
7	Expresa emociones (gestos/ verbal).		
8	Cuenta experiencias		
9	Aplica categorías (ante un grupo de objetos o imágenes del mismo grupo, dice al que pertenecen)		
10	Narra hechos		
11	Describe narraciones		
12	Vocaliza adecuadamente las palabras		
13	Tiene un buen timbre de voz		
14	Modula su voz de acuerdo a la situación		
15	En su escritura respeta la ortografía		
16	Tiene una buena caligrafía		
17	Los trazos son hechos con cuidado		
18	Las expresión escritas son coherentes		
19	Crea frases y los escribe		
20	Entona canciones		

ANEXO N° 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

INFLUENCIA DEL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO 2° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA DE “PAMPAS DEL CARMEN” - LLATA 2016

PROBLEMAS	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	POBLACION/ MUESTRA
<p>Problema general ¿Cómo influye el juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “¿Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco?</p> <p>Problema específico ¿Cómo influye el juego recreativo en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “¿Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco? ¿De qué manera influye el juego recreativo en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo del lenguaje, de los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.</p> <p>Objetivos específicos Analizar la influencia de los juegos recreativos en la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco. Analizar la influencia de los juegos recreativos en la comunicación escrita significativamente en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco</p>	<p>Hipótesis general Existe influencia significativa del juego recreativo en el desarrollo del lenguaje en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco.</p> <p>Hipótesis específicas El juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación oral en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata Huamalíes, Huánuco. El juego recreativo tiene influencia significativa en el desarrollo de la comunicación escrita en los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa Integrada de “Pampas del Carmen” de Llata, Huamalíes, Huánuco</p>	<p>Variable independiente Juegos recreativos</p> <p>Variable dependiente Desarrollo del lenguaje</p>	<p>Lectura de juegos Adivinanzas Juegos verbales</p> <p>Comunicación oral Comunicación verbal</p>	<p>POBLACION: 149</p> <p>MUESTRA: 29</p> <p>DISEÑO: Cuasi experimental</p>

ANEXO 3: BASE DE DATOS

N°	PRETEST			POSTEST		
	DIMENSIONES		Lenguaje	DIMENSIONES		Lenguaje
	escrita	oral		escrita	oral	
1	3	2	5	6	6	12
2	4	3	7	6	6	12
3	6	4	10	9	9	18
4	2	3	5	3	6	9
5	1	5	6	6	2	8
6	2	4	6	3	8	11
7	6	2	8	3	7	10
8	8	3	11	9	7	16
9	3	3	6	6	8	14
10	7	8	15	5	10	15
11	2	3	5	7	3	10
12	3	4	7	6	8	14
13	2	6	8	7	2	9
14	6	2	8	8	10	18
15	8	7	15	9	9	18
16	7	9	16	8	6	14
17	6	3	9	6	3	9
18	2	5	7	6	2	8
19	6	7	13	10	8	18
20	3	3	6	8	9	17
21	4	6	10	8	6	14
22	6	6	12	8	9	17
23	7	7	14	10	10	20
24	1	7	8	6	6	12
25	7	8	15	10	6	16
26	2	3	5	6	7	13
27	2	4	6	5	8	13
28	6	6	12	10	9	19
29	2	3	5	7	5	12

ANEXO 4: JUEGOS APLICADOS y CRONOGRAMA

- 1.- Mata gente
- 2.- Chapa chapa.
- 3.- El juego de salta sogas.
- 4.- El juego de las ligas.
- 5.- El juego de la rayuela.
- 6.- El juego de los yaxes.
- 7.- El juego de los trompos.
- 8.- Las adivinanzas
- 9.- El juego del lobo
- 10.- El diablo se lo llevó
- 11.- La gallinita ciega.
- 12.- El gallo loco.
- 13.- San Miguelito
- 14.- Pase el Rey

CRONOGRAMA DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS

SESIÓN	JUEGO	FECHA
1	Los trompos	
2	Las adivinanzas	
3	El lobo	
4	Los trompos	
5	Chapa chapa.	
6	La salta sogas	
7	Las ligas.	
8	El lobo	
9	El diablo se lo llevó	
10	La gallinita ciega	
11	El gallo loco.	
12	Las adivinanzas	
13	Mata gente	
14	Chapa chapa.	
15	La salta sogas	
16	Mata gente	
17	Rayuela.	
18	Los yaxes.	
19	Rayuela.	
20	Los yaxes.	

Duración: Octubre a Noviembre 2016

ANEXO 4: FOTOS



Alumnos jugando “san miguelito”



Alumnos jugando “el gallo loco”



Alumnos jugando “el diablo se llevó”



Alumnos jugando “las adivinanzas”



Alumnos jugando "mata gente"