

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

TESIS

**"LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N°157 DE HUANCAVELICA- AÑO 2016"**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN E INFANCIA

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

PRESENTADO POR:

Bach. INGA HUAMANI, Liliana Magna

Bach. SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi

**HUANCAVELICA - PERÚ
2017**



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad universitaria de Paturpampa, en el auditorio de la Facultad de Educación a los 02 días del mes de Febrero del año 2017, a horas 03:00pm, se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE(A) Dra: Zeida Patricia Hoces la Rosa
 SECRETARIO(A) Lic: Maria Cleofe Yallico Madge
 VOCAL Dra: Antonieta del pilar Uriol Alva

Designados con la resolución N° 0725 - 2016 - D - FED - UNH, del proyecto de investigación Titulado:
"Los juegos verbales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157 de Huancavelica año 2016"

Cuyos Autores son:

BACHILLER(S) Inga Huamani, Liliana magna
Simón Antonio, Eleydi Ledsmi

A fin de proceder con la calificación de sustentación del proyecto de investigación antes citado. Finalizada la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto; y luego de una amplia deliberación por parte del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Bachiller: Inga Huamani, Liliana magna
 APROBADO POR Unanimidad
 DESAPROBADO POR

Bachiller: Simón Antonio Eleydi Ledsmi
 APROBADO POR Unanimidad
 DESAPROBADO POR

En Conformidad a lo Actuado Firmamos al Pie.

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

ASESORA

Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO

JURADOS

PRESIDENTA: Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA
ROSA

SECRETARIA: Lic. MARIA CLEOFE YALLICO
MADGE

VOCAL: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR
MELGAREJO

ACCESITARIA: Dra. ANTONIETA DEL PILAR
URIOL ALVA

A Dios, mi familia, a los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, por brindarnos la oportunidad de tener una profesión para el bien de la sociedad Huancavelica.

L.M.I.H.

A Dios, mi familia, a todas las personas que me apoyaron en mi formación profesional van los agradecimientos a todos ellos la institución que nos vio formarnos profesionalmente.

C.L.S.A.

ÍNDICE

	Pag.
PORTADA	i
ÍNDICE	ii
DEDICATORIA	iii
RESUMEN	iv
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del problema	7
1.2. Formulación del problema	10
1.3. Objetivo: general y específicos	10
1.4. Justificación	10
1.5. Limitaciones	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes	12
2.2 Bases teóricas	15
2.3 Hipótesis	28
2.4 Variables de estudio	28
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1 Ámbito de estudio	29
3.2 Tipo de investigación	29
3.3 Nivel de investigación	29
3.4 Método de investigación	30
3.5 Diseño de investigación	30
3.6 Población, muestra, muestreo	31
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.8 Procedimiento de recolección de datos	31
3.9 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	32
CAPÍTULO IV RESULTADOS	
4.1 Presentación de resultados	33
4.2 Discusión	38
Conclusiones	40
Recomendaciones	41
Referencia bibliográfica	42
Anexo	43

RESUMEN

La educación de los niños y niñas abarca varias áreas, entre ellos la capacidad de comunicación que debe ser estimulado a través de diversos medios y estrategias, nuestro trabajo surgió para responder a la interrogante: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016?; el objetivo es evaluar nivel de desarrollo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016; el método es descriptivo, la población y muestra 32 niños de 5 años de edad en la institución educativa; la técnica la psicometría, el instrumento fue la guía observación de nivel de juegos verbales, elaborado y validado por opinión de juicio de expertos. Los resultados muestran que el 75% alcanza el nivel de logro; el 25% el nivel de proceso y no hay casos de nivel de inicio, asimismo se halló que en las dimensiones trabalenguas y retahílas se hallaron ligero menor desarrollo y un mejor desarrollo en las dimensiones adivinanzas, refranes y rimas; se concluye entonces que el nivel de desarrollo de los juegos verbales es adecuado en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016.

Palabras clave: Juegos verbales, niños y niñas de 5 años de Educación Inicial.

INTRODUCCIÓN

SEÑOR PRESIDENTE:

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

En cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos, ponemos a consideración de ustedes el trabajo de Investigación: *los juegos verbales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica - 2016*, trabajo que surgió para responder a la interrogante: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016?; el objetivo es: Evaluar nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica; los antecedentes muestran lo siguiente: Guamán, V. (2012), obtiene los siguientes resultados: muy pocos docentes realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes; con respecto a la fluidez en los trabalenguas se puede evidenciar que la mayor parte de los estudiantes pronuncian los trabalenguas con poca fluidez. En relación si los niños pueden memorizar una retahíla los resultados arrojan que la mitad de docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes si pueden memorizar una retahíla sin ninguna dificultad. Con respecto a si los niños utilizan una entonación adecuada mediante rimas, canciones, refranes los resultados evidencian que de los 10 docentes encuestados en esta pregunta 4 que corresponde al 40% contestan mucho, 5 que corresponde al 50% dicen poco y 1 que corresponde al 10% señalan que nada. Flores, M. (2014), halló que los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una participación proactiva en los juegos verbales que desarrollan, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones "CASI SIEMPRE" y "SIEMPRE" que alcanza el 74%. La propuesta alternativa es un Manual de Juegos Verbales, tradicionales e inéditos, que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos. Villalva, A. (2011), confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo, ha tenido efectos positivos dado que la los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido.

El trabajo se organiza en cuatro capítulos los cuales se presentan de la siguiente manera: Capítulo I: se presenta el planteamiento del problema, en que se describe la problemática respecto a la necesidad de conocer la variable de estudio en los estudiantes de la institución que se realizó el estudio; en el Capítulo II se describe el Marco Teórico, primero con los antecedentes de estudio, seguido de las bases teóricas respecto a los juegos verbales y, finalmente la definición de términos específicos. En el Capítulo III, se enmarca el aspecto metodológico de Investigación, siendo el método científico el método general y el método descriptivo el método específico, se trató de describir al detalle la variable de estudio. En el Capítulo IV, se realiza la presentación y el análisis e interpretación de los resultados, en ella se abordan los temas específicos de los resultados obtenidos en cuadros estadísticos y comparaciones según el género y las dimensiones, datos que se obtuvieron luego de la aplicación del instrumento, mostrando el resultado en tablas y figuras, a continuación se realizó la discusión de los resultados, las conclusiones y recomendaciones del caso.

Se agradece a todas las personas que contribuyeron en la concretización del presente trabajo de investigación.

Las autores.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En América Latina y por ende en el Perú, en los últimos años, muchos de los juegos tradicionales, están corriendo el riesgo de quedar en el olvido, a causa del proceso de transculturización, concebida como el transporte de elementos culturales de una sociedad a otra (Badillo, 2005); situación que conlleva a su vez a una necesaria adquisición de computadoras, tablets, entre otros elementos tecnológicos, convirtiéndose éstos en juguetes de los niños peruanos ocasionando el olvido de algunos de estos juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales como parte de la educación, tienen importancia fundamental, para crear ámbitos de recreación que colmen las expectativas de los niños y niñas del nivel de educación inicial, en cuanto su desarrollo cognitivo, creativo, afectivo y sobretodo en el mejoramiento de su expresión oral, implicando un enorme desafío para el centro educativo y para el docente.

En contraparte a lo dicho en el párrafo anterior y lamentablemente algunos docentes que trabajan con niños y niñas de 3 a 5 años, consideran muy escasamente actividades lúdicas que le permitan a los niños y niñas el desarrollo integral, esto se evidencia en la planificación que realizan en los documentos técnico pedagógicos, y en la ejecución dentro del aula con estrategias inapropiadas. (Romero, V. y Gómez, M. ,2008)

Asimismo, Sarlé (2006, pp. 49) en su texto: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*, sustenta que "hay un énfasis solamente en lograr un avance en la lectura y escritura del niño, dejando de lado su expresividad cognitiva, afectiva y social", es decir el trabajo de las docentes del nivel inicial es parcial y no integral.

A decir, de Chateau, J. (1998, pp.17) "El niño aprende jugando por que el juego es aprendizaje. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual". Por lo que, se deduce la importancia educativa es trascendente y vital por ello el tiempo para jugar es tiempo para aprender.

Es por eso, que el niño necesita tiempo para jugar y a partir del juego él crea, el niño desde pequeño siente la necesidad de socializar y el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Sin embargo, el poco conocimiento metodológico de los juegos en general y específicamente de los juegos verbales por parte de las docentes del nivel inicial influye en las posibilidades de desarrollar actividades lúdicas para el fortalecimiento de múltiples capacidades de los niños y niñas. Huizinga, J. (2000 pp.187)

Esto se nota cuando las docentes plantean actividades poco dinámicas en las sesiones de aprendizaje y como consecuencia el niño y niña siente cansancio y no asimila adecuadamente las capacidades que se programó para dicha sesión.

La motivación como proceso pedagógico es muy importante para el aprendizaje del niño y niña, ésta se torna deficiente porque algunas docentes tienen limitaciones en la utilización de recursos para este fin convirtiéndose en otro factor que debilita las posibilidades de que el niño desarrolle variadas y ricas actividades de desarrollo de cognitivo, afectivo y socio emocional, por ello las docentes del nivel inicial deberán propiciar situaciones en las que los niños y niñas puedan hacer uso de los juegos verbales para motivarlos e ir complementando la capacidad comunicadora de los niños y niñas forma natural, agradable, motivadora, alegre y útil.

Es decir, que los juegos verbales, como dinámica, además de favorecer el desarrollo cognitivo y socioemocional, fortalece la comunicación y la interacción con sus compañeros de aula.

Otro factor del problema que describimos, es la participación de los padres. Sabemos que juegan un rol importante en la formación de los hijos. Sin embargo la realidad y estudios vienen evidenciando dificultades para con el desarrollo integral de los niños y niñas.

Paredes, (2003 pp. 67) señala que la poca estimulación lingüística por parte de los padres de familia, por razones de desconocimiento de los niños en edad preescolar no promueve el desarrollo intelectual, social y afectivo.

Asimismo, Sarlé (2006 pp. 43) plantea que los juegos verbales nacen en el hogar a través del vínculo afectivo que se establece entre el adulto y su hijo y muchas veces los padres no se dan cuenta, que los juegos verbales hacen parte del día a día en la crianza de los hijos, a través de una canción de cuna, una ronda, etc.

Estos juegos tienen un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño porque él, más tarde, retomará estas acciones para expresarse. (Paredes, 2003 pp. 21)

En la institución educativa inicial N°157 del distrito de Huancavelica, se puede observar niños que tienen deficiencias en la capacidad de pronunciar adecuadamente y de crear oraciones, para cantar, adivinar, etc. Tal como la docente de aula manifiesta los niños llegan al jardín con estas deficiencias por falta de la estimulación de los padres, conllevando esto también a tener dificultades en la capacidad intelectual de los niños y el no fortalecimiento del vínculo afectivo con sus padres.

Por lo tanto, la familia cumple una función importante en la aparición y en el ritmo del desarrollo del lenguaje oral del niño. Si éste se siente emocionalmente seguro y lingüísticamente estimulado, se desarrollará normal y óptimamente su expresión verbal. (Canova, 1998 pp. 39)

Es por ello que los juegos verbales enfatizan su función lúdica y creativa del lenguaje, que lo hace atractiva a la hora de trabajar con estudiantes de cualquier edad y más aún del nivel inicial. Como mencionamos líneas arriba los niños y niñas aprenden jugando, por lo que utilizar una estrategia que mezcle el aprendizaje con el juego, logrará mejores aprendizajes.

Ante esta realidad problemática nos proponemos evaluar el nivel de desarrollo de los juegos

verbales, y para ello formulamos la siguiente interrogante:

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica?

1.2.1 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 – Huancavelica?
- b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones: adivinanzas, refranes, trabalenguas, rimas y retahílas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157 – Huancavelica?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general:

Evaluar nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica.

1.3.2. Objetivos específicos:

- a) Diagnosticar el nivel de desarrollo de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 – Huancavelica.
- b) Describir el nivel de desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones: adivinanzas, refranes, trabalenguas, rimas y retahílas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157 – Huancavelica.

1.4. Justificación

El presente estudio se realizó **porque** se observa síntomas negativos de manejo de estrategias docentes para promover la formación integral de los niños y específicamente la promoción de los juegos verbales y el desinterés de los padres de familia en la estimulación lingüística en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157.

A la comunidad educativa de la institución donde se realizará la presente investigación será **para** conocer las características con respecto a las dimensiones de los juegos verbales de las niñas y niños de, para la toma de decisiones en el aspecto pedagógico.

1.5 Limitaciones

Al realizar el trabajo se tuvo la principal limitación en la ejecución en el tiempo previsto, primero por el escaso apoyo de los padres de los niños de la muestra, esto se superó realizando la sensibilización. Otra es el cronograma previsto en la ejecución del proyecto que fue ampliada debido a la huelga de docentes de la universidad.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Internacionales:

Guamán, V. (2012). "Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua". Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada, en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica. Universidad Técnica de Ambato-Ecuador. Se planteó la siguiente interrogante ¿De qué manera inciden los juegos verbales en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de Ambato? Los objetivos planteados fueron; Determinar cómo inciden los juegos verbales en la expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de Ambato". El enfoque de esta investigación es de carácter cualitativo porque se interpretó y se analizó una problemática socioeducativa. La hipótesis planteada fue que Los juegos verbales si influyen en la expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados de Educación Básica de la Escuela Particular "Carlos María de la Condamine". La muestra: 50 estudiantes y 10 docentes a quienes se le aplicó una encuesta, Los resultados arrojan que la mayoría de docentes muy poco realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes, quizá por desconocimiento o porque consideran que no se obtiene ningún

beneficio con estos a más de diversión”, cuando en realidad estos contribuyen significativamente en el proceso de aprendizaje. Con respecto a la fluidez en los trabalenguas. Según los datos obtenidos, 1 docente que corresponden al 10% contesta mucho, mientras que 8 que corresponden al 80% dicen que poco y 1 que corresponde al 10% nada. En este resultado se puede evidenciar que la mayor parte de los estudiantes pronuncian los trabalenguas con poca fluidez. En relación si los niños pueden memorizar una retahíla los resultados arrojan que de toda la población encuestada 5 docentes que corresponde al 50% contestan mucho, 4 que corresponden al 40% dicen que poco y 1 que corresponde al 10% dice nada, es decir, que la mitad de docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes si pueden memorizar una retahíla sin ninguna dificultad. Con respecto a si los niños utilizan una entonación adecuada mediante rimas, canciones, refranes los resultados evidencian que de los 10 docentes encuestados en esta pregunta 4 que corresponde al 40% contestan mucho, 5 que corresponde al 50% dicen poco y 1 que corresponde al 10% señalan que nada. Entre otros resultados

Flores, M. (2014). “Análisis de los Juegos Verbales y su incidencia en el Desarrollo del área del Lenguaje, de los niños(as) de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito-Propuesta Alternativa”. Tesis de Grado Previa la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación-Mención “Educación Infantil”. Universidad de las Fuerzas Armadas – Ecuador. El trabajo de investigación analizó los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M., ubicado en la ciudad de Quito D.M., parroquia Centro Histórico, provincia de Pichincha. La investigación se centró exclusivamente en el desarrollo del lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, a través del aprendizaje de juegos verbales como una estrategia didáctica que contribuya a su socialización y al desarrollo del lenguaje. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo, la primera en base a entrevistas de diagnóstico situacional con la Directora del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, observaciones de campo y conversaciones con los niños/as de 3 a 4 años en casos prácticos vivenciales diarios. La investigación cuantitativa fue a través de encuestas de aplicación realizadas a 35 padres de familia o representantes legales, 4 Educadoras Infantiles y la Directora para lograr obtener datos objetivos y válidos de las variables de investigación que, posteriormente permitieron realizar la comprobación y validez de la hipótesis planteada. Los resultados que nos interesan muestran que la mayoría de las observaciones realizadas a los niños/as de 3 a 4 años da como resultado las opciones “casi siempre” y

"siempre", en rangos que van desde un mínimo del 63% a un máximo del 88%. Interpretación: Los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una participación proactiva en los juegos verbales que desarrollan, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones "CASI SIEMPRE" y "SIEMPRE" que alcanza el 74%. La propuesta alternativa es un Manual de Juegos Verbales, tradicionales e inéditos, que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos.

Nacionales:

Villalva, A. (2011). "Juegos Verbales como Estrategia en el Desarrollo de la Comunicación Oral en Inglés, por alumnos del primer grado de la IES industrial "Peru Bir" de Juliaca 2011". Para optar el Título de Segunda Especialización en Didáctica del Inglés. Universidad Nacional del Altiplano Facultad de Ciencias de la Educación. La investigación antecedente tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos verbales en la comunicación oral en dichos estudiantes. Las variables de estudio que formaron fueron parte del trabajo; Juegos Verbales, como variable independiente, cuyas dimensiones comprenden las canciones, poesías, trabalenguas y adivinanzas, cada una con sus respectivos indicadores, luego, tenemos desarrollo de la comunicación oral como variable dependiente, considerando a este las dimensiones de capacidad y actitud, también estos tienen sus respectivos indicadores. El diseño e investigación fue el cuasi experimental porque se tomó en cuenta dos grupos uno experimental al que se aplica los juegos verbales en el desarrollo de la comunicación oral en inglés y el otro grupo donde no se aplican la experimentación de los juegos verbales. El instrumento utilizado para la recolección de datos fue la lista de cotejo que permitió realizar la recolección de datos acerca del nivel de conocimientos adquiridos, por los alumnos, en donde se establecen los logros de cada uno mediante indicadores. La muestra estuvo conformada por 56 estudiantes de 5 años de dos secciones matriculados en el año escolar 2011. Como conclusión, se confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo. La capacidad de comunicación oral ha tenido efectos positivos dado que la medición aritmética obtenidas por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido en la operacionalización de variables.

Locales:

Ramos Casavilca, W. A. & Sullca Quispe, G. (2003). Para optar el título de licenciado en educación primaria en la UNH, presentaron un trabajo titulado: *los juegos educativos dirigidos desarrolla la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario* " realizado en la I.E.N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica, la interrogante de investigación es: ¿Cómo influye los juegos dirigidos en la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario " realizado en la I.E.N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica? El objetivo fue: determinar la influencia de los juegos dirigidos en la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario " realizado en la I.E.N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica, la muestra fueron 25 niños de 11 y 2 años de edad del nivel de educación primaria, el instrumento fue el test de autoestima elaborado y validado por opinión de juicio de expertos, concluyen que, efectivamente la aplicación de juegos educativos bajo la dirección del profesor pueden desarrollar la autoestima de los alumnos del nivel primario

Ramos Alvarez, E. y RAMOS ENRRIQUEZ ,Z. (2007), para optar el título de licenciado en educación inicial en la UNH, en su tesis denominada : *los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica*, la interrogante de investigación fue: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica?; el objetivo fue: Conocer el grado de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica. La muestra fueron 34 estudiantes de la institución educativa el instrumento fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), luego concluyen que el empleo de los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos verbales

Condemarín, (2003, pp. 38) señala que "son juegos lingüísticos tradicionales, o bien, creados por los niños. Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, adivinanzas, retahílas".

Además acota más adelante que "los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados" (pp. 39)

Es decir éstas técnicas buscan estimular la comunicación entre los y las niñas participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en el que normalmente se establecen unos papeles determinados entre los niños y niñas

Estas técnicas pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada, etc), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. La dinámica va ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Las dinámicas rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas. (Almeydas, 2004, pp, 89)

Los juegos verbales es una técnica muy variable que se utiliza en las aulas de clases para poder estimular y desarrollar el lenguaje en los niños y niñas, estos son de variados tipos y la mayoría de ellos se realiza en interacción social.

Tienen por finalidad desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, la conciencia lingüística, así como también discriminar los sonidos finales de las palabras. En el lenguaje escrito tienen por objeto estimular a los alumnos a investigar palabras en el diccionario y escribir los juegos en forma clara, con una ortografía adecuada, para darlos a conocer.

2.2.1.1 Los juegos

Huizinga, (2000, p. 78) señala que:

"El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente".

El juego la define como una tarea libre, la cual se desarrolla dentro de un determinado espacio y tiene un fin, de igual manera va acompañado de sentimientos que se vive en la vida diaria.

Por su parte Gutton (1982, pp. 45) manifiesta que "que es una forma privilegiada de expresión infantil", es decir, que el juego es una forma que tienen los niños y niñas de expresarse.

Cagigal (1996, pp. 78) plantea que es una "acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión".

De lo se desprende que es una acción ingenua, desprendida que se la realiza dentro de un determinado espacio de la vida diaria, y va acompañado de reglas establecidas.

Caillois, (2006 pp. 12) señala las características más representativas de los juegos, entre ellos tenemos:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

2.2.1.2 Teoría de los juegos

García, A. y Llull, J. (2009), en su obra El juego infantil y su metodología señala las teorías más importantes y se resumen de la siguiente manera:

a) Teoría de Gross

Considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. (Gross, 1946)

Gross determina al juego como pre – ejercicio, es decir contribuye al desarrollo de las funciones cuyo perfeccionamiento se logra al terminar la infancia, además considera al juego tanto en los seres humanos como en el animal con una característica adaptativa.

b) Teoría de Freud

Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por una parte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva. (Freud, 1937 pp.345)

Freud, considera al niño dentro del juego como un actor que pretende reconocer la realidad, es decir a través del juego el infante logra controlar los sucesos. También a través del juego el niño vive experiencias antiguas que en el pasado lo oprimieron. Este tipo de teoría es de gran ayuda para los psicólogos.

c) Teoría Cognitiva de Piaget

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. (Piaget, 1942)

Piaget considera al juego como una manera placentera de intervenir sobre las ideas y objetos, es decir a través del juego el niño va entendiendo la relación entre las cosas y la realidad. Esta teoría se asemeja a la teoría psicoanalítica.

d) Teoría Socio Histórica de Vigotsky y Elkonin

Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. (Vigotsky, 1934)

De acuerdo al criterio de los autores mencionados anteriormente, consideran que el origen del juego está en la acción, es decir el sentido social que caracteriza a las actividades, es lo que da inicio al juego.

2.2.1.3 Importancia de los juegos verbales

La relevancia de ésta técnica en las aulas de clase del nivel inicial es para desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, también la conciencia lingüística, además para discriminar los sonidos finales de las palabras. (Badillo, 2005, pp. 90)

Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura, dando excelentes resultados en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Chateau, 1998, pp.110)

Según Badillo, (2005) entre los muchos beneficios que traen consigo la enseñanza y práctica de los juegos verbales, encontramos que:

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario

- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.
- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados.

Los juegos verbales, además de estimular la capacidad intelectual de los niños y niñas fortalecen el vínculo afectivo con sus padres. Aunque los padres no se dan cuenta, los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños. (Canova, 1998, pp. 31)

Algunos adultos los utilizan para consentir al bebé, para enseñar las vocales o simplemente para divertirse. Pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual y amoroso del niño y sobretodo llevan al alcance de un mayor nivel de expresión oral.

Paredes, (2003 pp. 29) señala que estas dinámicas están relacionadas con el vínculo afectivo entre el adulto y su hijo. El pequeño necesita todo el tiempo que le hablen y el lenguaje es, en sí, un juego. A través de las acentuaciones y los fraseos, los bebés también se dan cuenta de cosas tan sencillas como las emociones.

Más allá del tierno y melódico canto que muchas madres les susurran a sus bebés, desde que estos nacen, o de las adivinanzas que los padres comparten con sus hijos, hay un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño. (Romero, V. y Gómez, M. 2008 pp. 38)

Cuando el bebé está en la cuna, sigue un modelo (el adulto) a través de su mirada, que le habla, sonríe, canta y juega sin parar. El niño, más tarde, retomará estas acciones para expresarse. Todos los juegos con la boca van a favorecer el desarrollo del habla. Los padres lo hacen a través de una relación afectiva con él con su hijo, pero todas estas dinámicas van a ser buenas para el bebé más adelante, porque su aprendizaje de la lengua va a ser más rápido y efectivo. (Shaffer, 2000, pp. 143)

2.2.1.4 Dimensiones de los juegos verbales

2.2.1.4.1 Actividades recreativas con palabras

Adivinanzas

Las adivinanzas son dichos populares utilizados como pasatiempos en los que se describe algo para que sea adivinado. Tienen como objetivo entretener y divertir, forman parte activa del folklore infantil. Además de ser un entretenimiento, contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares; durante mucho tiempo han tenido una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas. María Moliner (1973): «palabra o conjunto de palabras difícil de pronunciar que se dice por pasatiempo». El DRAE (2001): «Palabra o locución dificultosa de pronunciar, en especial cuando sirve de juego para hacer que alguien se equivoque». Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, anatomía humana, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc.

Importancia de las adivinanzas

Las adivinanzas favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial.

Se estimula la imaginación y sobre todo, el proceso de asociación de ideas, elementos que contribuirán a que se forme una visión integradora y no separada de la realidad, lo cual es muy importante en la formación de individuos críticos.

Son utilizadas, para aumentar el vocabulario de los más pequeños, ya que por su forma verbal, suelen ser breves y fáciles de recordar, ayuda a elevar los niveles de motivación infantil y, en consecuencia, a disminuir el aburrimiento que pudiera derivarse del aprendizaje.

Proceso didáctico de la adivinanza

Para que las adivinanzas sean algo más que un simple pasatiempo y puedan usarse como recurso didáctico para aumentar la competencia léxica de los alumnos, es conveniente que ellos mismos las

“ construyan, siempre bajo la supervisión del docente. El siguiente proceso muestra una posible manera de construir una adivinanza.

- a) Una vez elegido el objeto que haya de adivinarse, observar las cualidades que mejor lo caracterizan y sirven de base a su definición, seleccionando al menos dos o tres de dichas características, a las que necesariamente se aludirá, de manera clara, en la adivinanza.
- b) Encontrar las palabras más precisas y apropiadas que expresan esas características y, en general, cuantas circunstancias pueden constituir un buen camino para llegar a adivinar el nombre del objeto en cuestión.
- c) Formular la adivinanza con el menor número posible de palabras, limitando, así la longitud de las frases; y, a ser posible, recurrir mejor al verso que a la prosa, y procurando emplear las palabras.
- d) Proponer la adivinanza a los compañeros y, si éstos encuentran dificultades para resolverla, ofrecerles algunas pistas que les faciliten el hallazgo, por sí mismos, de la solución.

Trabalenguas

Son frases en las que aparecen palabras con sílabas reiterativas, por eso resultan difíciles de pronunciar. Atraen a los niños desde temprana edad, ya que representan juegos de palabras, valiosísimos para realizar los primeros acercamientos a una lengua.

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

María Moliner (1973) recoge el término adivinanza como sinónimo de acertijo y la define como: «Frase, dibujo, verso, etc. en que de una manera envuelta se describe algo para que sea adivinado por pasatiempo».

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

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

El trabalenguas es un ejercicio ideal para agilizar la pronunciación. Hay que comenzar a leerlo con mucha pausa, pronunciando cada letra con toda corrección, y luego ir aumentando gradualmente la velocidad hasta lo más rápido posible obteniendo una articulación clara, distinta e íntegra.

Proceso didáctico del trabalenguas

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

Los trabalenguas se han hecho para destrabar la lengua, sin trabas ni mengua alguna y si alguna mengua traba tu lengua, con un trabalenguas podrás destrabar tu lengua.

Comienza recitando lentamente cada frase y luego a repetirlas cada vez con más rapidez. Los trabalenguas son un juego de palabras con sonidos y de pronunciación difícil, y sirven para probar sus habilidades.

Retahilas

La retahíla es una serie de cosas que se mencionan en un determinado orden. Las retahílas se han convertido en juegos de palabras que favorecen la memoria, ayudan a la fluidez verbal e incluso, mejoran la atención.

La retahíla está constituida por series o hileras, de palabras con fin lúdico, es decir, hechas para jugar con el lenguaje.

Las hay de muchos tipos: para sortear juegos, para curar una herida, para contestar a un niño que insulta o que no invita o que te llama mentiroso, etc.

2.2.1.4.2 El lenguaje corporal en los juegos verbales

La manifestación del lenguaje oral, va acompañado de manifestación corporal es decir el movimiento de las otras partes del cuerpo, por ello en este apartado tratamos de describir como es que se relaciona y acompaña en la expresión verbal. Este tema es abordado por los autores que a continuación detallamos.

Maier, (2005, pp. 56) manifiesta que el lenguaje corporal es un tema muy amplio, se puede asociar desde el ámbito estético como la danza, el teatro o el trabajo de mimos. Ámbito en que el lenguaje corporal expresa la belleza del arte corporal.

También el lenguaje corporal se asocia, al lenguaje kinésico. Estos pueden definirse como: "Lenguaje kinésico: son los gestos, movimientos del cuerpo, postura del mismo y las expresiones faciales que utilizan los hablantes, sean conscientes o inconscientes. En ocasiones estos gestos hablan mucho más que las propias palabras, es así, que si se dice estar interesado en un tema específico, pero el rostro está diciendo lo opuesto y la expresión de éste es de aburrimiento. (Álvarez, 2001)

Winicott, (2009, pp. 127) conceptualiza así:

"el lenguaje corporal se refiere a todas nuestras expresiones a través de los movimientos, posturas o gestos que se hagan con las diferentes partes del cuerpo".

Es decir, que cuando conversas con una persona, en este caso niños y niñas con sus profesoras, no solo estás hablando con tu boca sino también con tu cuerpo. La comunicación es una parte esencial en todos los aspectos de la vida diaria y es un requisito fundamental para el éxito en las relaciones humanas.

El lenguaje no verbal o lenguaje corporal es, para el niño, inclusive más importante que lo que se dice con los labios. Ya que son estos gestos y posturas los que dan o no sentimiento, validez y confianza a nuestras expresiones verbales. (Schaefer, y Digerónimo 1993, pp. 45)

Por eso, la comunicación no verbal es una parte inseparable del mensaje transmitido, y en ocasiones puede ser el propio mensaje. Muchos expertos afirman que la mayor parte de la información

que procesamos no proviene de las palabras, sino de comportamientos, especialmente aquellos unidos con las emociones.

De acuerdo a Albert Mehrabian, profesor emérito de la Universidad de California de los Ángeles, citado por Poyatos, (1995) refiere que, el 7% del significado de un mensaje son las palabras, el 38% corresponde a la manera en la que se dice (el tono y los matices) y el 55% restante es el lenguaje no verbal.

El lenguaje no verbal, engloba los gestos, ademanes, postura, expresiones faciales y contacto visual, pero no solo eso. Nuestra conducta, la ropa, la higiene personal, el arreglo del cabello y los accesorios, también forman parte de él. Así mismo, el espacio físico alrededor de nosotros aporta gran significado a nuestro mensaje. (Knapp, 2005)

Por ejemplo, aquellos movimientos de nuestro cuerpo que aparecen a instancias de una presentación o conversación oral, muchas veces pueden tener una intención concreta o aparecer de manera no planeada y entonces esto en general es lo que estudia el lenguaje corporal. Si estamos desconformes porque alguien llegó tarde a una reunión, muchas veces, para manifestárselo en lugar de expresarlo con palabras, es habitual que se levante el brazo que lleva el reloj y se lo indique a quien llegó tarde con un golpe en el mismo, a modo de reprobación por su llegada tarde.

2.2.1.5 Clases de juegos verbales

a) Juegos de Comprensión Verbal

Son aquellos juegos que permiten al niño reconocer y diferenciar las expresiones orales, por ejemplo cuando se le dice al niño ¿dónde está papa? El niño lo va a buscar e identificar, lo mismo pasa cuando se le nombra un objeto y lo busca e identifica.

b) Juegos de Expresión Oral

Son aquellos juegos que favorecen la obtención de sonidos junto con su significado. Inicialmente se presenta los juegos de expresión pre verbal (gorjeos, vocalizaciones) en las cuales los niños imitan y repiten sonidos. En segundo plano se presenta los juegos de vocabulario, los cuales se

adaptan de acuerdo a las edades, se realizan actividades como: nombrar objetos de un determinado color o función.

c) Juegos para mejorar la Pronunciación

Como su nombre lo dice, son los juegos para mejorar la pronunciación y articulación de los sonidos. El juego más significativo es el trabalenguas, porque a través de este el niño/a recita palabras que incurren en la pronunciación de determinados sonidos.

Los niños/as también mejoran la expresión oral cuando se tienen que adaptar a ciertos diálogos, a través de la interacción social. También cuando están usando juguetes, mejoran su vocabulario nombrando los objetos a través del juego.

d) Juegos de Fantasía

Este juego permite al niño/a dejar atrás la realidad y sumergirse en el mundo imaginario, donde todo es posible de acuerdo a su deseo o del grupo. El niño/a puede imaginar todo lo que quiera a través de la expresión oral, creando historias y cuentos individuales de acuerdo a su imaginación y a las indicaciones que le da la educadora.

Para los espacios exteriores los niños pueden jugar: en tiendas de campaña similar a los indios, esto puede hacer volar la imaginación de los niños(as).

2.2.1.6 Metodología de los juegos verbales

Según García, A. & Llull, J. (2009, pp. 36) Para realizar actividades en clase con juegos verbales tiene que tomar en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con los alumnos de una manera lúdica y mantener el interés de los niños/as.
- Familiarizar a los niños con los diferentes juegos verbales.
- Permitir a los niños fomentar la imaginación a través de variados juegos de lenguaje.
- Permitir a los niños elegir el juego verbal preferido.

2.3. Hipótesis

Considerando que el presente trabajo es invariable, siendo la variable única: juegos verbales, y este no relaciona con ninguna otra variable, el presente trabajo no posee hipótesis. (Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. 2003).

2.4. Definición de términos

Los juegos verbales: Condemarin, (2003, pp. 38) señala que "son juegos lingüísticos tradicionales, o bien, creados por los niños. Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, adivinanzas, retahílas".

Lenguaje corporal: Es un código no lingüístico que está formado por los gestos, movimientos, el tono de voz, ropa, así como el olor corporal. (Maier, 2005 pp. 26)

El código corporal es un auxiliar del código verbal (lengua oral) en ocasiones con un gesto se complementa un mensaje que con palabras puede resultar confuso para el receptor.

2.5 Identificación de variables

2.5.1 **Variable:** los juegos verbales

2.6. Definición operativa de variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
Los juegos verbales Actividades recreativas con palabras, que permiten desarrollar en los niños competencias en el lenguaje oral y escrito, poco a poco un mayor dominio de los códigos lingüísticos.	ADIVINANZAS	- Da respuestas adivinanzas propuestas. - Crea adivinanzas
	TRABALENGUAS	- Repite trabalenguas. - Crea trabalenguas
	REFRANES	- Interpreta refranes - Crea refranes
	RIMAS	- Repite rimas - Crea rimas
	RETAHILAS	- Repite retahílas - Crea retahílas

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito de estudio

El estudio se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 157 del centro de la ciudad de Huancavelica, perteneciente al distrito, provincia y departamento de Huancavelica.

3.2. Tipo de investigación

De acuerdo a Yarlequé y Vila (2007, p.55), la investigación está tipificada dentro de la Sustantiva Descriptiva. Porque la variable estudiada no se somete a experimentación alguna, ni se relaciona causalmente. Este trabajo persigue el objetivo de incrementar los conocimientos acerca de la variable estudiada y es sustantiva porque enriquece la bibliografía respecto al fenómeno que es estudiado.

3.3. Nivel de investigación

El alcance del estudio se inscribe como una investigación descriptiva Hernández, Fernández y Baptista (2010, pp. 80-81). Dado que nuestro estudio evaluó las características de los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años.

3.4. Método de investigación

3.3.1 Método general

Método Científico

En la realización del presente trabajo de investigación se siguió un conjunto de procedimientos en forma sistematizada, con el fin de contrastar los objetivos planteados y de la misma forma evaluar el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 157. Partiendo de la identificación del problema, formulación de hipótesis y comprobación del mismo, hasta llegar a las conclusiones y sugerencias.

Método Descriptivo

El método descriptivo se utilizó en el presente estudio, para recoger información sobre el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 157, asimismo para organizar, presentar, analizar los resultados de la información sobre la variable medida, es decir nos facilitará la recopilación y presentación sistemática de los datos para dar una idea clara de las variables observadas

3.5. Diseño de investigación

Es un estudio descriptivo simple, según Gómez (2006, p.103). El estudio que se realizó describió el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 157; en un momento determinado.

El Diagrama es el siguiente:



Dónde:

M= es la muestra de investigación

O= observaciones realizada

3.6. Población, muestra.

3.6.1. Población

La población estaba conformada por 67 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 157 de la ciudad de Huancavelica, matriculados en el año lectivo 2016, y se encuentran en la condición social media.

3.6.2 Muestra

La muestra está conformado por 32 niños y niñas de 5 años De la sección los "pequeños científicos", de la institución educativa N°157 de la ciudad de Huancavelica.

3.6.3 Muestreo

La técnica del muestreo utilizado ha sido intencional, toda vez que nos ha cedido de forma asequible la docente de aula por que la otra docente de aula no cedió a nuestra solicitud.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos prácticos se utilizó la técnica de la observación que, sirvió como medio para obtener datos o información, del nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 157, constituyó, para el estudio el medio por el cual se pudo obtener información de primera mano.

El instrumento de recolección de datos, que se elaboró y utilizó para el trabajo de investigación, fue la ficha de observación del nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 157.

Cuyo diseño fue recogido de las fuentes bibliográficas y se escogieron adivinanzas, trabalenguas, rimas, refranes y retahílas, acorde a la edad de los niños a evaluar. Este instrumento fue validado por opinión de juicio de expertos.

Los detalles del instrumento son: ítems contruidos de instrucciones y lecturas de cada uno de los para que el niño responda. El instrumento consta de 13 ítems en total. Las alternativas de respuestas son: Inicio; proceso y logro. El examinador luego de observar la respuesta anota el puntaje obtenido ítem por ítem.

Los ítems y demisiones que cuenta son:

- Adivinanzas 2 ítems
- Trabalenguas 2 ítems
- Refranes 2 ítems
- Rimas 4 ítems
- Retahílas 3 ítems

La aplicación se realizó individualmente a cada niño de la muestra. El evaluador lee en voz alta por ejemplo la adivinanza y le pide la respuesta verbal al niño evaluado y luego también realice él una adivinanza en forma verbal. El investigador anota las características y detalles de su respuesta y puntúa los resultados obtenidos. Así se procede a la evaluación de todos los demás ítems

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para la obtención de las respectivas conclusiones del presente trabajo de investigación a partir de los datos obtenidos, se tuvo en cuenta el procesamiento del análisis a través de las técnicas de la estadística descriptiva, tales como los: tablas y figuras de resumen, medidas de tendencia central y medidas de dispersión.

Asimismo, para obtener resultados más fiables, se procedió los datos con el paquete estadístico del SPSS versión 20 (Programa estadístico para las Ciencias Sociales), así como la hoja de cálculo Microsoft Excel 2012.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

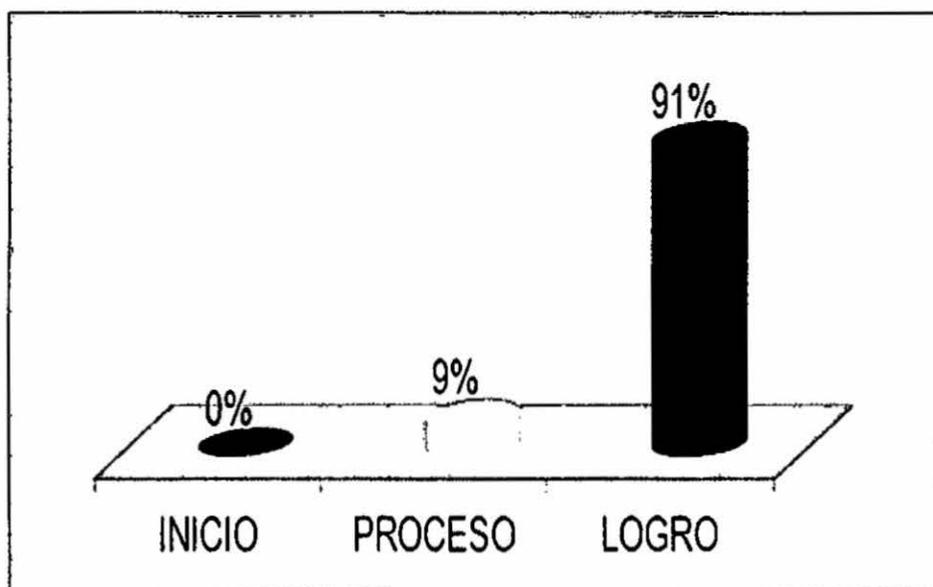
En el presente trabajo de investigación se tuvo como unidades de análisis a 32 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, quienes han sido evaluados mediante una ficha de observación, sobre los juegos verbales.

Por otra parte la codificación y el procesamiento de los datos se realizaron con el soporte del software estadístico SPSS (paquete estadístico para las ciencias sociales) y la hoja de cálculo Microsoft Excel, cuyos resultados concuerdan exactamente con los procedimientos manuales. A continuación se presenta los resultados por cada una de las dimensiones.

		frecuencia	porcentaje
ADIVINANZA	INICIO	0	0%
	PROCESO	3	9%
	LOGRO	29	91%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 1. Dimensión - Adivinanzas



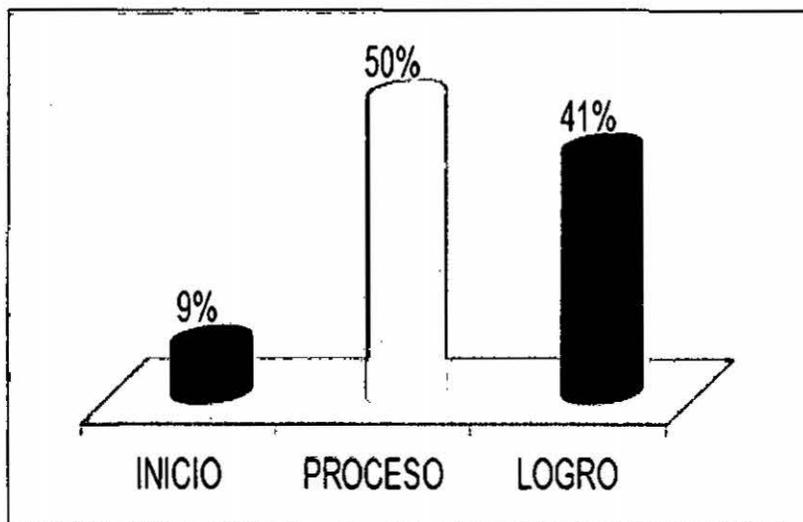
De la tabla 1 y figura 1, se observa que 9% del total de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica están en proceso y el 91% están en el nivel de logro. Concluyendo que la mayoría en el juego de adivinanzas están en logro.

Tabla 2. Dimensión - trabalenguas

		frecuencia	porcentaje
TRABALENGUA	INICIO	3	9%
	PROCESO	16	50%
	LOGRO	13	41%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 2. Dimensión - tralenguas



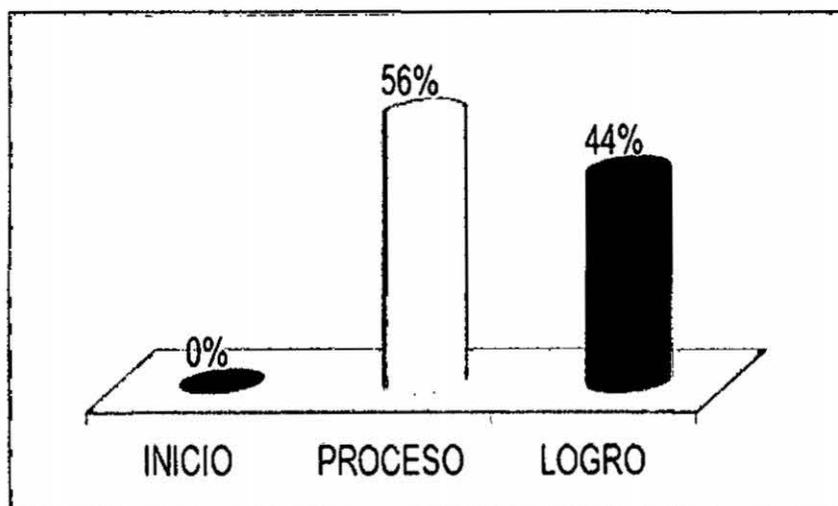
De la tabla 2 y figura 2, se observa los niveles en el juego de tralenguas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 9% en inicio, 50% en proceso y 41 % en logro.

Tabla 3. Dimensión - Refranes

		frecuencia	Porcentaje
REFRAN	INICIO	0	0%
	PROCESO	18	56%
	LOGRO	14	44%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 3. Dimensión - Refranes



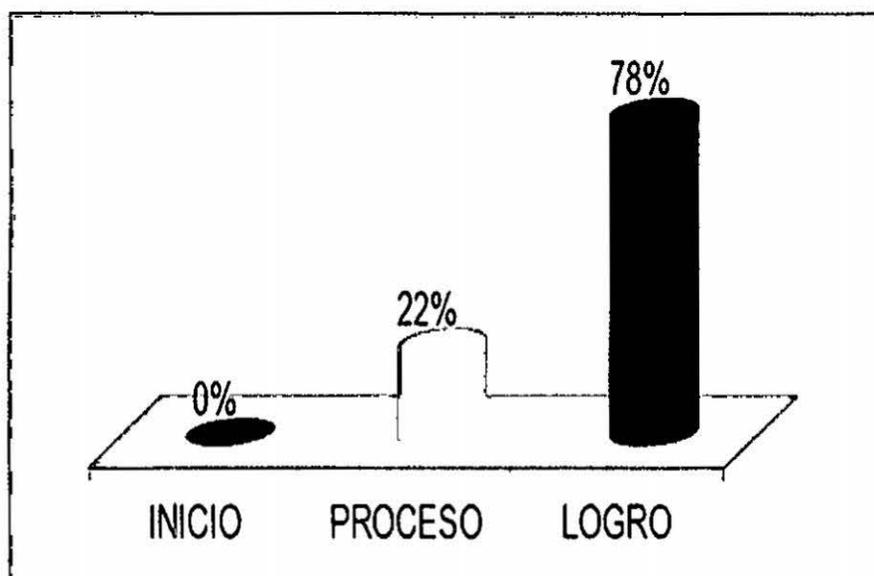
De la tabla 3 y figura 3, se observa los niveles en el juego de refranes en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 56% en proceso y 41 % en logro.

Tabla 4. Dimensión - Rimas

		frecuencia	porcentaje
RIMA	INICIO	0	0%
	PROCESO	7	22%
	LOGRO	25	78%
Total		32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 4. Dimensión - Rimas



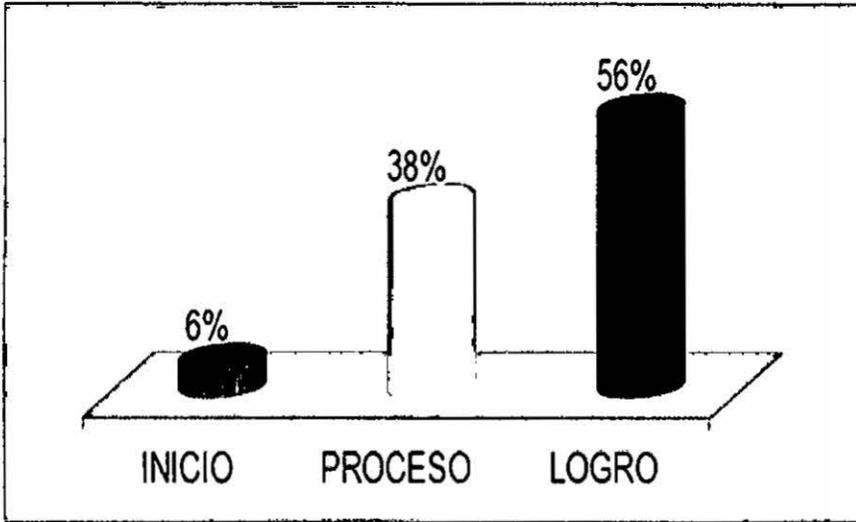
De la tabla 4 y figura 4, se observa los niveles en el juego de rimas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 22% en proceso y 78% en logro.

Tabla 5. Dimensión - Retahílas

		frecuencia	porcentaje
RETAHILAS	INICIO	2	6%
	PROCESO	12	38%
	LOGRO	18	56%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 5. Dimensión - Retahílas



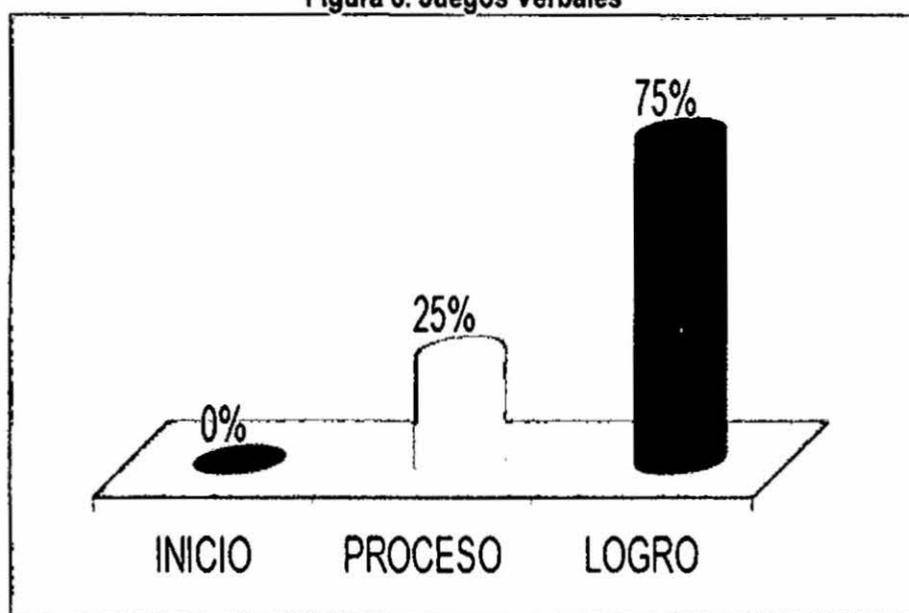
De la tabla 5 y figura 5, se observa los niveles en el juego de retahílas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 6% en inicio, 38% en proceso y 56% en logro.

Tabla 6. Juegos Verbales

		frecuencia	porcentaje
JUEGOS	INICIO	0	0%
VERBALES	PROCESO	8	25%
	LOGRO	24	75%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 6. Juegos Verbales



De la tabla 6 y figura 6, se observa los niveles de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 25% en proceso y 75% en logro. Se concluye que los niños están en su mayoría en logro.

4.2 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Discusión de los resultados en relación o comparación a los resultados obtenidos en investigaciones mencionados en los antecedentes, se tiene que: Guamán, V. (2012), pocos docentes realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes; con respecto a la fluidez en los trabalenguas se puede evidenciar que la mayor parte de los estudiantes pronuncian los trabalenguas con poca fluidez. En memorizar una retahíla los resultados arrojan que la mitad de docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes si pueden memorizar una retahíla sin ninguna dificultad. Los niños utilizan una entonación adecuada mediante rimas, canciones, refranes los resultados evidencian que de los 10 docentes encuestados en esta pregunta 4 que corresponde al 40% contestan mucho, 5 que corresponde al 50% dicen poco y 1 que corresponde al 10% señalan que nada. Flores, M. (2014), halló que los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una participación proactiva en los juegos verbales que desarrollan, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones "CASI SIEMPRE"

y "SIEMPRE" que alcanza el 74%. La propuesta alternativa es un Manual de Juegos Verbales, tradicionales e inéditos, que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos. Villalva, A. (2011), confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo. La capacidad de comunicación oral ha tenido efectos positivos dado que la medición aritmética obtenidas por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido.

Los trabajos realizados en los antecedentes, si se parecen a nuestro resultado, porque los niños que evaluamos obtienen puntajes adecuados en logro en su mayoría, y en proceso muy pocos niños y no hay casos que se hallan en inicio.

Discusión de los resultados en relación a la teoría que explica la variable o variables

Las teorías del desarrollo en general, de todas las áreas, mejoran con la estimulación temprana, y los juegos verbales son una forma de estimular el desarrollo lingüístico, específicamente en la expresión oral. Nuestro trabajo investiga este aspecto del desarrollo en los niños de la muestra.

Discusión en función de los resultados más importantes hallados en este trabajo

El resultado más importante es que, el nivel de desarrollo de las habilidades verbales en su mayoría es de nivel de logro, es decir la tendencia es alcanzar nivel alto. Evidenciando que el trabajo que realizan las docentes de aula en los niños y niñas de esta institución sería adecuado en su mayoría obtienen resultados altos.

CONCLUSIONES

- El desarrollo de los juegos verbales se halla mayormente en el nivel de *logro*, un grupo reducido en el nivel en *proceso* y no hay caso de nivel de desarrollo en *inicio*.
- El nivel de desarrollo de los juegos verbales se halló que el 75% alcanza el nivel de *logro*; el 25% alcanza el nivel de *proceso* y no hay casos en nivel en *inicio* en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica – 2016.
- El desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones se tiene que es similar al resultado general, sin embargo en las dimensiones *trabalenguas* hay un 9% de nivel de inicio y en la dimensión *retahílas* el 6% se halla en el nivel de inicio, es decir en estas dimensiones hay un ligero menor desarrollo. En las dimensiones: *adivinanzas*, *refranes* y *rimas*, se tiene los niveles de logro y en proceso y no hay caso de nivel en inicio, es decir que en estas dimensiones el desarrollo se halla en niveles de mejor desarrollo.

RECOMENDACIONES

- A las docentes de aula de las instituciones educativas de educación inicial, continuar con el trabajo en el desarrollo de las habilidades verbales a través de los juegos verbales.
- A los padres de familia y comunidad en general, apoyar en el desarrollo de las habilidades verbales, a través de los juegos verbales, este permite un mejor desarrollo de lenguaje verbal así como contribuye en el desarrollo de otras áreas como el área social y académica.
- A las docentes de aula de educación inicial, deben trabajar todas las dimensiones del desarrollo de las habilidades verbales, enfatizando las dimensiones que las que se hallan cierto grado en nivel inicio en los niños evaluados.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Almeydas, O. (2004). *Estrategias Metodológicas en la Pedagogía Contemporánea*. Lima : Ediciones JC
- Álvarez, J. (2001). *Psicología Pedagógica*, Madrid, editorial España- Calpe, S.A
- Badillo, J. (2005) *Juegos Populares Infantiles*, Madrid: Escuela Española.
- Callois, R. (2006). *Los juegos y los hombres. La magia y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica. (Edición original de 1967).
- Canova, F. (1998). *Psicología Evolutiva del niño de 0 a 6 años*, San Pablo, Colombia
- Chateau, J. (1998): *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Erikson.,H., (1970). *Infancia y sociedad*, Hormé, Buenos Aires.
- Faw, T. (1981). *Psicología del niño*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández; Fernandez, C, Baptista, P.(2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill, quinta edición.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. México; Editex
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro. (Edición original de 1973).
- Hernández, R; Fernández, C, Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill, quinta edición
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Barcelona: Siglo XXI
- Knapp, M. (2005). *La comunicación no verbal: El cuerpo y el entorno*. Paidós Ibérica
- Maier, H,. (2005). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Barcelona: Amorrortu
- Moliner, M. (1973). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos, 1973.
- Paredes, J. (2003). *Actividad lúdica y proyecto de vida*. Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 64
- Piaget, J. (1987), *Hacia una lógica de los significados*. Barcelona: Gedisa.
- Poyatos, F. (1995). *La comunicación no verbal: cultura, lenguaje y conversación*. Istmo. ISBN 978-84-7090-280-2.
- Ramos Alvares, E. y Ramos Enriquez ,Z. (2007), para optar el título de licenciado en educación inicial en la UNH, en su tesis denominada : *los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales*

en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica. Perú

- Ramos Casavilca, W. A. & Sullca Quispe, G. (2003). Para optar el título de licenciado en educación primaria en la UNH , presentaron un trabajo titulado : *los juegos educativos dirigidos desarrolla la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario “ realizado en la I. E. N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica. Perú.*
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología.* Editorial Altamar
- Sarlé. P. (2006) *Enseñar el juego y jugar la enseñanza.* Buenos Aires: Paidós
- Schaefer Ch, Digerónimo T. (1993). *Enseñe a su hijo a comportarse.* Buenos Aires: Javier Vergara.
- Shaffer F. (2000) *Psicología del Desarrollo.* México: Thomson
- Winicott , D. (2009). *El niño y el mundo externo.* Buenos Aires: Editorial Horme - Paidós.

ANEXO

JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA, AÑO 2016

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>1) ¿Cuál es nivel de desarrollo de la dimensión actividades recreativas con palabras de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157?</p> <p>2) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión lenguaje corporal de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Evaluar nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1) Diagnosticar el nivel de desarrollo de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 – Huancavelica.</p> <p>2) Describir el nivel de desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones: adivinanzas, refranes, trabalenguas, rimas y retahílas en los niños de 5 años de la</p>	<p>Considerando que el presente trabajo es univariable, siendo la variable única: juegos verbales y este no relaciona con ninguna otra variable, el presente trabajo no posee hipótesis. (Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. 2003).</p>	<p>Variable 1 Juegos verbales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas • Trabalenguas • Refranes • Rimas • Retahílas 	<p>Tipo de investigación: De acuerdo a Yarlequé y Vila (2007, p.55), la investigación está tipificada dentro de la Sustantiva Descriptiva</p> <p>Nivel de investigación El alcance del estudio se inscribe como una investigación descriptiva Hernández, Fernández y Baptista (2010, pp. 80-81). Dado que nuestro estudio evaluó las características de los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años.</p> <p>Método MG: Método científico. ME: Descriptivo, estadístico.</p> <p>Diseño de investigación: M → O</p> <p>Donde: M= es la muestra de investigación O= observaciones realizadas</p> <p>Población. La población estaba conformada por 67 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 157 de la ciudad de Huancavelica, matriculados en el año lectivo 2016, y se encuentran en la condición social media.</p> <p>Muestra: La muestra está conformado por 32 niños y niñas de 5 años De la sección los "pequeños científicos", de la institución</p>

Inicial N° 157 -
Huancavelica.

Huancavelica.

Muestreo: La técnica del muestreo utilizado ha sido intencional, toda vez que nos ha cedido de forma asequible la docente de aula por que la otra docente de aula no cedió a nuestra solicitud.

Técnica: Observación.

Instrumentos: Ficha de observación.

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : *Urrea Langalaya, Sandy*
 1.2 Cargo e institución donde labora : *Docente FED - UNH*
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : *Ficha de observación de los juegos verbales*
 1.4. Autor (es) del instrumento : *Saga Huamani Lillana, Simon Antonio, Elydi*

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación	1			X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{40}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 - 0,60]
Observado	<0,60 - 0,70]
Aprobado	<0,70 - 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: *Universidad Nacional de Huancavelica*
 Huancavelica... *19* de *octubre* del 20*16*

Silvestre
Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Poma Arroyo, Rolando Marino
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente Ordinario U.N.H.
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación de juegos verbales
 1.4 Autor (es) del instrumento : Inga Huanaus Liliava; Simón Antonio, Cledi

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				10	

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{40}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Aplicable

Lugar: Universidad Nacional de Huancavelica
 Huancavelica, 21 de Octubre del 2016

Firma del juez

C.P.P. 5177



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Mendoza Gerónimo Ruth Katherine
 1.2 Cargo e institución donde labora : Universidad Nacional de Huancavelica
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación de Juegos Verbales
 1.4. Autor (es) del instrumento : Inga Huamani Liliama y Simón Antonio Cledi

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los items				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{40}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: Universidad Nacional de Huancavelica
 Huancavelica, 20 de octubre del 2016

Firma del juez

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: RAMOS PAUCAR, Frank Meymi Género: M F

Fecha de nacimiento: 10/01/2011 Edad: 5 años; 9 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

N°	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	X	2	3
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	X	3
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	X	2	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	X	2	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	X	3
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	X	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	X	2	3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	X	2	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	X	2	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	X	3
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	X	3
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	X	2	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	X	2	3
TOTAL		17		

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

Apellidos y nombres: PANTOJA DE LA CRUZ, Angel Luis Género: M F

Fecha de nacimiento: 31/1/10 / 12010 Edad: 6 años; 0 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponda, según las instrucciones.

Nº	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	X	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	X	2	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	X	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	X	3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	X	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	X	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	X	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	X	3
TOTAL		29		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: CALDERON CURIPACO, Mariana Nacia Género: M F

Fecha de nacimiento: 30/11/2010 Edad: 5 años; 11 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X3
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	X
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	X	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	2	X
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	X3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	X	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	X	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	X	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	X
TOTAL				35

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: CADALLERO MATAMOROS, Josa David Género: M F

Fecha de nacimiento: 05/11/2010 Edad: 5 años; 11 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	X
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	2	X
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	2	X
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	3 X
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	3 X
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	2	3 X
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	3 X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	3 X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	2	3 X
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	3 X
TOTAL		3		

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

Apellidos y nombres: PATINO VELAZQUEZ, Diana Luana..... Género: M F

Fecha de nacimiento: 28/05/2010..... Edad: 6 años; 5 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAL		37		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: BREÑA GONZALES Gabriela de los Angeles Género: M F

Fecha de nacimiento: 04/09/2010 Edad: 6 años; 1 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	X
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	X	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	2	X
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	X
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	X
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	2	X
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase , de la siguiente palabra: "carro"	1	X	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	X
TOTAL		37		

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

Apellidos y nombres: Zuñiga Condori, Sebastian Rodrigo Género: M F

Fecha de nacimiento: 19/12/2010 Edad: 5 años; 11 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

N°	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	X	3
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	X ²	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	X	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	X	3
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	X	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	X	3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	X	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	X	2	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahila: Construye una retahila con la palabra "a,e,i,o,u"	1	X	3
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase , de la siguiente palabra: "carro"	X	2	3
13	Canta y da ritmos a la retahila, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahila "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	X	3
TOTAL		25		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: ESTRADA MORAN, Shaid Jayro Género: M F

Fecha de nacimiento: 02/06/2010 Edad: 6 años; 5 meses.

Fecha evaluación: 03.11.2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahila: Construye una retahila con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
13	Canta y da ritmos a la retahila, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahila "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAL		576		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: ESPINOZA MENDOZA, Camila Greys Género: M F

Fecha de nacimiento: 18/02/2011 Edad: 5 años; 8 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
TOTAL		28		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: Curi Quispe, Lisbeth Emilia Género: M F

Fecha de nacimiento: 29/09/2010 Edad: 6 años; 6 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAL		33		



"AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU"

EL QUE SUSCRIBE LA SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 157 - AZULITOS, HACE CONSTAR:

CONSTANCIA

Nosotras, **INGA HUAMANI, LILIANA MAGNA** identificada con DNI N° 46661274 y **SIMON ANTONIO, CLEYDI LEDSMI**, identificada con DNI N° 47650791, Bachilleres en Educación Inicial de la Universidad Nacional de Huancavelica, naturales de Huancavelica realizaron la Aplicación del Instrumento titulado **"LOS JUEGOS VERBALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCVELICA – AÑO 2016"** a 32 niños de la institución educativa inicial N° 157- azulitos.

Se expide la presente constancia, a solicitud de las interesadas para los fines que crean por conveniente.

Huancavelica, 23 de Diciembre del 2016.

Atentamente,

Mag. María Riveros Jurego
COD. MOD. 1022281101
DIRECTORA

RESOLUCIONES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa – Telef. (067) 452456
FACULTAD DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA DOCENTE



"Año de la Consolidación del Mar de Grau"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 0752-2016-D-FED-UNH

Huancavelica, 26 de mayo del 2016.

VISTO:

Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, Oficio N°214-2016-EPEI-FED-VRAC-UNH (20.05.16) Proyecto de Investigación Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCVELICA – AÑO 2016". En tres ejemplares; hoja de trámite de Decanato N° 1272 (23.05.16) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 25°; 30°; 31°; 32°; 33° y 34° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, el trabajo de investigación se inicia con la presentación del proyecto de investigación por triplicado, a la Escuela Profesional Correspondiente, solicitando su aprobación, designando del docente Asesor y jurado. El Director de la Escuela designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no menos de cinco días hábiles. La Escuela Profesional, designará a un docente nombrado como Asesor, tres jurados titulares y un suplente, comunicará a la Decana para que este emita la resolución de designación correspondiente. El asesor y los jurados después de revisar el proyecto emitirán el informe respectivo aprobando o desaprobando el proyecto, esto es un plazo máximo de diez (10) días hábiles, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento Interno de la Facultad. La Escuela Profesional, podrá proponer a un docente como Coasesor nombrado o contratado, cuando la naturaleza del trabajo de investigación lo amerite. Los proyectos de investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través de la Dirección de la Escuela a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución de aprobación e inscripción; previa ratificación del consejo de facultad.

Que, las estudiantes INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMÓN ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial y la Directora, con Oficio N°214-2016-EPEI-FED-VRAC-UNH (20.05.16) propone a la Asesora y a los Miembros del Jurado, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica:

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DESIGNAR como Asesora a la Lic. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO y a los miembros del Jurado Evaluador, del Proyecto de Investigación Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCVELICA – AÑO 2016". Los miembros del jurado evaluador estará integrado por:

PRESIDENTA : Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA
SECRETARIA : Lic. MARÍA CLEOFÉ YALLICO MADGE
VOCAL : Lic. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
ACCESITARIA : Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA

ARTÍCULO SEGUNDO. - DISPONER el cumplimiento del cronograma de actividades del Proyecto de Investigación, hasta la presentación del Informe Final en noviembre del 2016.

ARTÍCULO TERCERO. - NOTIFICAR con la presente a los miembros del jurado y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa – Telef. (067) 452456



FACULTAD DE EDUCACIÓN SECRETARÍA DOCENTE

AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU

RESOLUCIÓN DE CONSEJO DE FACULTAD

Resolución N° 0898-2016-D-FED-UNH

Huancavelica, 13 de octubre del 2016.

VISTO:

Fichas de Evaluación del Proyecto de Investigación; copia de Resolución N° 0752-2016-D-FED-UNH (26.05.16); Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, Informe N° 12-2016-MPZ-D-EPEI-FED-UNH (28.09.16); Oficio N° 445-2016-EPEI-FED-VRAC/UNH (29.09.16); Hoja de Trámite de Decanato N° 3040 (04.09.16) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 36°; 37° y 38° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, una vez elaborado el informe y aprobado por el docente asesor, el informe de investigación, será presentado en tres ejemplares anillados a la Escuela Académico Profesional correspondiente, pidiendo revisión y declaración apto para sustentación, por los jurados. El jurado calificador designado por la Escuela Académico Profesional estará integrado por tres docentes ordinarios de la especialidad o a fin con el tema de investigación. El jurado será presidido por el docente de mayor categoría y/o antigüedad. La Escuela comunicará a la Decana de la Facultad para que este emita la resolución correspondiente. El jurado nombrado después de revisar el trabajo de investigación dictaminará en un plazo no mayor de 10 diez días hábiles, disponiendo su: Pase a sustentación o devolución para su complementación y/o corrección.

Que, las Bachilleres INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial solicitan la aprobación del título del proyecto de investigación, adjuntando el informe de la asesora. La Directora de la Escuela, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH y en cumplimiento de la misma, con Oficio N° 445-2016-EPEI-FED-VRAC/UNH (29.09.16); solicita a la Decana de la Facultad emisión de resolución de aprobación del título del proyecto de Investigación remitido. La Decana de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad, se aprueba el Proyecto de Investigación titulado: LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA- AÑO 2016 presentado por INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO.- APROBAR el Proyecto de Investigación titulado: LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA- AÑO 2016 presentado por INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi.

ARTÍCULO SEGUNDO.- APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, debiendo de sustentar en el mes de diciembre 2016.

ARTÍCULO TERCERO.- NOTIFICAR con la presente. a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

ECA/hrc*



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 0189-2017-D-FED-UNH

Huancavelica, 30 de enero del 2017.

VISTO:

Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, Informe Final de Tesis Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA - AÑO 2016" presentado en cuatro anillados; Oficio N° 043-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (26.01.17); Informe de la Asesora Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO, hoja de trámite de Decanatura N° 0387 (26.01.17) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 36°, 37° y 38° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, una vez elaborado el informe y aprobado por el docente asesor, el informe de investigación, será presentado en tres ejemplares anillados a la Escuela Profesional correspondiente, pidiendo revisión y declaración apto para sustentación, por los jurados. El jurado calificador designado por la Escuela Profesional estará integrado por tres docentes ordinarios de la especialidad o a fin con el tema de investigación. El jurado será presidido por el docente de mayor categoría y/o antigüedad. La Escuela comunicará a la Decana de la Facultad para que este emita la resolución correspondiente. El jurado nombrado después de revisar el trabajo de investigación dictaminará en un plazo no mayor de 10 diez días hábiles, disponiendo su: Pase a sustentación o devolución para su complementación y/o corrección.

Que, las Bachilleres INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, la Directora, con Oficio N° 043-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (26.01.17), propone expedir resolución para aprobación del Informe Final y declarar de apto para sustentación de Informe Final de Tesis.

Que, con Resolución N° 752-2016-D-FED-UNH de fecha (26.05.16), se designa a la Asesora y a los miembros del jurado evaluador de las Bachilleres INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi; de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. RATIFICAR a la Asesora Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO y los miembros del jurado para aprobar y declarar apto para sustentación, de la tesis titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA - AÑO 2016", presentado por: INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi; jurado integrado por:

PRESIDENTA	: Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA
SECRETARIA	: Lic. MARÍA CLEOFÉ YALLICO MADGE
VOCAL	: Lic. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
ACCESITARIA	: Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA

ARTÍCULO SEGUNDO. NOTIFICAR con la presente a la Asesora y a los miembros del jurado evaluador y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial, para los fines que estime conveniente.



[Handwritten signature]
 Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
 Decana de la Facultad de Educación



[Handwritten signature]
 Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
 Secretario Docente de la Facultad de Educación



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 0218-2017-D-FED-UNH

Huancavelica, 01 de febrero del 2017

VISTO:

Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para fijar Fecha y Hora de Sustentación de Tesis, presentado en 03 anillados del Informe Final de Tesis: copia de Grado de Bachiller de las interesadas, Copia de Resolución N° 0189-2017-D-FED-UNH (30-01-17), de apto para sustentación de la tesis titulado "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA – AÑO 2016", copia de acta de declaración de apto para sustentación de los jurados evaluadores, copia de DNI de las bachiller, hoja de trámite de Decanatura N° 0423- (01.02.17) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los artículos: 39°, 40°, 42°, 44°, 46° 47° y 43° inciso c) del Reglamento de Grados y Títulos de la UNH. Sobre el graduado, Si el graduado es declarado Apto para sustentación (por unanimidad o mayoría), solicitará a la Decana de la Facultad para que fije lugar, fecha y hora para la sustentación. La Decanatura emitirá la Resolución fijando fecha, hora y lugar para la sustentación, asimismo entregará a los jurados el formato del acta de evaluación. El graduando, con fines de tramitar su diploma de título profesional presentara cinco ejemplares de la tesis sustentada, debidamente empastados y un ejemplar en formato digital. La sustentación consiste en la exposición y defensa del Informe de Investigación ante el Jurado examinador, en la fecha y hora aprobada con Resolución. Se realizará en acto público en un ambiente de la Universidad debidamente fijados. Las sustentaciones se realizarán sólo durante el periodo académico aprobado por la UNH. La calificación de la sustentación del Trabajo de Investigación se hará aplicando la siguiente escala valorativa: Aprobado por unanimidad, Aprobado por mayoría y Desaprobado. El graduado, de ser desaprobado en la sustentación del Trabajo de Investigación, tendrá una segunda oportunidad después de 20 días hábiles para una nueva sustentación. En caso de resultar nuevamente desaprobado deberá realizar un nuevo Trabajo de Investigación u optar por otra modalidad. El Presidente del Jurado emitirá a la Decanatura el Acta de Sustentación en un plazo de 24 horas. Los miembros del Jurado plantearán preguntas sobre el tema de investigación realizado, que deben ser absueltos por el graduado, única y exclusivamente del acto de sustentación. La participación del asesor será con voz y no con voto, en caso de ser necesario.

Que, mediante Resolución N° 0752-2016-D-FED-UNH (26.05.16) se designa como asesora a la Asesora Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO y a los miembros del jurado evaluador integrado por:

PRESIDENTA	: Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA
SECRETARIA	: Lic. MARÍA CLEOFÉ YALLICO MADGE
VOCAL	: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
ACCESITARIA	: Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - FIJAR fecha y hora para la sustentación de tesis, para el día **jueves 02 de febrero del 2017**, a horas **03:00 p.m.** en el Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, para el acto público de Sustentación de Tesis Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA – AÑO 2016". Presentado por las Bachilleres: INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOTIFICAR con la presente a la Asesora, a los miembros del jurado evaluador y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines pertinentes.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese"



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

ECA/yvv*



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



INVESTIGADORA REALIZADO INDICACIONES PREVIAS A LA EVALUACIÓN



INVESTIGADORA EVALUANDO



INVESTIGADORA EVALUANDO



NIÑOS Y NIÑAS TRABAJANDO HABILIDADES VERBALES

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

TESIS

**"LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N°157 DE HUANCABELICA- AÑO 2016"**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN E INFANCIA

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

PRESENTADO POR:

Bach. INGA HUAMANI, Liliana Magna

Bach. SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi

**HUANCAVELICA - PERÚ
2017**



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad universitaria de Paturpampa, en el auditorio de la Facultad de Educación a los 02 días del mes de Febrero del año 2017, a horas 03:00pm, se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE(A) Dra: Zeida Patricia Hoces la Rosa
 SECRETARIO(A) Lic. María Cleofe Yallico Madge
 VOCAL Dra: Antonieta del pilar Uriol Alva

Designados con la resolución N° 0725 - 2016 - D - FED - UNH, del proyecto de investigación Titulado:
"Los juegos verbales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157 de Huancavelica año 2016"

Cuyos Autores son:

BACHILLER(S) Inga Huamani, Liliana Magna
Simón Antonio, Eleydi Ledsmi

A fin de proceder con la calificación de sustentación del proyecto de investigación antes citado. Finalizada la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto; y luego de una amplia deliberación por parte del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Bachiller: Inga Huamani, Liliana Magna
 APROBADO POR Unanimidad
 DESAPROBADO POR

Bachiller: Simón Antonio Eleydi Ledsmi
 APROBADO POR Unanimidad
 DESAPROBADO POR

En Conformidad a lo Actuado Firmamos al Pie.

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

ASESORA

Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO

JURADOS

PRESIDENTA: Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA
ROSA

SECRETARIA: Lic. MARIA CLEOFE YALLICO
MADGE

VOCAL: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR
MELGAREJO

ACCESITARIA: Dra. ANTONIETA DEL PILAR
URIOL ALVA

A Dios, mi familia, a los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, por brindarnos la oportunidad de tener una profesión para el bien de la sociedad Huancavelica.

L.M.I.H.

A Dios, mi familia, a todas las personas que me apoyaron en mi formación profesional van los agradecimientos a todos ellos la institución que nos vio formarnos profesionalmente.

C.L.S.A.

ÍNDICE

	Pag.
PORTADA	i
ÍNDICE	ii
DEDICATORIA	iii
RESUMEN	iv
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del problema	7
1.2. Formulación del problema	10
1.3. Objetivo: general y específicos	10
1.4. Justificación	10
1.5. Limitaciones	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes	12
2.2 Bases teóricas	15
2.3 Hipótesis	28
2.4 Variables de estudio	28
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1 Ámbito de estudio	29
3.2 Tipo de investigación	29
3.3 Nivel de investigación	29
3.4 Método de investigación	30
3.5 Diseño de investigación	30
3.6 Población, muestra, muestreo	31
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.8 Procedimiento de recolección de datos	31
3.9 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	32
CAPÍTULO IV RESULTADOS	
4.1 Presentación de resultados	33
4.2 Discusión	38
Conclusiones	40
Recomendaciones	41
Referencia bibliográfica	42
Anexo	43

RESUMEN

La educación de los niños y niñas abarca varias áreas, entre ellos la capacidad de comunicación que debe ser estimulado a través de diversos medios y estrategias, nuestro trabajo surgió para responder a la interrogante: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016?; el objetivo es evaluar nivel de desarrollo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016; el método es descriptivo, la población y muestra 32 niños de 5 años de edad en la institución educativa; la técnica la psicometría, el instrumento fue la guía observación de nivel de juegos verbales, elaborado y validado por opinión de juicio de expertos. Los resultados muestran que el 75% alcanza el nivel de logro; el 25% el nivel de proceso y no hay casos de nivel de inicio, asimismo se halló que en las dimensiones trabalenguas y retahílas se hallaron ligero menor desarrollo y un mejor desarrollo en las dimensiones adivinanzas, refranes y rimas; se concluye entonces que el nivel de desarrollo de los juegos verbales es adecuado en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016.

Palabras clave: Juegos verbales, niños y niñas de 5 años de Educación Inicial.

INTRODUCCIÓN

SEÑOR PRESIDENTE:

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

En cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos, ponemos a consideración de ustedes el trabajo de Investigación: *los juegos verbales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica - 2016*, trabajo que surgió para responder a la interrogante: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica -2016?; el objetivo es: Evaluar nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica; los antecedentes muestran lo siguiente: Guamán, V. (2012), obtiene los siguientes resultados: muy pocos docentes realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes; con respecto a la fluidez en los trabalenguas se puede evidenciar que la mayor parte de los estudiantes pronuncian los trabalenguas con poca fluidez. En relación si los niños pueden memorizar una retahíla los resultados arrojan que la mitad de docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes si pueden memorizar una retahíla sin ninguna dificultad. Con respecto a si los niños utilizan una entonación adecuada mediante rimas, canciones, refranes los resultados evidencian que de los 10 docentes encuestados en esta pregunta 4 que corresponde al 40% contestan mucho, 5 que corresponde al 50% dicen poco y 1 que corresponde al 10% señalan que nada. Flores, M. (2014), halló que los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una participación proactiva en los juegos verbales que desarrollan, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones "CASI SIEMPRE" y "SIEMPRE" que alcanza el 74%. La propuesta alternativa es un Manual de Juegos Verbales, tradicionales e inéditos, que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos. Villalva, A. (2011), confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo, ha tenido efectos positivos dado que la los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido.

El trabajo se organiza en cuatro capítulos los cuales se presentan de la siguiente manera: Capítulo I: se presenta el planteamiento del problema, en que se describe la problemática respecto a la necesidad de conocer la variable de estudio en los estudiantes de la institución que se realizó el estudio; en el Capítulo II se describe el Marco Teórico, primero con los antecedentes de estudio, seguido de las bases teóricas respecto a los juegos verbales y, finalmente la definición de términos específicos. En el Capítulo III, se enmarca el aspecto metodológico de Investigación, siendo el método científico el método general y el método descriptivo el método específico, se trató de describir al detalle la variable de estudio. En el Capítulo IV, se realiza la presentación y el análisis e interpretación de los resultados, en ella se abordan los temas específicos de los resultados obtenidos en cuadros estadísticos y comparaciones según el género y las dimensiones, datos que se obtuvieron luego de la aplicación del instrumento, mostrando el resultado en tablas y figuras, a continuación se realizó la discusión de los resultados, las conclusiones y recomendaciones del caso.

Se agradece a todas las personas que contribuyeron en la concretización del presente trabajo de investigación.

Las autores.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En América Latina y por ende en el Perú, en los últimos años, muchos de los juegos tradicionales, están corriendo el riesgo de quedar en el olvido, a causa del proceso de transculturización, concebida como el transporte de elementos culturales de una sociedad a otra (Badillo, 2005); situación que conlleva a su vez a una necesaria adquisición de computadoras, tablets, entre otros elementos tecnológicos, convirtiéndose éstos en juguetes de los niños peruanos ocasionando el olvido de algunos de estos juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales como parte de la educación, tienen importancia fundamental, para crear ámbitos de recreación que colmen las expectativas de los niños y niñas del nivel de educación inicial, en cuanto su desarrollo cognitivo, creativo, afectivo y sobretodo en el mejoramiento de su expresión oral, implicando un enorme desafío para el centro educativo y para el docente.

En contraparte a lo dicho en el párrafo anterior y lamentablemente algunos docentes que trabajan con niños y niñas de 3 a 5 años, consideran muy escasamente actividades lúdicas que le permitan a los niños y niñas el desarrollo integral, esto se evidencia en la planificación que realizan en los documentos técnico pedagógicos, y en la ejecución dentro del aula con estrategias inapropiadas. (Romero, V. y Gómez, M. ,2008)

Asimismo, Sarlé (2006, pp. 49) en su texto: *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*, sustenta que "hay un énfasis solamente en lograr un avance en la lectura y escritura del niño, dejando de lado su expresividad cognitiva, afectiva y social", es decir el trabajo de las docentes del nivel inicial es parcial y no integral.

A decir, de Chateau, J. (1998, pp.17) "El niño aprende jugando por que el juego es aprendizaje. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual". Por lo que, se deduce la importancia educativa es trascendente y vital por ello el tiempo para jugar es tiempo para aprender.

Es por eso, que el niño necesita tiempo para jugar y a partir del juego él crea, el niño desde pequeño siente la necesidad de socializar y el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Sin embargo, el poco conocimiento metodológico de los juegos en general y específicamente de los juegos verbales por parte de las docentes del nivel inicial influye en las posibilidades de desarrollar actividades lúdicas para el fortalecimiento de múltiples capacidades de los niños y niñas. Huizinga, J. (2000 pp.187)

Esto se nota cuando las docentes plantean actividades poco dinámicas en las sesiones de aprendizaje y como consecuencia el niño y niña siente cansancio y no asimila adecuadamente las capacidades que se programó para dicha sesión.

La motivación como proceso pedagógico es muy importante para el aprendizaje del niño y niña, ésta se torna deficiente porque algunas docentes tienen limitaciones en la utilización de recursos para este fin convirtiéndose en otro factor que debilita las posibilidades de que el niño desarrolle variadas y ricas actividades de desarrollo de cognitivo, afectivo y socio emocional, por ello las docentes del nivel inicial deberán propiciar situaciones en las que los niños y niñas puedan hacer uso de los juegos verbales para motivarlos e ir complementando la capacidad comunicadora de los niños y niñas forma natural, agradable, motivadora, alegre y útil.

Es decir, que los juegos verbales, como dinámica, además de favorecer el desarrollo cognitivo y socioemocional, fortalece la comunicación y la interacción con sus compañeros de aula.

Otro factor del problema que describimos, es la participación de los padres. Sabemos que juegan un rol importante en la formación de los hijos. Sin embargo la realidad y estudios vienen evidenciando dificultades para con el desarrollo integral de los niños y niñas.

Paredes, (2003 pp. 67) señala que la poca estimulación lingüística por parte de los padres de familia, por razones de desconocimiento de los niños en edad preescolar no promueve el desarrollo intelectual, social y afectivo.

Asimismo, Sarlé (2006 pp. 43) plantea que los juegos verbales nacen en el hogar a través del vínculo afectivo que se establece entre el adulto y su hijo y muchas veces los padres no se dan cuenta, que los juegos verbales hacen parte del día a día en la crianza de los hijos, a través de una canción de cuna, una ronda, etc.

Estos juegos tienen un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño porque él, más tarde, retomará estas acciones para expresarse. (Paredes, 2003 pp. 21)

En la institución educativa inicial N°157 del distrito de Huancavelica, se puede observar niños que tienen deficiencias en la capacidad de pronunciar adecuadamente y de crear oraciones, para cantar, adivinar, etc. Tal como la docente de aula manifiesta los niños llegan al jardín con estas deficiencias por falta de la estimulación de los padres, conllevando esto también a tener dificultades en la capacidad intelectual de los niños y el no fortalecimiento del vínculo afectivo con sus padres.

Por lo tanto, la familia cumple una función importante en la aparición y en el ritmo del desarrollo del lenguaje oral del niño. Si éste se siente emocionalmente seguro y lingüísticamente estimulado, se desarrollará normal y óptimamente su expresión verbal. (Canova, 1998 pp. 39)

Es por ello que los juegos verbales enfatizan su función lúdica y creativa del lenguaje, que lo hace atractiva a la hora de trabajar con estudiantes de cualquier edad y más aún del nivel inicial. Como mencionamos líneas arriba los niños y niñas aprenden jugando, por lo que utilizar una estrategia que mezcle el aprendizaje con el juego, logrará mejores aprendizajes.

Ante esta realidad problemática nos proponemos evaluar el nivel de desarrollo de los juegos

verbales, y para ello formulamos la siguiente interrogante:

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica?

1.2.1 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 – Huancavelica?
- b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones: adivinanzas, refranes, trabalenguas, rimas y retahílas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157 – Huancavelica?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general:

Evaluar nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica.

1.3.2. Objetivos específicos:

- a) Diagnosticar el nivel de desarrollo de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 – Huancavelica.
- b) Describir el nivel de desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones: adivinanzas, refranes, trabalenguas, rimas y retahílas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157 – Huancavelica.

1.4. Justificación

El presente estudio se realizó **porque** se observa síntomas negativos de manejo de estrategias docentes para promover la formación integral de los niños y específicamente la promoción de los juegos verbales y el desinterés de los padres de familia en la estimulación lingüística en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157.

A la comunidad educativa de la institución donde se realizará la presente investigación será **para** conocer las características con respecto a las dimensiones de los juegos verbales de las niñas y niños de, para la toma de decisiones en el aspecto pedagógico.

1.5 Limitaciones

Al realizar el trabajo se tuvo la principal limitación en la ejecución en el tiempo previsto, primero por el escaso apoyo de los padres de los niños de la muestra, esto se superó realizando la sensibilización. Otra es el cronograma previsto en la ejecución del proyecto que fue ampliada debido a la huelga de docentes de la universidad.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Internacionales:

Guamán, V. (2012). "Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua". Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada, en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica. Universidad Técnica de Ambato-Ecuador. Se planteó la siguiente interrogante ¿De qué manera inciden los juegos verbales en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de Ambato? Los objetivos planteados fueron; Determinar cómo inciden los juegos verbales en la expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de Ambato". El enfoque de esta investigación es de carácter cualitativo porque se interpretó y se analizó una problemática socioeducativa. La hipótesis planteada fue que Los juegos verbales si influyen en la expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados de Educación Básica de la Escuela Particular "Carlos María de la Condamine". La muestra: 50 estudiantes y 10 docentes a quienes se le aplicó una encuesta, Los resultados arrojan que la mayoría de docentes muy poco realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes, quizá por desconocimiento o porque consideran que no se obtiene ningún

beneficio con estos a más de diversión”, cuando en realidad estos contribuyen significativamente en el proceso de aprendizaje. Con respecto a la fluidez en los trabalenguas. Según los datos obtenidos, 1 docente que corresponden al 10% contesta mucho, mientras que 8 que corresponden al 80% dicen que poco y 1 que corresponde al 10% nada. En este resultado se puede evidenciar que la mayor parte de los estudiantes pronuncian los trabalenguas con poca fluidez. En relación si los niños pueden memorizar una retahíla los resultados arrojan que de toda la población encuestada 5 docentes que corresponde al 50% contestan mucho, 4 que corresponden al 40% dicen que poco y 1 que corresponde al 10% dice nada, es decir, que la mitad de docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes si pueden memorizar una retahíla sin ninguna dificultad. Con respecto a si los niños utilizan una entonación adecuada mediante rimas, canciones, refranes los resultados evidencian que de los 10 docentes encuestados en esta pregunta 4 que corresponde al 40% contestan mucho, 5 que corresponde al 50% dicen poco y 1 que corresponde al 10% señalan que nada. Entre otros resultados

Flores, M. (2014). “Análisis de los Juegos Verbales y su incidencia en el Desarrollo del área del Lenguaje, de los niños(as) de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito-Propuesta Alternativa”. Tesis de Grado Previa la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación-Mención “Educación Infantil”. Universidad de las Fuerzas Armadas – Ecuador. El trabajo de investigación analizó los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M., ubicado en la ciudad de Quito D.M., parroquia Centro Histórico, provincia de Pichincha. La investigación se centró exclusivamente en el desarrollo del lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años, a través del aprendizaje de juegos verbales como una estrategia didáctica que contribuya a su socialización y al desarrollo del lenguaje. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo, la primera en base a entrevistas de diagnóstico situacional con la Directora del Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán”, observaciones de campo y conversaciones con los niños/as de 3 a 4 años en casos prácticos vivenciales diarios. La investigación cuantitativa fue a través de encuestas de aplicación realizadas a 35 padres de familia o representantes legales, 4 Educadoras Infantiles y la Directora para lograr obtener datos objetivos y válidos de las variables de investigación que, posteriormente permitieron realizar la comprobación y validez de la hipótesis planteada. Los resultados que nos interesan muestran que la mayoría de las observaciones realizadas a los niños/as de 3 a 4 años da como resultado las opciones “casi siempre” y

"siempre", en rangos que van desde un mínimo del 63% a un máximo del 88%. Interpretación: Los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una participación proactiva en los juegos verbales que desarrollan, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones "CASI SIEMPRE" y "SIEMPRE" que alcanza el 74%. La propuesta alternativa es un Manual de Juegos Verbales, tradicionales e inéditos, que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos.

Nacionales:

Villalva, A. (2011). "Juegos Verbales como Estrategia en el Desarrollo de la Comunicación Oral en Inglés, por alumnos del primer grado de la IES industrial "Peru Bir" de Juliaca 2011". Para optar el Título de Segunda Especialización en Didáctica del Inglés. Universidad Nacional del Altiplano Facultad de Ciencias de la Educación. La investigación antecedente tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos verbales en la comunicación oral en dichos estudiantes. Las variables de estudio que formaron fueron parte del trabajo; Juegos Verbales, como variable independiente, cuyas dimensiones comprenden las canciones, poesías, trabalenguas y adivinanzas, cada una con sus respectivos indicadores, luego, tenemos desarrollo de la comunicación oral como variable dependiente, considerando a este las dimensiones de capacidad y actitud, también estos tienen sus respectivos indicadores. El diseño e investigación fue el cuasi experimental porque se tomó en cuenta dos grupos uno experimental al que se aplica los juegos verbales en el desarrollo de la comunicación oral en inglés y el otro grupo donde no se aplican la experimentación de los juegos verbales. El instrumento utilizado para la recolección de datos fue la lista de cotejo que permitió realizar la recolección de datos acerca del nivel de conocimientos adquiridos, por los alumnos, en donde se establecen los logros de cada uno mediante indicadores. La muestra estuvo conformada por 56 estudiantes de 5 años de dos secciones matriculados en el año escolar 2011. Como conclusión, se confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo. La capacidad de comunicación oral ha tenido efectos positivos dado que la medición aritmética obtenidas por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido en la operacionalización de variables.

Locales:

Ramos Casavilca, W. A. & Sullca Quispe, G. (2003). Para optar el título de licenciado en educación primaria en la UNH, presentaron un trabajo titulado: *los juegos educativos dirigidos desarrolla la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario* " realizado en la I.E.N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica, la interrogante de investigación es: ¿Cómo influye los juegos dirigidos en la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario " realizado en la I.E.N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica? El objetivo fue: determinar la influencia de los juegos dirigidos en la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario " realizado en la I.E.N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica, la muestra fueron 25 niños de 11 y 2 años de edad del nivel de educación primaria, el instrumento fue el test de autoestima elaborado y validado por opinión de juicio de expertos, concluyen que, efectivamente la aplicación de juegos educativos bajo la dirección del profesor pueden desarrollar la autoestima de los alumnos del nivel primario

Ramos Alvarez, E. y RAMOS ENRRIQUEZ ,Z. (2007), para optar el título de licenciado en educación inicial en la UNH, en su tesis denominada : *los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica*, la interrogante de investigación fue: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica?; el objetivo fue: Conocer el grado de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica. La muestra fueron 34 estudiantes de la institución educativa el instrumento fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), luego concluyen que el empleo de los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos verbales

Condemarín, (2003, pp. 38) señala que "son juegos lingüísticos tradicionales, o bien, creados por los niños. Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, adivinanzas, retahílas".

Además acota más adelante que "los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados" (pp. 39)

Es decir éstas técnicas buscan estimular la comunicación entre los y las niñas participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en el que normalmente se establecen unos papeles determinados entre los niños y niñas

Estas técnicas pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada, etc), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. La dinámica va ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Las dinámicas rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas. (Almeydas, 2004, pp, 89)

Los juegos verbales es una técnica muy variable que se utiliza en las aulas de clases para poder estimular y desarrollar el lenguaje en los niños y niñas, estos son de variados tipos y la mayoría de ellos se realiza en interacción social.

Tienen por finalidad desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, la conciencia lingüística, así como también discriminar los sonidos finales de las palabras. En el lenguaje escrito tienen por objeto estimular a los alumnos a investigar palabras en el diccionario y escribir los juegos en forma clara, con una ortografía adecuada, para darlos a conocer.

2.2.1.1 Los juegos

Huizinga, (2000, p. 78) señala que:

"El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente".

El juego la define como una tarea libre, la cual se desarrolla dentro de un determinado espacio y tiene un fin, de igual manera va acompañado de sentimientos que se vive en la vida diaria.

Por su parte Gutton (1982, pp. 45) manifiesta que "que es una forma privilegiada de expresión infantil", es decir, que el juego es una forma que tienen los niños y niñas de expresarse.

Cagigal (1996, pp. 78) plantea que es una "acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión".

De lo se desprende que es una acción ingenua, desprendida que se la realiza dentro de un determinado espacio de la vida diaria, y va acompañado de reglas establecidas.

Caillois, (2006 pp. 12) señala las características más representativas de los juegos, entre ellos tenemos:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

2.2.1.2 Teoría de los juegos

García, A. y Llull, J. (2009), en su obra El juego infantil y su metodología señala las teorías más importantes y se resumen de la siguiente manera:

a) Teoría de Gross

Considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. (Gross, 1946)

Gross determina al juego como pre – ejercicio, es decir contribuye al desarrollo de las funciones cuyo perfeccionamiento se logra al terminar la infancia, además considera al juego tanto en los seres humanos como en el animal con una característica adaptativa.

b) Teoría de Freud

Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por una parte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva. (Freud, 1937 pp.345)

Freud, considera al niño dentro del juego como un actor que pretende reconocer la realidad, es decir a través del juego el infante logra controlar los sucesos. También a través del juego el niño vive experiencias antiguas que en el pasado lo oprimieron. Este tipo de teoría es de gran ayuda para los psicólogos.

c) Teoría Cognitiva de Piaget

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. (Piaget, 1942)

Piaget considera al juego como una manera placentera de intervenir sobre las ideas y objetos, es decir a través del juego el niño va entendiendo la relación entre las cosas y la realidad. Esta teoría se asemeja a la teoría psicoanalítica.

d) Teoría Socio Histórica de Vigotsky y Elkonin

Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. (Vigotsky, 1934)

De acuerdo al criterio de los autores mencionados anteriormente, consideran que el origen del juego está en la acción, es decir el sentido social que caracteriza a las actividades, es lo que da inicio al juego.

2.2.1.3 Importancia de los juegos verbales

La relevancia de ésta técnica en las aulas de clase del nivel inicial es para desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, también la conciencia lingüística, además para discriminar los sonidos finales de las palabras. (Badillo, 2005, pp. 90)

Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura, dando excelentes resultados en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Chateau, 1998, pp.110)

Según Badillo, (2005) entre los muchos beneficios que traen consigo la enseñanza y práctica de los juegos verbales, encontramos que:

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario

- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.
- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados.

Los juegos verbales, además de estimular la capacidad intelectual de los niños y niñas fortalecen el vínculo afectivo con sus padres. Aunque los padres no se dan cuenta, los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños. (Canova, 1998, pp. 31)

Algunos adultos los utilizan para consentir al bebé, para enseñar las vocales o simplemente para divertirse. Pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual y amoroso del niño y sobretodo llevan al alcance de un mayor nivel de expresión oral.

Paredes, (2003 pp. 29) señala que estas dinámicas están relacionadas con el vínculo afectivo entre el adulto y su hijo. El pequeño necesita todo el tiempo que le hablen y el lenguaje es, en sí, un juego. A través de las acentuaciones y los fraseos, los bebés también se dan cuenta de cosas tan sencillas como las emociones.

Más allá del tierno y melódico canto que muchas madres les susurran a sus bebés, desde que estos nacen, o de las adivinanzas que los padres comparten con sus hijos, hay un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño. (Romero, V. y Gómez, M. 2008 pp. 38)

Cuando el bebé está en la cuna, sigue un modelo (el adulto) a través de su mirada, que le habla, sonríe, canta y juega sin parar. El niño, más tarde, retomará estas acciones para expresarse. Todos los juegos con la boca van a favorecer el desarrollo del habla. Los padres lo hacen a través de una relación afectiva con él con su hijo, pero todas estas dinámicas van a ser buenas para el bebé más adelante, porque su aprendizaje de la lengua va a ser más rápido y efectivo. (Shaffer, 2000, pp. 143)

2.2.1.4 Dimensiones de los juegos verbales

2.2.1.4.1 Actividades recreativas con palabras

Adivinanzas

Las adivinanzas son dichos populares utilizados como pasatiempos en los que se describe algo para que sea adivinado. Tienen como objetivo entretener y divertir, forman parte activa del folklore infantil. Además de ser un entretenimiento, contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares; durante mucho tiempo han tenido una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas. María Moliner (1973): «palabra o conjunto de palabras difícil de pronunciar que se dice por pasatiempo». El DRAE (2001): «Palabra o locución dificultosa de pronunciar, en especial cuando sirve de juego para hacer que alguien se equivoque». Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, anatomía humana, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc.

Importancia de las adivinanzas

Las adivinanzas favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial.

Se estimula la imaginación y sobre todo, el proceso de asociación de ideas, elementos que contribuirán a que se forme una visión integradora y no separada de la realidad, lo cual es muy importante en la formación de individuos críticos.

Son utilizadas, para aumentar el vocabulario de los más pequeños, ya que por su forma verbal, suelen ser breves y fáciles de recordar, ayuda a elevar los niveles de motivación infantil y, en consecuencia, a disminuir el aburrimiento que pudiera derivarse del aprendizaje.

Proceso didáctico de la adivinanza

Para que las adivinanzas sean algo más que un simple pasatiempo y puedan usarse como recurso didáctico para aumentar la competencia léxica de los alumnos, es conveniente que ellos mismos las

“ construyan, siempre bajo la supervisión del docente. El siguiente proceso muestra una posible manera de construir una adivinanza.

- a) Una vez elegido el objeto que haya de adivinarse, observar las cualidades que mejor lo caracterizan y sirven de base a su definición, seleccionando al menos dos o tres de dichas características, a las que necesariamente se aludirá, de manera clara, en la adivinanza.
- b) Encontrar las palabras más precisas y apropiadas que expresan esas características y, en general, cuantas circunstancias pueden constituir un buen camino para llegar a adivinar el nombre del objeto en cuestión.
- c) Formular la adivinanza con el menor número posible de palabras, limitando, así la longitud de las frases; y, a ser posible, recurrir mejor al verso que a la prosa, y procurando emplear las palabras.
- d) Proponer la adivinanza a los compañeros y, si éstos encuentran dificultades para resolverla, ofrecerles algunas pistas que les faciliten el hallazgo, por sí mismos, de la solución.

Trabalenguas

Son frases en las que aparecen palabras con sílabas reiterativas, por eso resultan difíciles de pronunciar. Atraen a los niños desde temprana edad, ya que representan juegos de palabras, valiosísimos para realizar los primeros acercamientos a una lengua.

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

María Moliner (1973) recoge el término adivinanza como sinónimo de acertijo y la define como: «Frase, dibujo, verso, etc. en que de una manera envuelta se describe algo para que sea adivinado por pasatiempo».

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

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

El trabalenguas es un ejercicio ideal para agilizar la pronunciación. Hay que comenzar a leerlo con mucha pausa, pronunciando cada letra con toda corrección, y luego ir aumentando gradualmente la velocidad hasta lo más rápido posible obteniendo una articulación clara, distinta e íntegra.

Proceso didáctico del trabalenguas

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

Los trabalenguas se han hecho para destrabar la lengua, sin trabas ni mengua alguna y si alguna mengua traba tu lengua, con un trabalenguas podrás destrabar tu lengua.

Comienza recitando lentamente cada frase y luego a repetir las cada vez con más rapidez. Los trabalenguas son un juego de palabras con sonidos y de pronunciación difícil, y sirven para probar sus habilidades.

Retahilas

La retahíla es una serie de cosas que se mencionan en un determinado orden. Las retahílas se han convertido en juegos de palabras que favorecen la memoria, ayudan a la fluidez verbal e incluso, mejoran la atención.

La retahíla está constituida por series o hileras, de palabras con fin lúdico, es decir, hechas para jugar con el lenguaje.

Las hay de muchos tipos: para sortear juegos, para curar una herida, para contestar a un niño que insulta o que no invita o que te llama mentiroso, etc.

2.2.1.4.2 El lenguaje corporal en los juegos verbales

La manifestación del lenguaje oral, va acompañado de manifestación corporal es decir el movimiento de las otras partes del cuerpo, por ello en este apartado tratamos de describir como es que se relaciona y acompaña en la expresión verbal. Este tema es abordado por los autores que a continuación detallamos.

Maier, (2005, pp. 56) manifiesta que el lenguaje corporal es un tema muy amplio, se puede asociar desde el ámbito estético como la danza, el teatro o el trabajo de mimos. Ámbito en que el lenguaje corporal expresa la belleza del arte corporal.

También el lenguaje corporal se asocia, al lenguaje kinésico. Estos pueden definirse como: "Lenguaje kinésico: son los gestos, movimientos del cuerpo, postura del mismo y las expresiones faciales que utilizan los hablantes, sean conscientes o inconscientes. En ocasiones estos gestos hablan mucho más que las propias palabras, es así, que si se dice estar interesado en un tema específico, pero el rostro está diciendo lo opuesto y la expresión de éste es de aburrimiento. (Álvarez, 2001)

Winicott, (2009, pp. 127) conceptualiza así:

"el lenguaje corporal se refiere a todas nuestras expresiones a través de los movimientos, posturas o gestos que se hagan con las diferentes partes del cuerpo".

Es decir, que cuando conversas con una persona, en este caso niños y niñas con sus profesoras, no solo estás hablando con tu boca sino también con tu cuerpo. La comunicación es una parte esencial en todos los aspectos de la vida diaria y es un requisito fundamental para el éxito en las relaciones humanas.

El lenguaje no verbal o lenguaje corporal es, para el niño, inclusive más importante que lo que se dice con los labios. Ya que son estos gestos y posturas los que dan o no sentimiento, validez y confianza a nuestras expresiones verbales. (Schaefer, y Digerónimo 1993, pp. 45)

Por eso, la comunicación no verbal es una parte inseparable del mensaje transmitido, y en ocasiones puede ser el propio mensaje. Muchos expertos afirman que la mayor parte de la información

que procesamos no proviene de las palabras, sino de comportamientos, especialmente aquellos unidos con las emociones.

De acuerdo a Albert Mehrabian, profesor emérito de la Universidad de California de los Ángeles, citado por Poyatos, (1995) refiere que, el 7% del significado de un mensaje son las palabras, el 38% corresponde a la manera en la que se dice (el tono y los matices) y el 55% restante es el lenguaje no verbal.

El lenguaje no verbal, engloba los gestos, ademanes, postura, expresiones faciales y contacto visual, pero no solo eso. Nuestra conducta, la ropa, la higiene personal, el arreglo del cabello y los accesorios, también forman parte de él. Así mismo, el espacio físico alrededor de nosotros aporta gran significado a nuestro mensaje. (Knapp, 2005)

Por ejemplo, aquellos movimientos de nuestro cuerpo que aparecen a instancias de una presentación o conversación oral, muchas veces pueden tener una intención concreta o aparecer de manera no planeada y entonces esto en general es lo que estudia el lenguaje corporal. Si estamos desconformes porque alguien llegó tarde a una reunión, muchas veces, para manifestárselo en lugar de expresarlo con palabras, es habitual que se levante el brazo que lleva el reloj y se lo indique a quien llegó tarde con un golpe en el mismo, a modo de reprobación por su llegada tarde.

2.2.1.5 Clases de juegos verbales

a) Juegos de Comprensión Verbal

Son aquellos juegos que permiten al niño reconocer y diferenciar las expresiones orales, por ejemplo cuando se le dice al niño ¿dónde está papa? El niño lo va a buscar e identificar, lo mismo pasa cuando se le nombra un objeto y lo busca e identifica.

b) Juegos de Expresión Oral

Son aquellos juegos que favorecen la obtención de sonidos junto con su significado. Inicialmente se presenta los juegos de expresión pre verbal (gorjeos, vocalizaciones) en las cuales los niños imitan y repiten sonidos. En segundo plano se presenta los juegos de vocabulario, los cuales se

adaptan de acuerdo a las edades, se realizan actividades como: nombrar objetos de un determinado color o función.

c) Juegos para mejorar la Pronunciación

Como su nombre lo dice, son los juegos para mejorar la pronunciación y articulación de los sonidos. El juego más significativo es el trabalenguas, porque a través de este el niño/a recita palabras que incurren en la pronunciación de determinados sonidos.

Los niños/as también mejoran la expresión oral cuando se tienen que adaptar a ciertos diálogos, a través de la interacción social. También cuando están usando juguetes, mejoran su vocabulario nombrando los objetos a través del juego.

d) Juegos de Fantasía

Este juego permite al niño/a dejar atrás la realidad y sumergirse en el mundo imaginario, donde todo es posible de acuerdo a su deseo o del grupo. El niño/a puede imaginar todo lo que quiera a través de la expresión oral, creando historias y cuentos individuales de acuerdo a su imaginación y a las indicaciones que le da la educadora.

Para los espacios exteriores los niños pueden jugar: en tiendas de campaña similar a los indios, esto puede hacer volar la imaginación de los niños(as).

2.2.1.6 Metodología de los juegos verbales

Según García, A. & Llull, J. (2009, pp. 36) Para realizar actividades en clase con juegos verbales tiene que tomar en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con los alumnos de una manera lúdica y mantener el interés de los niños/as.
- Familiarizar a los niños con los diferentes juegos verbales.
- Permitir a los niños fomentar la imaginación a través de variados juegos de lenguaje.
- Permitir a los niños elegir el juego verbal preferido.

2.3. Hipótesis

Considerando que el presente trabajo es invariable, siendo la variable única: juegos verbales, y este no relaciona con ninguna otra variable, el presente trabajo no posee hipótesis. (Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. 2003).

2.4. Definición de términos

Los juegos verbales: Condemarin, (2003, pp. 38) señala que "son juegos lingüísticos tradicionales, o bien, creados por los niños. Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, adivinanzas, retahílas".

Lenguaje corporal: Es un código no lingüístico que está formado por los gestos, movimientos, el tono de voz, ropa, así como el olor corporal. (Maier, 2005 pp. 26)

El código corporal es un auxiliar del código verbal (lengua oral) en ocasiones con un gesto se complementa un mensaje que con palabras puede resultar confuso para el receptor.

2.5 Identificación de variables

2.5.1 **Variable:** los juegos verbales

2.6. Definición operativa de variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
Los juegos verbales Actividades recreativas con palabras, que permiten desarrollar en los niños competencias en el lenguaje oral y escrito, poco a poco un mayor dominio de los códigos lingüísticos.	ADIVINANZAS	- Da respuestas adivinanzas propuestas. - Crea adivinanzas
	TRABALENGUAS	- Repite trabalenguas. - Crea trabalenguas
	REFRANES	- Interpreta refranes - Crea refranes
	RIMAS	- Repite rimas - Crea rimas
	RETAHILAS	- Repite retahílas - Crea retahílas

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito de estudio

El estudio se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 157 del centro de la ciudad de Huancavelica, perteneciente al distrito, provincia y departamento de Huancavelica.

3.2. Tipo de investigación

De acuerdo a Yarlequé y Vila (2007, p.55), la investigación está tipificada dentro de la Sustantiva Descriptiva. Porque la variable estudiada no se somete a experimentación alguna, ni se relaciona causalmente. Este trabajo persigue el objetivo de incrementar los conocimientos acerca de la variable estudiada y es sustantiva porque enriquece la bibliografía respecto al fenómeno que es estudiado.

3.3. Nivel de investigación

El alcance del estudio se inscribe como una investigación descriptiva Hernández, Fernández y Baptista (2010, pp. 80-81). Dado que nuestro estudio evaluó las características de los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años.

3.4. Método de investigación

3.3.1 Método general

Método Científico

En la realización del presente trabajo de investigación se siguió un conjunto de procedimientos en forma sistematizada, con el fin de contrastar los objetivos planteados y de la misma forma evaluar el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 157. Partiendo de la identificación del problema, formulación de hipótesis y comprobación del mismo, hasta llegar a las conclusiones y sugerencias.

Método Descriptivo

El método descriptivo se utilizó en el presente estudio, para recoger información sobre el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 157, asimismo para organizar, presentar, analizar los resultados de la información sobre la variable medida, es decir nos facilitará la recopilación y presentación sistemática de los datos para dar una idea clara de las variables observadas

3.5. Diseño de investigación

Es un estudio descriptivo simple, según Gómez (2006, p.103). El estudio que se realizó describió el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 157; en un momento determinado.

El Diagrama es el siguiente:



Dónde:

M= es la muestra de investigación

O= observaciones realizada

3.6. Población, muestra.

3.6.1. Población

La población estaba conformada por 67 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 157 de la ciudad de Huancavelica, matriculados en el año lectivo 2016, y se encuentran en la condición social media.

3.6.2 Muestra

La muestra está conformado por 32 niños y niñas de 5 años De la sección los "pequeños científicos", de la institución educativa N°157 de la ciudad de Huancavelica.

3.6.3 Muestreo

La técnica del muestreo utilizado ha sido intencional, toda vez que nos ha cedido de forma asequible la docente de aula por que la otra docente de aula no cedió a nuestra solicitud.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos prácticos se utilizó la técnica de la observación que, sirvió como medio para obtener datos o información, del nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 157, constituyó, para el estudio el medio por el cual se pudo obtener información de primera mano.

El instrumento de recolección de datos, que se elaboró y utilizó para el trabajo de investigación, fue la ficha de observación del nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 157.

Cuyo diseño fue recogido de las fuentes bibliográficas y se escogieron adivinanzas, trabalenguas, rimas, refranes y retahílas, acorde a la edad de los niños a evaluar. Este instrumento fue validado por opinión de juicio de expertos.

Los detalles del instrumento son: ítems contruidos de instrucciones y lecturas de cada uno de los para que el niño responda. El instrumento consta de 13 ítems en total. Las alternativas de respuestas son: Inicio; proceso y logro. El examinador luego de observar la respuesta anota el puntaje obtenido ítem por ítem.

Los ítems y demisiones que cuenta son:

- Adivinanzas 2 ítems
- Trabalenguas 2 ítems
- Refranes 2 ítems
- Rimas 4 ítems
- Retahílas 3 ítems

La aplicación se realizó individualmente a cada niño de la muestra. El evaluador lee en voz alta por ejemplo la adivinanza y le pide la respuesta verbal al niño evaluado y luego también realice él una adivinanza en forma verbal. El investigador anota las características y detalles de su respuesta y puntúa los resultados obtenidos. Así se procede a la evaluación de todos los demás ítems

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para la obtención de las respectivas conclusiones del presente trabajo de investigación a partir de los datos obtenidos, se tuvo en cuenta el procesamiento del análisis a través de las técnicas de la estadística descriptiva, tales como los: tablas y figuras de resumen, medidas de tendencia central y medidas de dispersión.

Asimismo, para obtener resultados más fiables, se procedió los datos con el paquete estadístico del SPSS versión 20 (Programa estadístico para las Ciencias Sociales), así como la hoja de cálculo Microsoft Excel 2012.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

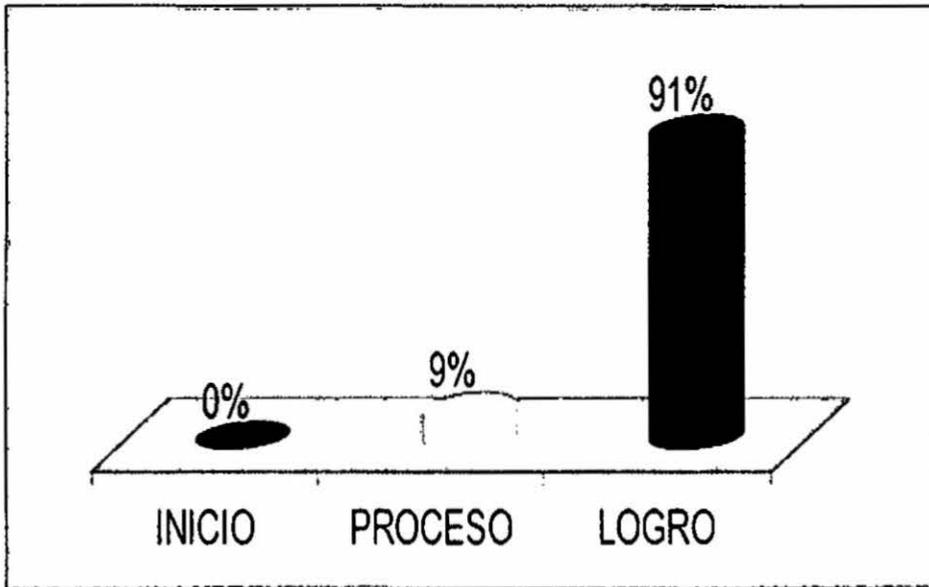
En el presente trabajo de investigación se tuvo como unidades de análisis a 32 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, quienes han sido evaluados mediante una ficha de observación, sobre los juegos verbales.

Por otra parte la codificación y el procesamiento de los datos se realizaron con el soporte del software estadístico SPSS (paquete estadístico para las ciencias sociales) y la hoja de cálculo Microsoft Excel, cuyos resultados concuerdan exactamente con los procedimientos manuales. A continuación se presenta los resultados por cada una de las dimensiones.

		frecuencia	porcentaje
ADIVINANZA	INICIO	0	0%
	PROCESO	3	9%
	LOGRO	29	91%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 1. Dimensión - Adivinanzas



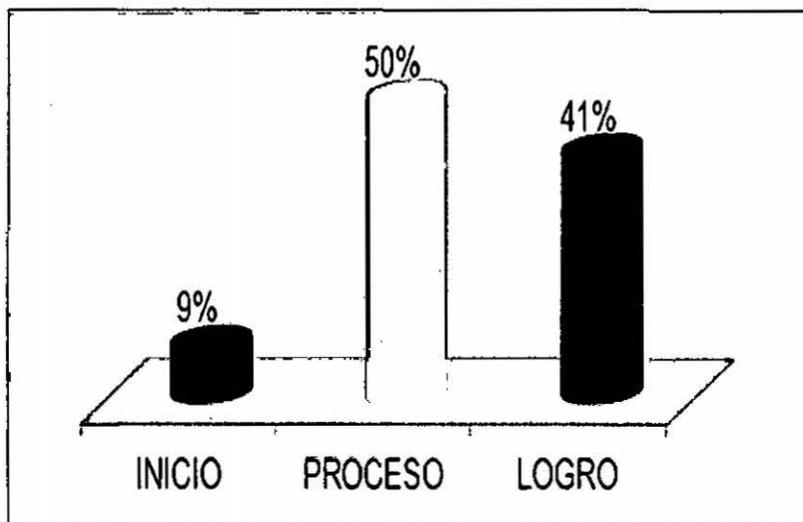
De la tabla 1 y figura 1, se observa que 9% del total de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica están en proceso y el 91% están en el nivel de logro. Concluyendo que la mayoría en el juego de adivinanzas están en logro.

Tabla 2. Dimensión - trabalenguas

		frecuencia	porcentaje
TRABALENGUA	INICIO	3	9%
	PROCESO	16	50%
	LOGRO	13	41%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 2. Dimensión - trabalenguas



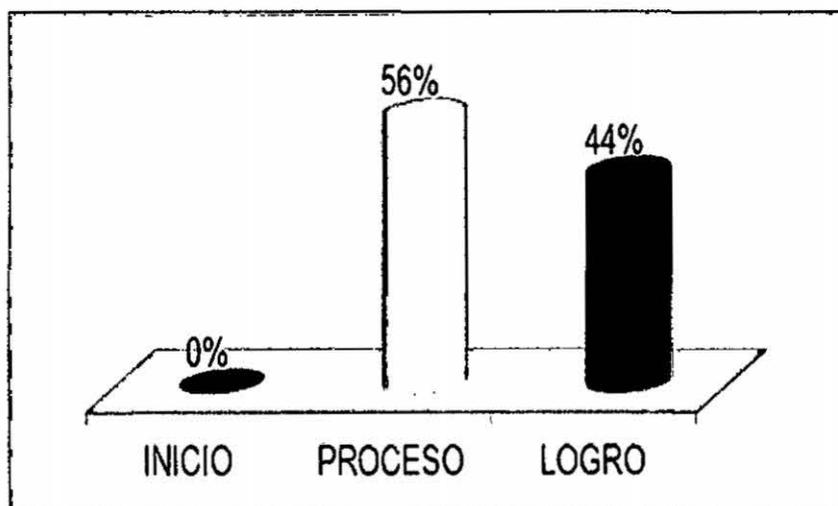
De la tabla 2 y figura 2, se observa los niveles en el juego de trabalenguas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 9% en inicio, 50% en proceso y 41 % en logro.

Tabla 3. Dimensión - Refranes

		frecuencia	Porcentaje
REFRAN	INICIO	0	0%
	PROCESO	18	56%
	LOGRO	14	44%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 3. Dimensión - Refranes



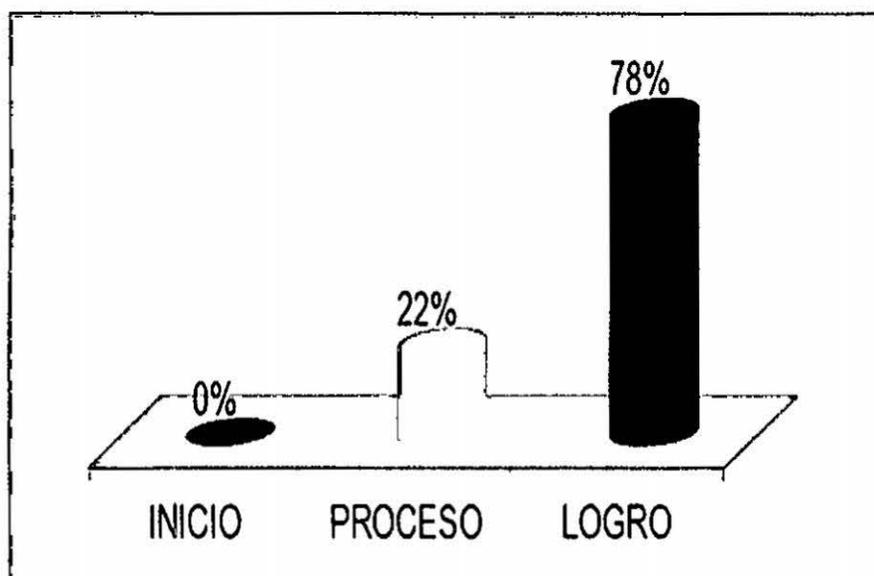
De la tabla 3 y figura 3, se observa los niveles en el juego de refranes en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 56% en proceso y 41 % en logro.

Tabla 4. Dimensión - Rimas

		frecuencia	porcentaje
RIMA	INICIO	0	0%
	PROCESO	7	22%
	LOGRO	25	78%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 4. Dimensión - Rimas



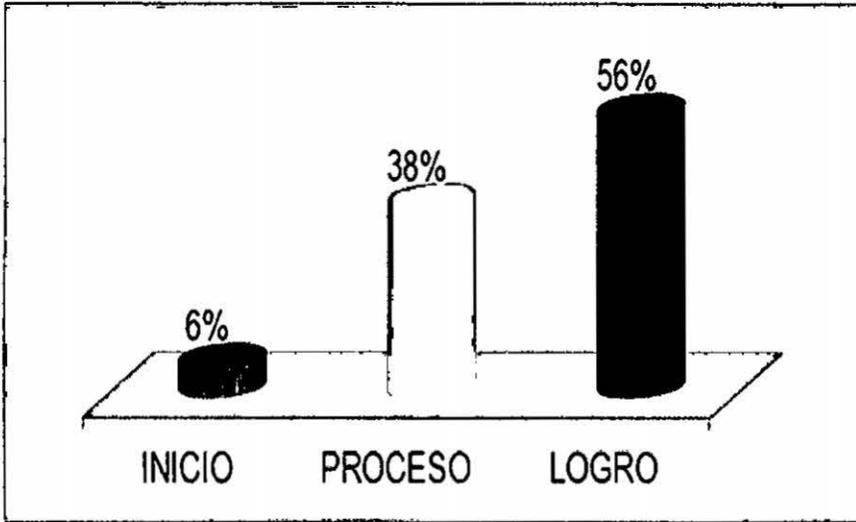
De la tabla 4 y figura 4, se observa los niveles en el juego de rimas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 22% en proceso y 78% en logro.

Tabla 5. Dimensión - Retahílas

		frecuencia	porcentaje
RETAHILAS	INICIO	2	6%
	PROCESO	12	38%
	LOGRO	18	56%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 5. Dimensión - Retahílas



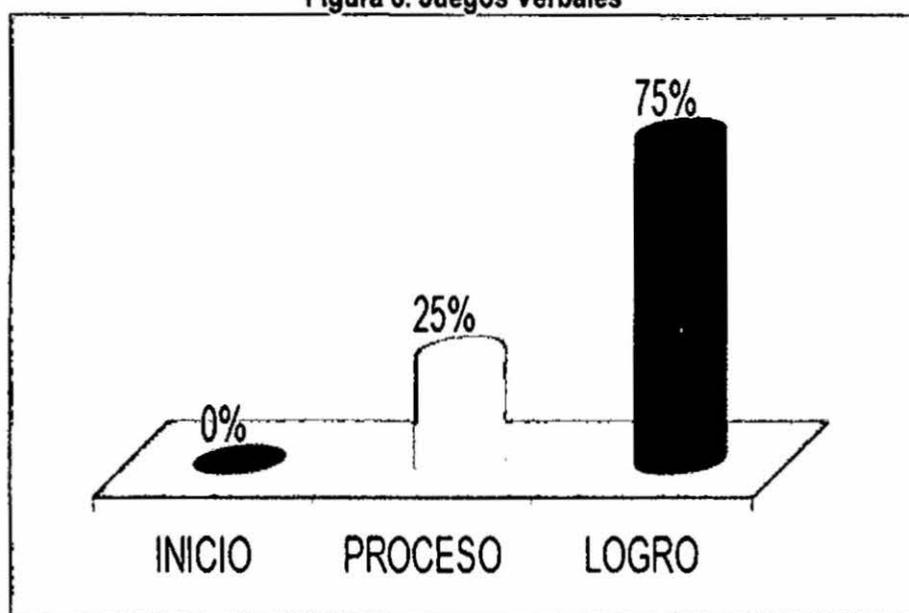
De la tabla 5 y figura 5, se observa los niveles en el juego de retahílas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 6% en inicio, 38% en proceso y 56% en logro.

Tabla 6. Juegos Verbales

		frecuencia	porcentaje
JUEGOS	INICIO	0	0%
VERBALES	PROCESO	8	25%
	LOGRO	24	75%
	Total	32	100%

Fuente: aplicación de ficha de observación

Figura 6. Juegos Verbales



De la tabla 6 y figura 6, se observa los niveles de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica, como son: 25% en proceso y 75% en logro. Se concluye que los niños están en su mayoría en logro.

4.2 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Discusión de los resultados en relación o comparación a los resultados obtenidos en investigaciones mencionados en los antecedentes, se tiene que: Guamán, V. (2012), pocos docentes realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes; con respecto a la fluidez en los trabalenguas se puede evidenciar que la mayor parte de los estudiantes pronuncian los trabalenguas con poca fluidez. En memorizar una retahíla los resultados arrojan que la mitad de docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes si pueden memorizar una retahíla sin ninguna dificultad. Los niños utilizan una entonación adecuada mediante rimas, canciones, refranes los resultados evidencian que de los 10 docentes encuestados en esta pregunta 4 que corresponde al 40% contestan mucho, 5 que corresponde al 50% dicen poco y 1 que corresponde al 10% señalan que nada. Flores, M. (2014), halló que los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil, objeto de la investigación, tienen una participación proactiva en los juegos verbales que desarrollan, con un promedio de todas las observaciones dentro de las opciones "CASI SIEMPRE"

y "SIEMPRE" que alcanza el 74%. La propuesta alternativa es un Manual de Juegos Verbales, tradicionales e inéditos, que permita una aplicación y uso planificado de recursos didácticos y económicos. Villalva, A. (2011), confirma que los juegos verbales como estrategia de desarrollo. La capacidad de comunicación oral ha tenido efectos positivos dado que la medición aritmética obtenidas por los alumnos del grupo experimental en la prueba de salida fue de 15.4 puntos que corresponde al nivel bueno dentro del baremo establecido.

Los trabajos realizados en los antecedentes, si se parecen a nuestro resultado, porque los niños que evaluamos obtienen puntajes adecuados en logro en su mayoría, y en proceso muy pocos niños y no hay casos que se hallan en inicio.

Discusión de los resultados en relación a la teoría que explica la variable o variables

Las teorías del desarrollo en general, de todas las áreas, mejoran con la estimulación temprana, y los juegos verbales son una forma de estimular el desarrollo lingüístico, específicamente en la expresión oral. Nuestro trabajo investiga este aspecto del desarrollo en los niños de la muestra.

Discusión en función de los resultados más importantes hallados en este trabajo

El resultado más importante es que, el nivel de desarrollo de las habilidades verbales en su mayoría es de nivel de logro, es decir la tendencia es alcanzar nivel alto. Evidenciando que el trabajo que realizan las docentes de aula en los niños y niñas de esta institución sería adecuado en su mayoría obtienen resultados altos.

CONCLUSIONES

- El desarrollo de los juegos verbales se halla mayormente en el nivel de *logro*, un grupo reducido en el nivel en *proceso* y no hay caso de nivel de desarrollo en *inicio*.
- El nivel de desarrollo de los juegos verbales se halló que el 75% alcanza el nivel de *logro*; el 25% alcanza el nivel de *proceso* y no hay casos en nivel en *inicio* en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica – 2016.
- El desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones se tiene que es similar al resultado general, sin embargo en las dimensiones *trabalenguas* hay un 9% de nivel de inicio y en la dimensión *retahílas* el 6% se halla en el nivel de inicio, es decir en estas dimensiones hay un ligero menor desarrollo. En las dimensiones: *adivinanzas*, *refranes* y *rimas*, se tiene los niveles de logro y en proceso y no hay caso de nivel en inicio, es decir que en estas dimensiones el desarrollo se halla en niveles de mejor desarrollo.

RECOMENDACIONES

- A las docentes de aula de las instituciones educativas de educación inicial, continuar con el trabajo en el desarrollo de las habilidades verbales a través de los juegos verbales.
- A los padres de familia y comunidad en general, apoyar en el desarrollo de las habilidades verbales, a través de los juegos verbales, este permite un mejor desarrollo de lenguaje verbal así como contribuye en el desarrollo de otras áreas como el área social y académica.
- A las docentes de aula de educación inicial, deben trabajar todas las dimensiones del desarrollo de las habilidades verbales, enfatizando las dimensiones que las que se hallan cierto grado en nivel inicio en los niños evaluados.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Almeydas, O. (2004). *Estrategias Metodológicas en la Pedagogía Contemporánea*. Lima : Ediciones JC
- Álvarez, J. (2001). *Psicología Pedagógica*, Madrid, editorial España- Calpe, S.A
- Badillo, J. (2005) *Juegos Populares Infantiles*, Madrid: Escuela Española.
- Callois, R. (2006). *Los juegos y los hombres. La magia y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica. (Edición original de 1967).
- Canova, F. (1998). *Psicología Evolutiva del niño de 0 a 6 años*, San Pablo, Colombia
- Chateau, J. (1998): *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Erikson.,H., (1970). *Infancia y sociedad*, Hormé, Buenos Aires.
- Faw, T. (1981). *Psicología del niño*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández; Fernandez, C, Baptista, P.(2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill, quinta edición.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. México; Editex
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro. (Edición original de 1973).
- Hernández, R; Fernández, C, Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill, quinta edición
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Barcelona: Siglo XXI
- Knapp, M. (2005). *La comunicación no verbal: El cuerpo y el entorno*. Paidós Ibérica
- Maier, H,. (2005). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Barcelona: Amorrortu
- Moliner, M. (1973). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos, 1973.
- Paredes, J. (2003). *Actividad lúdica y proyecto de vida*. Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 64
- Piaget, J. (1987), *Hacia una lógica de los significados*. Barcelona: Gedisa.
- Poyatos, F. (1995). *La comunicación no verbal: cultura, lenguaje y conversación*. Istmo. ISBN 978-84-7090-280-2.
- Ramos Alvares, E. y Ramos Enriquez ,Z. (2007), para optar el título de licenciado en educación inicial en la UNH, en su tesis denominada : *los juegos tradicionales en el desarrollo tradicionales*

en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N 142 del barrio de Santa Ana Huancavelica. Perú

- Ramos Casavilca, W. A. & Sullca Quispe, G. (2003). Para optar el título de licenciado en educación primaria en la UNH , presentaron un trabajo titulado : *los juegos educativos dirigidos desarrolla la autoestima en los alumnos del 6 grado del nivel primario “ realizado en la I. E. N 36005 distrito de Ascensión y provincia de Huancavelica. Perú.*
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología.* Editorial Altamar
- Sarlé. P. (2006) *Enseñar el juego y jugar la enseñanza.* Buenos Aires: Paidós
- Schaefer Ch, Digerónimo T. (1993). *Enseñe a su hijo a comportarse.* Buenos Aires: Javier Vergara.
- Shaffer F. (2000) *Psicología del Desarrollo.* México: Thomson
- Winicott , D. (2009). *El niño y el mundo externo.* Buenos Aires: Editorial Horme - Paidós.

ANEXO

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>1) ¿Cuál es nivel de desarrollo de la dimensión actividades recreativas con palabras de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157?</p> <p>2) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión lenguaje corporal de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 157?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Evaluar nivel de desarrollo de los juegos verbales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 de Huancavelica.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1) Diagnosticar el nivel de desarrollo de los juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°157 – Huancavelica.</p> <p>2) Describir el nivel de desarrollo de los juegos verbales en las dimensiones: adivinanzas, refranes, trabalenguas, rimas y retahílas en los niños de 5 años de la</p>	<p>Considerando que el presente trabajo es univariable, siendo la variable única: juegos verbales y este no relaciona con ninguna otra variable, el presente trabajo no posee hipótesis. (Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. 2003).</p>	<p>Variable 1 Juegos verbales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas • Trabalenguas • Refranes • Rimas • Retahílas 	<p>Tipo de investigación: De acuerdo a Yarlequé y Vila (2007, p.55), la investigación está tipificada dentro de la Sustantiva Descriptiva</p> <p>Nivel de investigación El alcance del estudio se inscribe como una investigación descriptiva Hernández, Fernández y Baptista (2010, pp. 80-81). Dado que nuestro estudio evaluó las características de los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años.</p> <p>Método MG: Método científico. ME: Descriptivo, estadístico.</p> <p>Diseño de investigación: M → O</p> <p>Donde: M= es la muestra de investigación O= observaciones realizadas</p> <p>Población. La población estaba conformada por 67 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 157 de la ciudad de Huancavelica, matriculados en el año lectivo 2016, y se encuentran en la condición social media.</p> <p>Muestra: La muestra está conformado por 32 niños y niñas de 5 años De la sección los "pequeños científicos", de la institución</p>

inicial N° 157 -
Huancavelica.

Huancavelica.

Muestreo: La técnica del muestreo utilizado ha sido intencional, toda vez que nos ha cedido de forma asequible la docente de aula por que la otra docente de aula no cedió a nuestra solicitud.

Técnica: Observación.

Instrumentos: Ficha de observación.

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : *Urco, Langalaya, Sandy*
 1.2 Cargo e institución donde labora : *Docente, FED - UNH*
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : *Ficha de observación de los juegos verbales*
 1.4. Autor (es) del instrumento : *Saga Huamani, Liliana, Simon Antonio, Elydi*

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación	1			X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	
↓ ↓ ↓ ↓ ↓						
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E
					10	

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{40}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 - 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 - 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 - 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: *Universidad Nacional de Huancavelica*
 Huancavelica... *19* de *octubre* del 20*16*

Silvestre
 Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Poma Arroyo, Rolando Marino
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente Ordinario U.N.H.
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación de juegos verbales
 1.4 Autor (es) del instrumento : Inga. Huarcas Liliara; Simón Antonio, Cledi

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				10	

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{40}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 - 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 - 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 - 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Aplicable

Lugar: Universidad Nacional de Huancavelica
 Huancavelica, 21 de Octubre del 2016

Firma del juez

C.P.P. 5.77



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Mendivel Gerónimo Ruiz Rafterno
 1.2 Cargo e institución donde labora : Universidad Nacional de Huancavelica
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación de Juegos Verbales
 1.4. Autor (es) del instrumento : Inga Huamani Liliama y Simón Antonio Cledi

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los items				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{40}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: Universidad Nacional de Huancavelica
 Huancavelica, 20 de octubre del 2016

Firma del juez

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: RAMOS PAUCAR, Frank Meymi Género: M F

Fecha de nacimiento: 10/01/2011 Edad: 5 años; 9 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

N°	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	X	2	3
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	X	3
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	X	2	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	X	2	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	X	3
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	X	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	X	2	3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	X	2	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	X	2	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	X	3
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	X	3
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	X	2	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	X	2	3
TOTAL		17		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: PANTOJA DE LA CRUZ, Angel Luis Género: M F

Fecha de nacimiento: 31/1/10 12010 Edad: 6 años; 0 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponda, según las instrucciones.

Nº	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	X	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	X	2	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	X	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	X	3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	X	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	X	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	X	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	X	3
TOTAL		29		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: CALDERON CURIPACO, Mariana Nacia Género: M F

Fecha de nacimiento: 30/11/2010 Edad: 5 años; 11 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X3
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	X
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	X	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	2	X
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	X3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	X	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	X	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahila: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	X	3
13	Canta y da ritmos a la retahila, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahila "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	X
TOTAL				35

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

Apellidos y nombres: CADALLERO MATAMOROS, Josa David Género: M F

Fecha de nacimiento: 05/11/2010 Edad: 5 años; 11 meses.

Fecha evaluación: 03.11.2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	X
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	2	X
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	2	X
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	3 X
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	3 X
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	2	3 X
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	3 X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	3 X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	2	3 X
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	3 X
TOTAL				3

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

Apellidos y nombres: PATINO VELAZQUEZ, Diana Luana Género: M F

Fecha de nacimiento: 28/05/2010 Edad: 6 años; 5 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAL		37		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: BREÑA GONZALES Gabriela de los Angeles Género: M F

Fecha de nacimiento: 04/09/2010 Edad: 6 años; 1 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	X
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	X
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	X	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	X
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	2	X
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	X
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	X
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	2	X
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	X
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase , de la siguiente palabra: "carro"	1	X	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	X
TOTAL		37		

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

Apellidos y nombres: Zuñiga Condori, Sebastian Rodrigo Género: M F

Fecha de nacimiento: 19/12/2010 Edad: 5 años; 11 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

N°	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	X	3
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	X
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	X	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	X	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	X	3
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	X	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	X	3
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	X	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	X	2	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	X
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahila: Construye una retahila con la palabra "a,e,i,o,u"	1	X	3
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	X	2	3
13	Canta y da ritmos a la retahila, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahila "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	X	3
TOTAL			25	

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: ESTRADA MORAN, Shaid Jayro Género: M F

Fecha de nacimiento: 02/06/2010 Edad: 6 años; 5 meses.

Fecha evaluación: 03.11.2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahila: Construye una retahila con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
13	Canta y da ritmos a la retahila, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahila "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAL		576		

LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Apellidos y nombres: ESPINOZA MENDOZA, Camila Greys Género: M F

Fecha de nacimiento: 18/02/2011 Edad: 5 años; 8 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ÍTEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahíla: Construye una retahíla con la palabra "a,e,i,o,u"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
13	Canta y da ritmos a la retahíla, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahíla "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
TOTAL		28		

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS VERBAL EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE EDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**

Apellidos y nombres: Curi Quispe, Lisbeth Emilia Género: M F

Fecha de nacimiento: 29/09/2010 Edad: 6 años; 6 meses.

Fecha evaluación: 03/11/2016 Examinador (a):

Instrucciones: Marque con una equis (X) en la casilla que corresponde, según las instrucciones.

Nº	ITEM	ALTERNATIVA		
		Inicio	Proceso	Logro
1	Expresa verbalmente la adivinanza: "no tiene alas pero puede volar, no tiene boca pero puede comunicar algo"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Resuelve creativamente la adivinanza: "fuerte como un león, chiquito y cuida la casa".	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Repite lentamente el trabalenguas y luego intenta la misma cada vez más rápido, el siguiente: "Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal. ¿Por qué tragaban trigo en un trigal los tres tristes tigres?"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
4	Pronuncia con fluidez el trabalenguas: "Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito, en la calva de un calvito clavó un clavito Pablito."	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
5	Expresa verbalmente sin interrupciones un refrán, repitiendo, el siguiente: "El pez grande se come al chico"	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
6	Reconoce la relación causa efecto o causa- consecuencia, de un refrán planteado por el evaluador: "Lo que mucho vale, mucho cuesta"	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3
7	Repite verbalmente cada verso hasta completar, la rima: Pinocho A la vuelta de la esquina Me encontré con Don Pinocho Y me dijo que contara hasta ocho Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro Pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Repite verbalmente, de dos en dos, los versos, de la rima: PARA PEDIR PASO Paso, paso, que mañana me caso con un payaso vestido de raso.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Repite la rima completa, siguiente: Santa Bárbara bendita que en el cielo estás escrita con papel y agua bendita.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3
10	Repite el ritmo de la rima, con fluidez. De la siguiente: Sana, sana colita de rana; si no sanas hoy sanarás mañana.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Construye palabras a partir de sílabas aisladas de una retahila: Construye una retahila con la palabra "a,e,i,o,u"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Empieza de izquierda derecha al armar una frase, de la siguiente palabra: "carro"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Canta y da ritmos a la retahila, señalando los ritmos con golpecito de la mano, a la siguiente retahila "¡Aserrín! ¡Aserrán! Los maderos de San Juan, piden queso y les dan un hueso piden pan y no les dan"	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAL		33		



"AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU"

EL QUE SUSCRIBE LA SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 157 - AZULITOS, HACE CONSTAR:

CONSTANCIA

Nosotras, **INGA HUAMANI, LILIANA MAGNA** identificada con DNI N° 46661274 y **SIMON ANTONIO, CLEYDI LEDSMI**, identificada con DNI N° 47650791, Bachilleres en Educación Inicial de la Universidad Nacional de Huancavelica, naturales de Huancavelica realizaron la Aplicación del Instrumento titulado **"LOS JUEGOS VERBALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCVELICA – AÑO 2016"** a 32 niños de la institución educativa inicial N° 157- azulitos.

Se expide la presente constancia, a solicitud de las interesadas para los fines que crean por conveniente.

Huancavelica, 23 de Diciembre del 2016.

Atentamente,



Maria Riveros Jurego
Mag. Maria Riveros Jurego
COD. MOD. 1022281101
DIRECTORA

RESOLUCIONES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa – Telef. (067) 452456
FACULTAD DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA DOCENTE



"Año de la Consolidación del Mar de Grau"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 0752-2016-D-FED-UNH

Huancavelica, 26 de mayo del 2016.

VISTO:

Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, Oficio N°214-2016-EPEI-FED-VRAC-UNH (20.05.16) Proyecto de Investigación Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCVELICA – AÑO 2016". En tres ejemplares; hoja de trámite de Decanato N° 1272 (23.05.16) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 25°; 30°; 31°; 32°; 33° y 34° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, el trabajo de investigación se inicia con la presentación del proyecto de investigación por triplicado, a la Escuela Profesional Correspondiente, solicitando su aprobación, designando del docente Asesor y jurado. El Director de la Escuela designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no menos de cinco días hábiles. La Escuela Profesional, designará a un docente nombrado como Asesor, tres jurados titulares y un suplente, comunicará a la Decana para que este emita la resolución de designación correspondiente. El asesor y los jurados después de revisar el proyecto emitirán el informe respectivo aprobando o desaprobandando el proyecto, esto es un plazo máximo de diez (10) días hábiles, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento Interno de la Facultad. La Escuela Profesional, podrá proponer a un docente como Coasesor nombrado o contratado, cuando la naturaleza del trabajo de investigación lo amerite. Los proyectos de investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través de la Dirección de la Escuela a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución de aprobación e inscripción; previa ratificación del consejo de facultad.

Que, las estudiantes INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMÓN ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial y la Directora, con Oficio N°214-2016-EPEI-FED-VRAC-UNH (20.05.16) propone a la Asesora y a los Miembros del Jurado, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica:

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DESIGNAR como Asesora a la Lic. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO y a los miembros del Jurado Evaluador, del Proyecto de Investigación Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCVELICA – AÑO 2016". Los miembros del jurado evaluador estará integrado por:

PRESIDENTA	: Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA
SECRETARIA	: Lic. MARÍA CLEOFÉ YALLICO MADGE
VOCAL	: Lic. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
ACCESITARIA	: Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA

ARTÍCULO SEGUNDO. - DISPONER el cumplimiento del cronograma de actividades del Proyecto de Investigación, hasta la presentación del Informe Final en noviembre del 2016.

ARTÍCULO TERCERO. - NOTIFICAR con la presente a los miembros del jurado y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa – Teléf. (067) 452456



FACULTAD DE EDUCACIÓN SECRETARÍA DOCENTE

AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU

RESOLUCIÓN DE CONSEJO DE FACULTAD

Resolución N° 0898-2016-D-FED-UNH

Huancavelica, 13 de octubre del 2016.

VISTO:

Fichas de Evaluación del Proyecto de Investigación; copia de Resolución N° 0752-2016-D-FED-UNH (26.05.16); Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, Informe N° 12-2016-MPZ-D-EPEI-FED-UNH (28.09.16); Oficio N° 445-2016-EPEI-FED-VRAC/UNH (29.09.16); Hoja de Trámite de Decanato N° 3040 (04.09.16) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 36°; 37° y 38° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, una vez elaborado el informe y aprobado por el docente asesor, el informe de investigación, será presentado en tres ejemplares anillados a la Escuela Académico Profesional correspondiente, pidiendo revisión y declaración apto para sustentación, por los jurados. El jurado calificador designado por la Escuela Académico Profesional estará integrado por tres docentes ordinarios de la especialidad o a fin con el tema de investigación. El jurado será presidido por el docente de mayor categoría y/o antigüedad. La Escuela comunicará a la Decana de la Facultad para que este emita la resolución correspondiente. El jurado nombrado después de revisar el trabajo de investigación dictaminará en un plazo no mayor de 10 diez días hábiles, disponiendo su: Pase a sustentación o devolución para su complementación y/o corrección.

Que, las Bachilleres INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial solicitan la aprobación del título del proyecto de investigación, adjuntando el informe de la asesora. La Directora de la Escuela, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH y en cumplimiento de la misma, con Oficio N° 445-2016-EPEI-FED-VRAC/UNH (29.09.16); solicita a la Decana de la Facultad emisión de resolución de aprobación del título del proyecto de Investigación remitido. La Decana de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad, se aprueba el Proyecto de Investigación titulado: LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA- AÑO 2016 presentado por INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO.- APROBAR el Proyecto de Investigación titulado: LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA- AÑO 2016 presentado por INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi.

ARTÍCULO SEGUNDO.- APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, debiendo de sustentar en el mes de diciembre 2016.

ARTÍCULO TERCERO.- NOTIFICAR con la presente. a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

ECA/hrc*



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 0189-2017-D-FED-UNH

Huancavelica, 30 de enero del 2017.

VISTO:

Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, Informe Final de Tesis Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA - AÑO 2016" presentado en cuatro anillados; Oficio N° 043-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (26.01.17); Informe de la Asesora Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO, hoja de trámite de Decanatura N° 0387 (26.01.17) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 36°, 37° y 38° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, una vez elaborado el informe y aprobado por el docente asesor, el informe de investigación, será presentado en tres ejemplares anillados a la Escuela Profesional correspondiente, pidiendo revisión y declaración apto para sustentación, por los jurados. El jurado calificador designado por la Escuela Profesional estará integrado por tres docentes ordinarios de la especialidad o a fin con el tema de investigación. El jurado será presidido por el docente de mayor categoría y/o antigüedad. La Escuela comunicará a la Decana de la Facultad para que este emita la resolución correspondiente. El jurado nombrado después de revisar el trabajo de investigación dictaminará en un plazo no mayor de 10 diez días hábiles, disponiendo su: Pase a sustentación o devolución para su complementación y/o corrección.

Que, las Bachilleres INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, la Directora, con Oficio N° 043-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (26.01.17), propone expedir resolución para aprobación del Informe Final y declarar de apto para sustentación de Informe Final de Tesis.

Que, con Resolución N° 752-2016-D-FED-UNH de fecha (26.05.16), se designa a la Asesora y a los miembros del jurado evaluador de las Bachilleres INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi; de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. RATIFICAR a la Asesora Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO y los miembros del jurado para aprobar y declarar apto para sustentación, de la tesis titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCAMELICA - AÑO 2016", presentado por: INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi; jurado integrado por:

PRESIDENTA	: Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA
SECRETARIA	: Lic. MARÍA CLEOFÉ YALLICO MADGE
VOCAL	: Lic. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
ACCESITARIA	: Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA

ARTÍCULO SEGUNDO. NOTIFICAR con la presente a la Asesora y a los miembros del jurado evaluador y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial, para los fines que estime conveniente.



[Handwritten signature]

 Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
 Decana de la Facultad de Educación



[Handwritten signature]

 Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
 Secretario Docente de la Facultad de Educación

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)

Ciudad Universitaria Paturpampa - Telef. (067) 452456

FACULTAD DE EDUCACIÓN

SECRETARÍA DOCENTE



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 0218-2017-D-FED-UNH

Huancavelica, 01 de febrero del 2017

VISTO:

Solicitud de INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para fijar Fecha y Hora de Sustentación de Tesis, presentado en 03 anillados del Informe Final de Tesis: copia de Grado de Bachiller de las interesadas, Copia de Resolución N° 0189-2017-D-FED-UNH (30-01-17), de apto para sustentación de la tesis titulado "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCABELICA - AÑO 2016", copia de acta de declaración de apto para sustentación de los jurados evaluadores, copia de DNI de las bachiller, hoja de trámite de Decanatura N° 0423- (01.02.17) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los artículos: 39°, 40°, 42°, 44°, 46° 47° y 43° inciso c) del Reglamento de Grados y Títulos de la UNH. Sobre el graduado, Si el graduado es declarado Apto para sustentación (por unanimidad o mayoría), solicitará a la Decana de la Facultad para que fije lugar, fecha y hora para la sustentación. La Decanatura emitirá la Resolución fijando fecha, hora y lugar para la sustentación, asimismo entregará a los jurados el formato del acta de evaluación. El graduando, con fines de tramitar su diploma de título profesional presentara cinco ejemplares de la tesis sustentada, debidamente empastados y un ejemplar en formato digital. La sustentación consiste en la exposición y defensa del Informe de Investigación ante el Jurado examinador, en la fecha y hora aprobada con Resolución. Se realizará en acto público en un ambiente de la Universidad debidamente fijados. Las sustentaciones se realizarán sólo durante el periodo académico aprobado por la UNH. La calificación de la sustentación del Trabajo de Investigación se hará aplicando la siguiente escala valorativa: Aprobado por unanimidad, Aprobado por mayoría y Desaprobado. El graduado, de ser desaprobado en la sustentación del Trabajo de Investigación, tendrá una segunda oportunidad después de 20 días hábiles para una nueva sustentación. En caso de resultar nuevamente desaprobado deberá realizar un nuevo Trabajo de Investigación u optar por otra modalidad. El Presidente del Jurado emitirá a la Decanatura el Acta de Sustentación en un plazo de 24 horas. Los miembros del Jurado plantearán preguntas sobre el tema de investigación realizado, que deben ser absueltos por el graduado, única y exclusivamente del acto de sustentación. La participación del asesor será con voz y no con voto, en caso de ser necesario.

Que, mediante Resolución N° 0752-2016-D-FED-UNH (26.05.16) se designa como asesora a la Asesora Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO y a los miembros del jurado evaluador integrado por:

PRESIDENTA	: Dra. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA
SECRETARIA	: Lic. MARÍA CLEOFÉ YALLICO MADGE
VOCAL	: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
ACCESITARIA	: Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - FIJAR fecha y hora para la sustentación de tesis, para el día **jueves 02 de febrero del 2017**, a horas **03:00 p.m.** en el Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, para el acto público de Sustentación de Tesis Titulado: "LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 157 DE HUANCABELICA - AÑO 2016". Presentado por las Bachilleres: INGA HUAMANI, Liliana Magna y SIMON ANTONIO, Cleydi Ledsmi.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOTIFICAR con la presente a la Asesora, a los miembros del jurado evaluador y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines pertinentes.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese"



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO
Decana de la Facultad de Educación

ECA/yvv*



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Educación



INVESTIGADORA REALIZADO INDICACIONES PREVIAS A LA EVALUACIÓN



INVESTIGADORA EVALUANDO



INVESTIGADORA EVALUANDO



NIÑOS Y NIÑAS TRABAJANDO HABILIDADES VERBALES