



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

T E S I S

**LOS JUEGOS INFLUYEN EN LA ESTIMULACIÓN DE LA
EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE
PRIMARIA EN LA I.E.P. PADRE CHAMPAGNAT, EN EL AÑO 2018.**

**Tesis para optar el título de Licenciada en Educación
Primaria**

Tantaleán González, Orbelina Magali

Asesor
Mg. Rojas Gutiérrez, William Jesús

Lima – Perú, 2019

DEDICATORIA

A Dios, por guiarme en este largo camino de preparación. A mi abuelo Nicolás por su confianza depositada en mí desde hace mucho tiempo y que ahora desde los “jardines del cielo” me sigue iluminando para cumplir mis sueños. A mis padres, Rosa y Baltazar, quienes son mi motor y motivo pese a la distancia que nos separa. A mis hermanos y tíos, en especial a mi querido tío Segundo Gonzáles que con todo el cariño y paciencia del mundo me ha sabido encaminar como si fuese su propia hija dándome su apoyo, amor y complicidad en mis pocas, pero grandes aventuras y aprendizajes. Ustedes, querida familia, que son el complemento perfecto en mi vida y con quienes cada día construimos y seguimos el ejemplo que nos dejó el abuelo Nico: Tener una familia unida.

“Para educar a un niño hay que amarlo”

(Padre Champagnat)

“No se aparta de su meta, aquel que se ha fijado en una estrella”

(Leonardo da Vinci)

AGRADECIMIENTO

A Dios nuestro Señor, que con su inmenso amor y misericordia ha sabido guiarme en esta laborioso camino hacia la culminación de la tesis.

A la universidad, que desde hace años me ha dado las más grandes experiencias y amistades que encontré en profesores y amigos para toda la vida.

Al Magister, William Jesús Rojas Gutiérrez, con su gran valor humano, humildad y paciencia ha logrado generar en mí un compromiso personal que ahora me permite cumplir una meta y afrontar cualquier situación en el futuro.

A mi querida Mónica, cada día hemos coincidido en muchas ideas, desde los primeros ciclos de universidad, tenemos esa amistad sincera, sin duda, eres mi mano derecha, te agradezco por los buenos momentos que vivimos. Por ejemplo, nuestras largas caminatas, las extensas llamadas telefónicas, tú presencia en los buenos y malos momentos, etc. Tienes siempre un espacio en mi corazón.

A Alejandro Tasayco por su orientación y profesionalismo para enseñarme que los números no son de otro mundo.

A mis estudiantes de 6to grado de la promoción “Forjando un Mundo de Esperanza”, quienes fueron los agentes principales de la investigación. Y mi agradecimiento especial a la directora. Ana Castro Cerna, quién por varios años me refugio en su I.E. con su infinito amor.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar en qué medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de 6to grado de primaria del Colegio Padre Champagnat, permitiendo así que los niños elaboren sus propias ideas y puedan expresarlas al relacionarse con sus semejantes en diferentes contextos comunicativos.

El estudio inició con el desarrollo del Problema de investigación que incluye su planteamiento, formulación del problema general y específico, así como la justificación del tema de investigación y objetivos generales y específicos de los juegos en la estimulación de la expresión oral.

En la etapa de Marco teórico se describieron los antecedentes de estudio, además, las bases teóricas de la influencia en la aplicación de diferentes tipos de juegos en estudiantes. Luego, se realizó la definición de términos básicos en conjunto con la hipótesis de investigación general y específicos.

En la etapa de Metodología, se describió el tipo y diseño utilizado en la presente investigación, así como la población y muestra tomada para desarrollo de estudio conformado por 21 estudiantes de 6to grado de educación primaria. Luego, se determinó el tipo de instrumento utilizado para la recolección de datos, el cual fue la escala de Likert considerado en el pretest y postest en las quince sesiones desde octubre a diciembre del año 2018.

En la etapa de Desarrollo de la investigación, se mostró el resultado del desarrollo de los juegos realizados a los alumnos de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat, los cuales fueron positivos en la estimulación de la expresión oral en los niños (as), puesto que ha permitido estimular la claridad coherencia y argumentación de los menores de edad al expresarse en diferentes contextos o situaciones comunicativas inmediatas a su realidad.

Finalmente, se recomienda a los docentes usar el juego como estrategia didáctica en las sesiones de clase provocando en el estudiante el interés por expresarse teniendo en cuenta la comprensión sociolingüística, además de mostrar interés por expresar lo que siente y pensar con orden lógico y estructura gramatical.

Palabras claves: juegos, expresión oral.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the extent to which the games influence the stimulation of oral expression in the 6th grade students at the Father Champagnat school, in order to elaborate the details of their own ideas and comments. When interacting with their peers in different communicative contexts.

The study began with the development of the research problem that includes its approach, the solution of the general and specific problem, as well as the justification of the research topic and the general objectives and the specific games in the stimulation of the oral expression.

In the stage of theoretical Framework the background of study is described, in addition, the theoretical bases of the influence in the application of the different types of games in the students. Then, the definition of basic terms was made in conjunction with the general and specific research hypotheses.

In the Methodology stage, the type and design used in the present investigation is described, as well as the population and the sample taken for the development of the study conformed by 21 students of 6th grade of primary education. Then, the type of instrument that was used for data collection was determined, which was Likert's escalation.

In the stage of Development of the investigation, the result of the development of the games realized to the 6th grade primary students at Father Champagnat school were positive in the stimulation of oral expression in children, since it has allowed to stimulate clarity coherence and argumentation of the minors when expressing themselves in different contexts or communicative situations immediate to their reality.

Finally, it is recommended to use the game as a didactic game in the class sessions, causing the student the interest in expressing oneself having in mind the sociolinguistic comprehension, besides showing the interest in responding to the feeling and thinking with the logical order and the grammar structure.

Keywords: games, oral expression.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	xi
CAPÍTULO I: El problema de investigación.....	14
1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.2 Formulación del problema	17
1.2.1 Problema general.....	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3 Justificación de la investigación	18
1.3.1 Justificación teórica.....	18
1.3.2 Justificación práctica	20
1.3.3 Justificación metodológica	20
1.3.4 Justificación social	20
1.4 Objetivos de la investigación	20
1.4.1. Objetivo General:	20
1.4.2. Objetivos Específicos:.....	21
CAPITULO II: Marco teórico	21
2.1. Antecedentes del estudio	21
2.1.1 Antecedentes Internacionales	21
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	25
2.2. Bases teóricas	28
2.2.1 Los juegos.....	28
2.2.1.1 Definición.....	28
2.2.1.2 Teorías del juego	30
2.2.1.3 Importancia del desarrollo del juego en la escuela.....	32
2.2.1.3.1 Para el desarrollo físico:	35
2.2.1.3.2 Para el desarrollo social:.....	35
2.2.1.3.3 Desarrollo emocional.....	35
2.2.1.3.4 Desarrollo de la creatividad.....	35
2.2.1.3.5 Desarrollo moral.....	35
2.2.1.4 Características del juego.....	36
2.2.1.5 Clasificación de los juegos	37
2.2.1.5.1 Juegos organizados.....	37
2.2.1.5.1.1 Juegos simbólicos.....	37

2.2.1.5.1.2 Los juegos cooperativos	40
2.2.1.5.2 Juegos sensoriales.....	43
2.2.1.5.2.1 Escondite de palabras	43
2.2.1.5.2.2 Juegos de ejercicio.....	43
2.2.1.5.3 Juegos motrices	44
2.2.1.5.3.1 Cambio de escenario.....	45
2.2.1.5.3.2 Juego de roles	46
2.2.1 Expresión oral.....	47
2.2.2.1 Definición.....	47
2.2.2.2 Inteligencia emocional y habilidades comunicativas	49
2.2.2.2.1 Inteligencia intrapersonal:	49
2.2.2.2.2 Inteligencia interpersonal:	49
2.2.2.2.3 Inteligencia corporal o cinética:	49
2.2.2.2.4 Inteligencia lingüística:	49
2.2.2.3 Competencias comunicativas	50
2.2.2.3.1 Competencia gramatical:	50
2.2.2.3.2 Competencia sociolingüística:.....	51
2.2.2.3.3 Competencia estratégica:.....	51
2.2.2.3.4 Competencia discursiva:.....	51
2.2.2.4 Capacidades comunicativas.....	52
2.2.2.4.1 Expresión y comprensión oral	52
2.2.2.5 El diálogo como herramienta y como actitud.....	54
2.2.2.5.1 Elementos básicos para la construcción de un discurso	55
2.2.2.5.1.1 Nivel sintáctico:.....	56
2.2.2.5.1.2 Nivel semántico.....	56
2.2.2.5.1.3 Nivel pragmático.....	56
2.2.2.5.2 Elementos de la expresión oral.....	56
2.2.2.5.2.1 La voz:	56
2.2.2.5.2.2 La postura del cuerpo:	57
2.2.2.5.2.3 El vocabulario:.....	57
2.2.2.6 Características del locutor	57
2.2.2.6.1 Factores extrínsecos del locutor	58
2.2.2.6.2 Factores intrínsecos del locutor	58

2.2.2.7 La técnica de expresión oral	59
2.2.2.8 Microhabilidades de la comprensión oral.....	59
2.2.2.9 Dificultades de la expresión oral	59
2.2.2.10 La Importancia de mejorar la expresión oral.....	60
2.3 Definición de términos básicos	61
2.4 Hipótesis de la investigación	62
2.4.1 Hipótesis general	62
2.4.2 Hipótesis específica.....	62
CAPITULO III: Metodología.....	63
3.1 Enfoque de la investigación	63
3.2 Alcance de la investigación	64
3.3 Diseño de la investigación	64
3.4 Descripción del ámbito de la investigación	65
3.5 Variables	65
3.5.1 Definición conceptual de las variables	65
3.6 Delimitaciones.....	65
3.6.1 Temática	65
3.6.2 Temporal	66
3.6.3 Espacial	66
3.7 Limitaciones.....	66
3.8 Población y muestra	66
3.9 Técnicas e instrumentos.....	67
3.10 Validez y confiabilidad del instrumento.....	67
3.11 Plan de recolección y procesamiento de datos	68
CAPITULO IV: Desarrollo de la investigación.....	70
CAPITULO V: Discusión, conclusiones, recomendaciones.....	83
5.1. Discusión de Resultados.....	83
CONCLUSIONES.....	85
RECOMENDACIONES	86
Referencias Bibliográficas	87
6.1 Anexo matriz de consistencia	94
6.2 Anexo- Fichas de validación	95
6.3 Anexo- Instrumento de investigación	101
6.4 Anexo- Fichas de Lickert Pre y Post Test	102
6.5 Anexo- Fichas de Lickert Pre y Post Test	103

6.6 Anexo- Fichas de Lickert de estudiantes	105
6.7 ANEXOS: SESIONES	147

ÍNDICE DE TABLAS Y GRAFICOS

CAPITULO IV: Desarrollo de la investigación.....	68
4.1. Descripción	
Tabla 1: <i>Frecuencias porcentuales de la variable juegos en la expresión oral.....</i>	70
Tabla 2: <i>Medidas estadísticas de la variable Juegos en la Expresión Oral: Calidad.....</i>	71
Tabla 3: <i>Frecuencias porcentuales de la expresión oral: Claridad.....</i>	71
Tabla 4: <i>Medidas estadísticas de la expresión oral: Claridad.....</i>	72
Tabla 5: <i>Frecuencias porcentuales de la expresión oral: Coherencia.....</i>	72
Tabla 6: <i>Medidas estadísticas de la expresión oral: Coherencia.....</i>	73
Tabla 7: <i>Frecuencias porcentuales de la expresión oral: Argumentación.....</i>	73
Tabla 8: <i>Medidas estadísticas de la expresión oral: Argumentación.....</i>	74
4.2 Resultados de contraste de hipótesis	
Tabla 9: <i>Resultados de la prueba de hipótesis para la variable juego en la expresión oral, pretest- posttest.....</i>	75
<i>Figura 1.</i> Diagrama de caja y bigote para la variable juegos, pretest-postest.....	76
Tabla 10: <i>Resultados de la prueba de hipótesis para los juegos organizados.....</i>	77
<i>Figura 2.</i> Diagrama de caja y bigotes para juegos organizados, pretest-postest.....	78
Tabla 11: <i>Resultados de la prueba de hipótesis para los juegos sensoriales, pretest-postest.....</i>	79
<i>Figura 3.</i> Diagrama de caja y bigotes para los juegos sensoriales, pretest-postest.....	80
Tabla 12: <i>Resultados de la prueba de hipótesis para los juegos motrices pretest-postest.....</i>	81
<i>Figura 6.</i> Diagrama de caja y bigotes para juegos sensoriales, pretest-postest.....	82

INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años, el juego ha dado grandes resultados en la infancia, por ejemplo, en el desarrollo social, psicológico, cognitivo, etc., por ello, el ser humano por naturaleza es libre de realizar movimientos lúdicos, sin importar la edad, el tiempo o el lugar en que se encuentre. Es decir, le ha ayudado a desarrollar capacidades que favorecen su crecimiento personal y social.

El juego es un fenómeno antropológico que ha estado presente en el hombre y en todas las civilizaciones; acoplándose a las costumbres y tradiciones de sus pueblos. Sobre todo, unido a la literatura, la historia, las guerras, etc. Además, ha servido como la relación principal entre las sociedades.

Hoy en día, el juego ha marcado mayor trascendencia en los aprendizajes de los niños en etapa escolar y esto no debería ser ajeno en nuestro país, ya que la educación en el Perú se encuentra en un proceso de transformación en pleno siglo XXI. Las Instituciones Educativas no deben transmitir solo conocimientos, sino que deben impulsar el desarrollo de las capacidades que constantemente ayuden en su vida diaria. Esto con el fin de formar personas creativas, comunicativas y competentes de manera que sirvan para relacionarse con todo aquello que lo rodea.

Condori y Esperanza (2009), tomando una cita de Bishop sobre “quién aprende jugando, aprende con alegría, quien aprende con alegría será feliz toda la vida (p.4). Hace referencia que aquellos niños que viven el proceso de su aprendizaje llevado de la mano con el entretenimiento, tienen un mejor resultado en relación al impacto de la educación en sus vidas. Por otra parte, psicólogos, pedagogos, antropólogos e historiadores han dado mayor valor en sus estudios a la relación de la infancia y el juego. Por consiguiente, se ha propuesto esta investigación con el fin de estimular la expresión oral en los estudiantes de Educación Básica regular, específicamente en sexto grado de primaria. Puesto que, hoy en día, el saber comunicarse de forma clara y entendible es requisito para aquellos niños que están próximos a entrar a una etapa escolar con más exigencias relacionadas en la expresión oral.

El presente estudio surge de la inquietud de indagar el vínculo de los juegos y la expresión oral por lo que más adelante nace el interrogante: ¿En qué medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre

Champagnat - Los Olivos – 2018?. Pues, partiendo de la experiencia personal relacionada con la convivencia diaria con estudiantes de primaria se puede observar las dificultades en la expresión oral, por ejemplo, las repeticiones de palabras, timidez al hablar, confusión al expresar sus ideas, falta de argumentación, entre otras cosas. Por consiguiente, se presenta la necesidad de buscar alguna solución apoyándose de la revisión bibliográfica nacional e internacional que incluyen libros, artículos, tesis, etc. que dan un sustento o explicación a estos casos.

A continuación, el presente trabajo de investigación ha sido desarrollado de la siguiente forma:

El capítulo I: Se explica el problema de investigación, presentado el planteamiento del problema, donde se aborda el problema general, la justificación y los objetivos planteados en relación a la influencia del juego en la expresión oral.

Capítulo II: Se desarrolla el marco teórico, presentado antecedentes nacionales e internacionales, bases teóricas, términos básicos e hipótesis que darán sustento al presente estudio.

En capítulo III: Se presenta la metodología de la investigación. En este punto se explica, el enfoque, alcance, el diseño, variables, limitaciones, población, técnicas e instrumentos, etc. que le darán validez a la investigación en el campo en acción.

El capítulo IV: Se explicará el desarrollo de la investigación que incluyen gráficos estadísticos que exponen el avance del estudio aplicado y los resultados obtenidos en el estudio realizado.

El capítulo V: Finalmente, se presentarán las discusiones, conclusiones y recomendaciones que muestran el resultado final de la investigación, Además, muestran aquellas referencias bibliográficas y anexos que dieron soporte al estudio.

En conclusión, la investigación que se desarrolla en cinco capítulos da luz de que para tratar las dificultades de la expresión oral a través del uso del juego ésta debe seguir ciertos procesos en la investigación. Asimismo, sirva de guía para los profesionales involucrados en la enseñanza –aprendizaje. El único medio para dar respuestas a los fenómenos y problemas

que se presentan en un contexto real educativo, es despertar en el docente la curiosidad investigativa por encontrar respuestas a corto plazo.

En el colegio Católico Padre Champagnat se realizó la aplicación del problema usando instrumentos como el *pre test* y el *pos test* en los estudiantes de sexto grado de primaria llegando a la conclusión que hubo una gran diferencia entre la situación inicial y final de cómo los niños hacen uso de su expresión oral. A su vez, se presentó mejoras en relación al tema de la expresión y esto se aprecia en los gráficos estadísticos que sustentan el trabajo académico.

CAPÍTULO I: El problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema

La cultura sudamericana se ha caracterizado a lo largo de los años por su tradición oral y por la evolución de las diferentes lenguas que han existido en este continente. Esto ha permitido la transmisión de la cultura y la preservación de la historia a través de los siglos. Sin embargo, actualmente, con los diversos procesos de la globalización, se ha dejado la parte oral; tan perteneciente a nuestras raíces.

Hoy en día, la sociedad exige un alto nivel de expresión oral, pues una persona que no sabe comunicarse con coherencia y claridad, se encuentra limitado al mundo que le rodea y a la vez corre el riesgo de generarse oportunidades para desenvolverse en su día a día. Es decir, “Comprender y producir mensajes orales y escritos con propiedad (...) y creatividad, atiende a diferentes intenciones y contextos de comunicación” (Pérez, 2006, p. 6)

En la escuela tradicionalmente se ha valorado las salas de clases silenciosas. Pese a ello, hoy en día la educación desmiente esas creencias, ya que el docente es el facilitador de los estudiantes y junto a ellos construyen el conocimiento. Por tanto, los estudiantes desarrollar su expresión oral con el fin de aprender a comunicarse con los demás y así ser personas competente en la vida.

La tecnología, como prueba fehaciente de los avances de la humanidad, ha marcado una fuerte tendencia en la actualidad. Por ejemplo, los mensajes de texto, chat, Yahoo, Skype, Facebook, televisión han influenciado en las relaciones personales. Reduciendo la expresión oral y dejando de lado las conversaciones familiares, los debates, las exposiciones, los diálogos o las explicaciones breves. El buen uso de estos aparatos distractores, dependerá de las personas adultas que sirva como aporte para su crecimiento personal, más no como una pérdida de tiempo.

En las sesiones de clases, en los centros educativos, se visualiza que los docentes, sólo se limitan al trabajo monótono, y no manejan adecuadamente las estrategias de aprendizaje, pues durante el trabajo pedagógico se encasillan a escribir en la pizarra, a dictar y leer por varias horas, observándose la ausencia de sesiones de aprendizaje activas, provocando desinterés, desorden y aburrimiento en los estudiantes.

En las prácticas pre profesionales se observó en los estudiantes, las diversas limitaciones que tienen para expresarse ante los demás. Por ejemplo, inseguridad, timidez, pronunciación inadecuada, repeticiones contantes de palabras, frases u oraciones, miradas al piso, morderse las uñas, responder el coro las respuestas, etc. Por lo tanto, los docentes, tienen la gran responsabilidad de formar personas creativas, talentosas e innovadoras desde pequeños, con el fin de formar hombres participes de una cultura comunicativa, adecuada, eficiente y eficaz.

Cassany, Luna y Sanz (2003) hace remembranza a la educación del pasado y la poca importancia que se ha dado en las Instituciones Educativas:

Siempre se ha creído que los niños y niñas aprenden hablar por su cuenta, en casa o en la calle, con los familiares y los amigos, y que no hace falta enseñarles en la escuela. Hablar bien o hablar mejor no ha sido una necesidad valorada hasta hace poco. Las únicas personas que mostraban cierto interés por ello, eran las que sufrían alguna deficiencia o psíquica que les causaba un defecto importante, pero puesto que la metodología y los materiales didácticos eran más bien escasos, quedaban, en definitiva, casi a la buena de Dios (p.134).

En este sentido, actualmente la expresión oral es considerada como el medio adecuado, relevante, pertinente, perfeccionista en el hombre porque en todo momento hace uso de ella, ya sea en conversaciones formales e informales. Por ejemplo, conversaciones telefónicas, entrevistas de trabajo, hablar en un programa radial, tener una postura en contra o a favor de un determinado tema, resolver un problema, etc. Según Cassany, Luna y Sanz (2003) hace una reflexión en el presente al valor que tiene la oralidad “la vida actual exige un alto un nivel de comunicación oral como de redacción escrita. Una persona que no pueda expresarse de manera coherente y clara, y con una mínima corrección (...) corre el riesgo de hacer el ridículo en más de una ocasión” (p.135).

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (2011), a través de la lengua “las personas expresan intenciones, valores, emociones, se forma relaciones sociales y se transmite prácticas culturales y sociales”. (p.14). Es decir, a través de esta capacidad el estudiante organiza su pensamiento, analiza el mundo en que vive, participa en la propia seguridad personal, fomenta la comunicación, expresa sus sentimientos y explica sus reacciones a los demás de forma positiva o negativa.

Por otro lado, Flores (2010) define la expresión oral como “la capacidad de comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales” (p.10). Es decir, la capacidad oral abarca la interacción, el intercambio del diálogo y la comprensión de los diversos enunciados, ya que, a partir de ellos se va a desarrollar la seguridad e identidad del niño (a) durante su proceso de aprendizaje.

A través de la observación directa con los estudiantes de 6to grado de primaria, se evidencia las dificultades en expresión oral. Por ejemplo, su tono de voz es muy bajo, no vocalizan los fonemas correctamente, al momento de responder preguntas se cubren la cara, etc. Por otro lado, se observa dentro de clase, es que no desarrollan kinésica (movimientos corporales) por ejemplo, gestos en sus caras, de alegría, tristeza, sorpresa, etc. Además, no utilizan otras partes del cuerpo para comunicarse, mucho menos usan los espacios para desplazarse. Es decir, se quedan inmóviles cuando se les concede la palabra.

Según el Ministerio de Educación (2015) señala. Se debe construir conocimientos en interacción social. “Es necesario desde una perspectiva individual y social. La primera, cumple una función representativa, por ejemplo, permite organizar lo percibido, lo conceptualizado y lo imaginado. El segundo, cumple la función interpersonal, mantener y establecer relaciones”. (p.10). En tal sentido, el hombre es un ser hablante, se encuentra inmerso a vivir en sociedad y tiene la libertad de expresar lo que siente y piensa del mundo que le rodea.

Otro de los puntos que llama a la reflexión por parte de los docentes en las Instituciones Educativas, son los siguientes: no hay espacios en aula para expresar lo que están pensando por falta de tiempo, hay un alto número de estudiantes (21 por aula). Todo lo dicho, no permite la posibilidad de llevar una práctica afectiva porque si no seguirá existiendo los grandes errores de pronunciar los fonemas de forma inadecuada (distorsión de situaciones), el tartamudeo que ocurre cuando el niño no habla con fluidez, omite algunas palabras de una frase u oración al expresar.

En nuestro país, Según el Ministerio de Educación (La Ley General de educación. Art.9). En relación a los fines de la educación menciona lo siguiente:

Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad. Por otro lado, contribuir a formar una sociedad, democrática, justa e inclusiva, próspera y tolerante y forjadora de paz que afirme la identidad nacional. Desde una perspectiva individual y social (p, 9).

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - Los Olivos – 2018?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué grado los juegos organizados influye en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - Los Olivos – 2018?

- ¿En qué grado los juegos sensoriales influye en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - los Olivos -2018?

- ¿En qué grado los juegos motrices influye en la argumentación en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E. P. Padre Champagnat – Los Olivos

– 2018?

Frente a lo expuesto, surge el interés de investigar este tema: conocer métodos, de cómo estimular la expresión oral de los niños y niñas de sexto grado de Primaria porque desde su contexto familiar, escolar y social se desconoce la importancia de implementar las prácticas comunicativas dónde a los estudiantes, permita exponer de forma clara y precisa sus argumentos e ideas. Por ejemplo, formular preguntas, solucionar problemas, debatir idea, responder coherentemente interrogantes, etc.

Teniendo en consideración la edad y sus preferencias: Se ha propuesto el uso de los juegos, los cuales; proponen que los niños no jueguen para ser actores, sino por su propio desarrollo personal, vivan su fantasía e imaginación, potencien su capacidad de expresarse, sean capaces de transmitir a través de otros lenguajes (voz, gestos, entonación, postura del cuerpo, etc.) (Davis, 2003).

De Puig (2007) “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales (...) va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p.12) es decir, a través de esta estrategia, empleada como metodología, responde al gran valor de los menores de edad. Lo mágico y la fantasía son característicos del pensamiento de los menores de edad. Por ejemplo, los estudiantes al llegar a casa, las personas adultas preguntan ¿Qué hicieron en el colegio? ellos responden “jugar” porque es el espacio donde puede expresarse con seguridad, espontaneidad y plena libertad lo que sienten y piensan de lo que le pasó en el pasado, en el presente o lo que pasará en el futuro.

A partir del juego, desde los primeros años de vida, el juego se convierte en placer, los menores de edad exploran constantemente el mundo que le rodea. Es decir. Cambian el aburrimiento por actividades de su interés. Considerando un gran valor en la formación de la personalidad y de gran utilidad en la vida adulta. Además, a lo largo del tiempo han marcado pautas de comportamiento para relacionarse con los demás.

Por tanto, los juegos son actividades físicas, mentales que favorecerá el desarrollo de los niños y niñas. Ya que a través de los juegos organizados, sensoriales y motrices ofrecerá posibilidades de lograr un desarrollo potencial en creatividad, divertirse, fantasear, describir, etc. y sobre todo expresarse adecuadamente.

1.3 Justificación de la investigación

1.3.1 Justificación teórica

La presente investigación tiene sustento teórico en los siguientes autores que tienen una teoría más relevante en relación a los juegos y la expresión oral. En primer lugar, en relación al tema de la expresión oral tenemos a los siguientes autores: Cassany, D; Luna, M; Sanz, G. (2003) con su libro “Enseñar lengua”. Ruiz, M. (2009) “Como evaluar el dominio de las competencias”. Bauzate, J. (2003) con “Expresión oral y locución” y del Ministerio de Educación (2017) con su “Programa curricular de Educación Primaria”, etc. En segundo lugar, en relación al juego, tenemos a los autores más relevantes: Condori, J, Sánchez, P. (2009) con su libro “Juegos y rondas infantiles para facilitar el aprestamiento inicial”. Moreno, J. (2002) “Aprendizaje a través del juego”. Ponce, R; Pérez, G y Peralta, D. (2017) con su libro “El juego en la enseñanza infantil”, etc.

Por un lado, se busca estimular la expresión oral, con el fin de promover la autonomía, construir ideas, pensamiento crítico, etc. Adquiriendo un vocabulario adecuado para una comunicación pertinente de acuerdo al contexto en que se encuentre.

La expresión oral a diferencia de la comunicación escrita cuenta con el apoyo de la comunicación no verbal (tono de voz, volumen, gestos, postura del cuerpo) con las cuales se puede expresar sentimientos y actitudes.

Se espera que, desde temprana edad, los niños y niñas sean estimulados en la expresión oral. Además, deben ser formados en la escuela no solo como un miembro hablante, sino también comunicante, logrando un intercambio de ideas dentro de la sociedad (en la escuela, en la familia y la escuela) dónde se van adquiriendo los conocimientos lingüísticos, y destrezas comunicativas.

La presente investigación será relevante para los futuros docentes, puesto que serán verdaderos animadores, crearán un clima favorable y sobre todo un ambiente de juego con el propósito de estimular la expresión oral en los niños y niñas.

La finalidad de los juegos contribuirá al desarrollo intelectual, emocional y físico de los infantes. En primer lugar, en relación al desarrollo intelectual, los diferentes juegos que se apliquen deben ser creativos, de manera que exploren la imaginación. En segundo lugar, en relación al desarrollo emocional, los niños deberán aprender a controlar sus sentimientos y a resolver por sí mismos sus propios problemas afectivos-emocionales. En tercer lugar, en el desarrollo físico, deberán ser capaces de controlar su propio cuerpo y coordinar sus movimientos.

Por todo lo dicho, se aspira entonces a que todos los agentes educativos como los profesores, coordinadores y directores puedan diseñar y planificar sesiones de clase adaptadas a diferentes situaciones y así lograr que el aprendizaje sea significativo y que sirva a los estudiantes el resto de su vida donde le permita cambiar el paradigma tradicional. Se estimule nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil y que el juego sea parte de ellos. Esto deberá ayudar a construir su propio conocimiento.

1.3.2 Justificación práctica

Se justifica esta tesis desde el desarrollo de las quince sesiones que ponen en contexto cómo los juegos en el aula influyen en la expresión oral. Las mismas que son adaptadas a través del uso del juego y su aplicación en algunas áreas curriculares como Personal social, Comunicación y; Ciencia y tecnología, donde se buscó desarrollar la expresión oral en todas sus dimensiones.

1.3.3 Justificación metodológica

Esta investigación se sustenta en el desarrollo metodológico cuantitativo – experimental, ya que este estudio requiere de un análisis estadístico a través de la recolección de información para obtener indicadores numéricos que nos demuestren la influencia del juego en la expresión oral.

1.3.4 Justificación social

La investigación se centra en un problema real que se presenta en diferentes Instituciones Educativas. A partir del problema planteado se proyecta a buscar estrategias positivas que orienten a mejorar la expresión oral en los estudiantes de Educación Básica Regular.

El estudio brindó gran aporte a la escuela Padre Champagnat al mostrarle información actualizada y datos estadísticos confiables para que los docentes de los tres niveles académicos: inicial, primaria y secundaria, a la par con las editoriales, y el Ministerio de Educación tomen las medidas necesarias sobre la importancia del juego como un recurso principal que no se debe descuidar en la infancia y que deberá ser parte de su aprendizaje académico. Asimismo, los responsables de formar hombres íntegros en sociedad también se vean motivados a realizar nuevas investigaciones que muchas veces no se toman importancia como en el caso de los jugos y su influencia en la expresión oral.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo General:

Determinar en qué medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos - 2018.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Determinar en qué grado los juegos organizados influye en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - Los Olivos – 2018.
- Determinar en qué grado los juegos sensoriales influye en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - los Olivos – 2018.
- Determinar en qué grado los juegos motrices influye en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de Primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018.

CAPITULO II: Marco teórico

2.1. Antecedentes del estudio

Se han encontrado investigaciones relacionadas al tema de investigación que han sido trabajadas en los últimos años. Estos pertenecen al ámbito nacional e internacional y que dan gran aporte al sustento de las dos variables del estudio y han dado aporte a una mejor comprensión de la tesis planteada.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Álvarez y Parra (2015), sustentaron la tesis *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*, para optar el grado de magister en lingüística en la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Facultad de Ciencias de la Educación. Las autoras presentaron en su trabajo como objetivo general: “fortalecer la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa, mediante el desarrollo de Bio – Clases, con los estudiantes de Básica Secundaria del grado octavo de la Institución Educativa Técnico Industrial Mariscal Sucre” con una población correspondiente a los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Mariscal Sucre, del municipio de Boavita, donde la muestra seleccionada es de 20 estudiantes del octavo grado. De ellos, pre adolescentes entre 13 y 14 años de edad los cuales son 5 mujeres y

15 varones, 8 estudiantes del sector urbano y 12 del sector rural. El método fue la investigación – acción, diseño cualitativo. Álvarez y Parra (2015) afirman:

Después de aplicar los instrumentos (observación y encuesta) para determinar el diagnóstico y luego la apropiación de referentes teóricos en el uso de la expresión oral, la ejecución de la propuesta pedagógica, contraste entre la prueba diagnóstica y la prueba final y finalmente el análisis de resultados, se llega a las siguientes conclusiones .

Fortalecer la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa, es una propuesta que responde a las necesidades de los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Industrial Mariscal Sucre del municipio de Boavita.

La rejilla o las ficha, la observación y entrevistas a docentes utilizada para el diagnóstico inicial permitieron evidenciar que los estudiantes presentaban dificultades en el nivel de la expresión oral tales como: kinésico, paralingüístico, verbal y proxémico; particularmente en aspectos de persuasión, fluidez, coherencia, dominio de escenario, vocabulario y discurso.

Las fichas de evaluación de las bio-clases permitieron evidenciar avances significativos.

La prueba final la cual validó la información hallada en la aplicación de las bio – clases logró evidenciar en los estudiantes que no solo el discurso y su capacidad para expresarse irán en aumento sino la seguridad en sí mismo que han ido ganando también les permitirá adoptar una actitud abierta y positiva, que les abrirá puertas nuevas hacia el interior, hacia su propia personalidad, y hacia el exterior, hacia sus semejantes.

La interacción como estrategia permite que los estudiantes aprendan unos con otros, es decir trabajar juntos, aprovechan el aprendizaje propio y el que se genera con la interacción, hace más fácil y agradable el aprendizaje y logra vencer dificultades y obstáculos que parecen difíciles de alcanzar.

Este proceso permitió evidenciar que el acompañamiento del docente en cada una de las etapas de su aprendizaje hace que éste se convierta en un modelo a seguir para los estudiantes, lo cual hace que la responsabilidad como maestras sea mayor.

El trabajo en grupo generó en el aula de clase actitudes positivas de compañerismo y amistad.

Organizar, planear y ejecutar actividades como la autoestima, barbarismos declamación, la descripción, relatos, el debate, exposiciones y el programa radial, permiten fortalecer la expresión oral de los estudiantes ya que a través del habla se dan las relaciones con los demás y se mantienen. El trabajo en grupo generó en el aula de clases actitudes positivas de compañerismo y amistad (p. 109-110).

Villacís, M. (2015) sustentó la *tesis La expresión oral y su incidencia en la fluidez al hablar de los estudiantes de quinto "A" de Educación General básica de la unidad educativa Picaihua de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua*, para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. La autora presentó como objetivo general: "Investigar la influencia de la expresión oral en la fluidez al hablar de los estudiantes de quinto "A" de educación general básica de la Unidad Educativa Picaihua en la Ciudad de Ambato provincia de Tungurahua". Tiene un enfoque Cualitativo – cuantitativo. La población que empleo es de 65 alumnos siendo la muestra la misma. Villacís (2015) afirma las siguientes conclusiones:

Se aprecia que los estudiantes a veces les resulta fácil expresar lo que piensan porque en varios casos no existe un intercambio del diálogo entre maestro y alumno, esto genera apatía durante el desarrollo de la clase.

Rara vez les gusta participar en actividades como exposiciones, casas abiertas, y oratoria debido a la aplicación de metodología habitual de parte del docente. En algunas ocasiones tienen facilidad de expresar sus ideas cuando hablan ante los demás y expresan con facilidad los conocimientos aprendidos en aula, porque varios de ellos son tímidos e inseguros, no se analiza constantemente los componentes conductuales de la comunicación, al evaluar la expresión oral no emplean continuamente factores como dominio del tratado, destrezas comunicativas, fonética y modulación, de igual forma ocurre en lo pertinente a realizar un diagnóstico de la expresión oral durante el inicio o al final de clases, a menudo los estudiantes tienen facilidad y claridad al expresarse.

En varias circunstancias el educando al relacionarse con sus compañeros, amigos y familiares sostienen una comunicación fluida y clara, por la inexistencia del empleo de herramientas eficaces que incentiven el interés de asistir a clases. No es muy utilizado términos nuevos durante su etapa escolar por lo cual a veces les gusta familiarizarse con este vocablo, siempre cuando los estudiantes presentan una eficiente fluidez al hablar se dificulta la interrelación, los profesores no siempre han identificado en sus estudiantes algún trastorno del lenguaje, como la dislalia, disfemia, disglosia y disartria, en indiscutibles oportunidades a los estudiantes se les dificulta la pronunciación de palabras nuevas razón por la cual se ha dado un bajo rendimiento; falta de autoestima, pronunciaciones incorrectas.

Posteriormente se concluye que el docente con frecuencia nunca utiliza cuentos que estimulan a desarrollar una buena expresión oral, por lo mismo el alumnado tiene dudas al pronunciarse, pues el ambiente se convierte en monotonía, y escasa participación, por ello resaltan que siempre es necesario la elaboración de una guía didáctica para desarrollar con efectividad la expresión oral y la fluidez al hablar de los estudiantes (p.99-100).

En el trabajo de investigación de Godoy, O. (2016) con su tesis *Análisis de competencias y problemas frecuentes en la comunicación oral de octavo año de enseñanza básica* para obtener el grado de Magíster en Lingüística mención en Lengua Española en la Universidad de Chile de la Facultad de Filosofía y humanidades. La autora desarrolla el tipo de investigación descriptiva. La población que empleo es de 75 alumnos donde fueron seleccionados 60 alumnos que pertenecen a tres octavos básicos.

Godoy (2016) considera que los objetivos generales son “Identificar los problemas frecuentes en la realización de discursos orales de estos estudiantes, y describir las estrategias lingüísticas y extralingüísticas de los buenos oradores de octavo año básico” (p.8)

La autora presenta como primera conclusión lo siguiente:

En cuanto al dominio del contenido, el estudio arrojó que los estudiantes poseen problemas, específicamente, en el aspecto denominado conocimiento del tema. Es decir, para los alumnos fue complejo profundizar en las ideas principales de su discurso, demostrando así un conocimiento completo del tema tratado. En el criterio de estructura discursiva, los alumnos presentaron problemas para realizar

introducciones que atrajeran la atención de la audiencia hacia el tema tratado. Del mismo modo, fue complejo para nuestros estudiantes desarrollar conclusiones donde pudiesen resumir sus ideas, aclarándolas o aportando un dato distinto. Más bien sus conclusiones se basaron en explicitar que su discurso había acabado (Godoy, 2016, p.86).

Como segunda conclusión se afirma lo siguiente:

El segundo objetivo de este estudio era describir las estrategias que los buenos oradores de octavo año básico realizaban al momento de efectuar discursos orales. Al respecto podemos decir que los estudiantes que se situaron en un nivel avanzado fueron capaces de: introducir y concluir de forma eficaz su tema planteado, comunicar con gestos y con la mirada, utilizar de forma adecuada (videos, presentaciones con citas del libro, imágenes vinculadas con el tema) los recursos de apoyo y desmostar dominio de su tema al profundizar sobre las ideas principales indicadas al comienzo de cada exposición (Godoy, 2016, p.87).

2.1.2 Antecedentes Nacionales

En la Tesis de Machacuay, Bastidas y Medina (2016), para optar el título profesional de licenciado en educación en la Universidad Enrique Guzmán y Valle, que tiene por título *juegos lingüísticos como recurso didáctico para el desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 5 de abril, vitarte, 2015*. Según los estudios realizados por dichos autores tuvo como objetivo general “determinar el nivel de influencia de las 10 diferencias como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral de los alumnos de sexto grado de educación primaria 5 de Abril, Vitarte, 2015”. Los autores desarrollaron el tipo de investigación experimental y empleó el diseño cuasi experimental. La población que empleo es de 600 alumnos donde fueron seleccionados 56 estudiantes, estaban distribuidos en dos secciones: sección “A-28” y sección “B-28”.

Machacuay, Bastidas y Medina (2016), afirman las siguientes conclusiones:

Según el contraste de hipótesis general con U de Mann Whitney el valor de significancia es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto se concluye que los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyen significativamente en desarrollar la expresión oral de los alumnos del sexto grado de primaria de la institución educativa 5 de Abril.

Según el contraste de hipótesis específica 1 con U de Mann Whitney el valor de significancia es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto se concluye que el uso didáctico de las 10 diferencias influye significativamente en la participación en clase y la fluidez en la expresión oral de los alumnos del sexto grado de primaria de la institución educativa 5 de Abril.

Según el contraste de hipótesis específica 2 con U de Mann Whitney el valor de significancia es menor que 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto se concluye que el uso didáctico del juego de los animales influye significativamente en la participación en clase y la fluidez en la expresión oral de los alumnos del sexto grado de primaria de la institución educativa 5 de Abril (p.73)

Por otra parte, Sabaduche (2015). Para optar el título de licenciado en educación primaria en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote desarrolló la tesis titulada “El teatro como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de expresión oral en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la I.E. Coronel José Joaquín Inclán de la ciudad de Piura, 2014” tiene como objetivo general “Determinar los efectos de la aplicación del teatro como estrategia didáctica en la expresión oral en los estudiantes de la I.E Coronel José Joaquín Inclán de Piura”. El diseño de investigación fue el pre test y post test. La población para la realización de la investigación es de 76 estudiantes.

Sabaduche (2015) concluye:

- a) La aplicación del programa centrado en estrategias didácticas de dramatización tiene efectos significativos sobre la expresión oral de los niños de sexto grado de primaria de la IE “Coronel José Joaquín Inclán” del distrito de Piura, así se ha demostrado al comparar las frecuencias del pre y post-test (tabla 3). Las estrategias didácticas de dramatización aplicadas durante la ejecución del programa pre-experimental han incidido favorablemente sobre el nivel de expresión oral de los niños. Se ha determinado que las estrategias didácticas de dramatización favorecen a que los niños aprendan a expresarse.
- b) El nivel de expresión oral que presentan los niños antes de la aplicación del programa de estrategias didácticas de dramatización es regular (tabla 1), pues la mayoría alcanzó puntuaciones correspondientes a la escala regular de 34 a 46

puntos de un total de 60 puntos. Por tanto, se establece que los niños presentan problemas o deficiencias en expresión oral.

c) El nivel de expresión oral que presentan los niños después de la aplicación del programa de estrategias didácticas de dramatización es adecuado (tabla 2), así se corrobora en las frecuencias calculadas y en la prueba de hipótesis (tabla 6); en ambos casos se percibe que el número de niños con mejores puntuaciones es alto, después de la aplicación de las sesiones de estrategias didácticas de dramatización.

d) Los resultados obtenidos en el pre y postest establece que existen diferencias significativas en el nivel de expresión oral, entre la situación inicial y final que presentan los niños participantes de la investigación (tabla 3 y 4). El número y porcentaje de niños con mejores nivel de logro en los niños con mejor expresión oral aumentó considerablemente después de la aplicación del programa de estrategias didácticas de dramatización. Los resultados han permitido concluir que las estrategias didácticas de dramatización ayudan a los niños a desarrollar las habilidades comunicativas 48 para poder mejorar la expresión oral (p.47).

Palomino (2015), en su tesis de maestría en la Universidad Nacional de Trujillo sobre *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños de 4° grado de Educación primaria, área de comunicación de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el Porvenir, Trujillo -Perú*. El tipo de investigación es experimental cuyo diseño es el cuasi experimental. El objetivo general es “Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la mejora de la expresión oral en los niños de 4° grado de Educación Primaria, área comunicación, de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el Porvenir 2015”. La población es 185 estudiantes con una muestra de 62 estudiantes.

Palomino (2015) concluye lo siguiente:

1. En el pre –test y pos test del Grupo experimental, se evidencian avances significativos en el post test después de aplicar la estrategia de los juegos verbales en el proceso enseñanza aprendizaje en los diferentes niveles de expresión oral, puesto que se ha incrementado de 19% al 58% de niños que se encuentran en el nivel adecuado y han disminuido del 52% al 29% en el nivel poco adecuado y del 29% al 13% en el nivel inadecuado, disminuyendo las dificultades presentadas en el diagnóstico inicial.

2. El grupo control en la aplicación del pre test el 19% se encuentra en nivel adecuado de expresión oral, 52% de niños en el nivel poco adecuado y el 29% en el nivel inadecuado, evidenciando dificultades en la expresión oral y en el post test de acuerdo a los resultados que se observan en los cuadros estadísticos, no hay avances significativos en los diferentes niveles de expresión oral en los niños, debido a que no se ha aplicado la estrategia de los juegos verbales en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

3. La aplicación de los juegos verbales en los niños (as) mejoró la expresión oral en los niños (as) del 4° “A” de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”, se desarrolló la creatividad, imaginación, memoria, atención y concentración, logrando que se expresen con claridad, fluidez, coherencia, entonación, con una pronunciación adecuada que facilita la comprensión de mensajes. Por tanto, existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos en ambos grupos (p.62).

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Los juegos

2.2.1.1 Definición

El juego es una actividad innata en el ser humano, todos hemos aprendido a relacionarnos en el ámbito familiar, social y cultural a través del juego sin importar el tiempo o la edad. “La palabra juego que viene del latín iocus, iocare que significa broma, chiste, ingenio, diversión” (De Puig, 2007, p.11). Es parte de las actividades que realiza el niño desde los primeros meses de su nacimiento y desde temprana edad empieza a hacer uso de su cuerpo, por ejemplo, jugar con sus pies y manos, empezar a tener mayor control de sus movimientos para distraerse con juguetes, etc. lo que refleja la participación activa y precoz en el juego.

En otras palabras, Moreno (2002) hace referencia a que el hombre por naturaleza realiza diferentes actividades lúdicas, ya sea en su vida cotidiana pues, en algún momento sirve como distracción, entretenimiento, pasatiempo o como parte de su educación. La finalidad es participar de aquellas actividades lúdicas que nos den satisfacción personal y que a la vez ayuden al desarrollo del aspecto emocional, social y más en la vida del hombre, ya que son aspectos que deben ir trabajándose a lo largo del tiempo.

Según Mamani, Olivera y Cárdenas (2013) hacen una remembranza a la definición del juego y que ha tenido variaciones en su definición, basándose en las diferentes culturas y tradiciones.

Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que, para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio (p.1)

Pese a las muchas definiciones que puedan existir a lo largo del tiempo en relación al juego, todas coinciden en que este término muestra un acto de alegría, risas y diversión. Por eso, no es de extrañarnos que el “juego” era una actividad necesaria desde tiempos remotos para el desarrollo de la sociedad y sobre todo que involucraba la participación de los infantes.

Según Martínez (2012) especificó al juego como un término que se refiere a la forma general de comportarse y de conocer a través de una serie de actividades concretas, claramente delimitadas como los juegos simbólicos, de mesa, de regla, motrices y más, a socializar con su entorno. Es decir, el ser humano expresa a través de estas actividades sus sentimientos y todo tipo de competencias intelectuales, morales y sociales. En algunas ocasiones, jugar, conlleva acciones como: tensión, pena, sufrimiento, alegría en los infantes puesto que los juegos incluyen aceptar retos y superar obstáculos.

Asimismo, Borja, Mireia y Martínez (2012) consideraron que “El juego humano es una manifestación de la vida. En efecto, llamamos jugar a una inagotable gama de actividades” (p.11). En este sentido, los niños irán descubriendo su mundo exterior e interior a través del juego, dado que es la única forma de descubrir la realidad y enfrentarse a ella de manera significativa.

Es sencillo dar con una definición exacta del “juego” porque son diversas actividades o conductas que el ser humano realiza a diario en relación a este término y más aún cuando diferentes profesionales dan prioridad al juego de acuerdo a sus propuestas teóricas y por ende usan diferentes definiciones.

Según Moreno (2002) citando a la Declaración de los Derechos Del Niño de 1959, en su artículo n°7, dice que “el niño disfrutará plenamente del juego y diversiones (...); la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran en promover el goce de este derecho” (p.12). Esto significa que, los derechos de los menores de edad están íntimamente relacionados con las obligaciones y responsabilidades de todos los gobiernos y las personas adultas que mantienen relación con la formación de los niños. Por tanto, la sociedad y las autoridades deben ser conscientes de defender este derecho del niño como una actividad libre e indispensable.

Teniendo en cuenta lo expresado y pese a las muchas definiciones del término “juego”, se puede decir, que el hombre ha jugado desde sus inicios de vida hasta la conclusión de la misma. Es indudable, que al observar a los infantes realizar diferentes movimientos, notemos que ellos juegan por instinto o por una fuerza interna que los conduce a trepar, manipular, ponerse de pie, tirarse al piso o usar objetos para hacerlos parte de su actividad lúdica, etc. Incluso, en algunos casos no se requiere de personas adultas para enseñarles cómo se debe jugar, simplemente es un ejercicio natural y placentero que experimenta cada uno.

Por el contrario, muchas personas adultas ya sean padres, abuelos o docentes no toman la importancia necesaria y positiva que genera el juego debido a la ignorancia en el tema o por disfrutar de un tiempo libre para ellos. La realidad es diferente, puesto que, el niño como queda evidencia por los muchos autores ya mencionados, requiere del “juego” en su vida diaria y que es tan imprescindible para integrarse en el mundo y desarrollar su libertad.

Las principales teorías del juego, relacionadas con el desarrollo de la expresión oral son las siguientes:

2.2.1.2 Teorías del juego

Los escolares juegan de diferentes formas, dependiendo el estado de ánimo, sus propios intereses o característica del juego. Asimismo, va a depender de su edad y su nivel de relación con sus pares. Analizando desde diferentes perspectivas teniendo en cuenta el aporte de diversos autores, se infiere las siguientes características vinculadas al término juego. Según, Montiliau (2000) mencionó que Vygostsky hace referencia a que el juego es el sentido social de la acción y que

adquiere un valor transmisor de la cultura al ser moldeado socialmente en su propia naturaleza y función construye una realidad cambiante, y sobretodo impulsor del desarrollo mental del niño. En este sentido, debemos tener en cuenta que el “juego” es vital para la formación de la cultura ya que ésta se va adecuando a la participación de diversos agentes donde en todo momento comparten sus experiencias y costumbres lo que ocasiona que la cultura de esa sociedad se vaya alimentando y genere que los niños vayan desarrollando su capacidad mental para aplicarlo a diversas situaciones.

Según Ponce, Pérez y Peralta (2018) citando a Piaget señala las etapas del desarrollo del niño y considera que cada niño interioriza cada estadio gracias a su esfuerzo y reflejo del juego.

Estadio sensorio motor (0 a 2), estadio pre operacional (2 a 7), estadio de operaciones concretas (7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad de 12 a más), distingue cuatro tipos de juego simbólico, de ejercicio, de reglas, y de construcción (p.14)

Constantemente los infantes se afrontan a la realidad y buscan la forma más fácil de interaccionar con ella. Según, Piaget su principal objetivo es centrarse en el desarrollo cognitivo que está íntimamente relacionado con lo lúdico, para ello, plantea los juegos mencionados que ayudan a una mejor comprensión y enriquecimiento de lo intelectual.

Por último, Ballén (2010), considera a Platón, el primer filósofo en reconocer el valor del juego como instrumento en la educación. “No se debe forzar a los niños en su aprendizaje, sino que se precisa jugando” (p.39). Es decir, el niño tendrá que ir descubriendo sus acciones como comer, hablar, caminar, reírse, etc. a través del juego sin seguir un manual específico sino involucrándose en el juego y hacerlas parte de su aprendizaje personal.

Estos y otros autores incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las perspectivas vinculadas al juego, coincidiendo y beneficiando en el desarrollo físico, mental, psicológico, social y emocional del niño. Moreno (2002) citando a Delgado y Del Campo (1993) manifiesta que el juego es vital en la vida y recuerda un pensamiento de Sófocles donde dice que “El que olvidó de jugar

que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso” (p. 18). En otras palabras, si el infante en etapa escolar o estando en su vida cotidiana no se involucra en el juego se volverá un sujeto monótono, tradicional, repetitivo de sus actos lo que lo convierte en una persona deficiente para la sociedad que requiere de personas que interactúen con cualquier tipo personas y situaciones.

A continuación, se explica cómo el juego tiene una función importante en la escuela.

2.2.1.3 Importancia del desarrollo del juego en la escuela

El juego es de vital importancia para el desarrollo infantil. Los educadores, los padres de familia y otros profesionales vinculados al tema educativo han llegado a la conclusión que el juego está íntimamente relacionado al crecimiento del niño en diferentes aspectos: psicomotor, intelectual, social y afectivo. Por ejemplo, a través de ello, descubren sensaciones nuevas, realizan coordinaciones en sus movimientos, estructuran su estado mental, exploran sus posibilidades sensoriales y socializan, entre otros aspectos más.

El juego en el aula tiene que tener un espacio y tiempo determinado para ser ejecutado. Dentro de la programación que planifica un docente, el juego, debe estar incluido, porque las actividades lúdicas son necesarias antes, durante y después del proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que los menores de edad hacen representaciones de lo que están por aprender y luego seguir haciendo uso de las actividades lúdicas como reforzamiento de todos aquellos aprendizajes que recibieron. Por ejemplo, jugar con imágenes de palabras, refranes, parentescos, descripciones, el espejo mímico, desplazamientos, cambios en las palabras, las preguntas, construir historias, etc. es decir, viven fantasías reales que se asemejan a la vida cotidiana.

Minerva (2002) afirma lo siguiente:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomente el compañerismo para compartir ideas,

conocimientos de manera significativa (...) a la vez que les propicien un desarrollo integral y significativo y al docente posibilite hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, dónde su ingenio se convierta en eje central de la creatividad (p. 291).

Lo mencionado por Minerva es el anhelo de la verdadera educación porque si los niños reciben una formación educativa basada en la confianza a sí mismo siendo tolerantes, respetuosos, solidarios, etc. a través de actividades amenas, creativas y divertidas se estaría logrando aprendizajes significativos que luego aportaran al desarrollo integral del niño y a largo plazo asegurarían su desenvolvimiento en todo aquello que los rodea. De ahí se parte nuevamente en la importancia del juego en las escuelas y como estas se deben ser incluidas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En las instituciones educativas hay lugares y espacios de recreación. Por ejemplo, el patio, las salas donde hay juguetes, losas deportivas, piscinas, áreas verdes, etc. Por tal razón, los docentes deben propiciar momentos de juegos libres usando todos los espacios que puede ofrecer la escuela, así mismo habrá juegos que requieran de un ambiente específico para desarrollarse, sin embargo, un docente debe tener la capacidad de adaptarse a cualquier situación para aplicar el juego. De esta manera, se puede contribuir al aprendizaje de ciertos contenidos ligándolo a las actividades lúdicas propias de la etapa escolar.

Hoy en día, los menores de edad entre los 6 a 12 años pasan varias horas frente al televisor, el celular, Tablet o cualquier dispositivo tecnológico que le faciliten algún tipo de distracción volviéndolo dependiente de estos dispositivos y cada vez son más los niños que adoptan este tipo de comportamiento. Esto ocasiona que los niños desarrollen ciertos niveles de dependencia que los aleja de las actividades lúdicas que se presentan en la vida diaria, desde jugar con sus amistades fuera de horario escolar, dificultades para mantener una conversación con amigos o familia y hasta concentración en clases, más aun en el aula, los niños no son físicamente activos, no usan su creatividad, repiten de memoria lo que aprenden en aula y no son capaces de usar su pensamiento divergente frente a cualquier situación que se les presenta. Según el análisis de las investigaciones consultadas, se cree que lo mejor sería reducir el tiempo del niño frente a las pantallas del televisor o los

videojuegos ofreciéndole ocupar ese tiempo realizando actividades como caminar, correr, saltar, gritar y explorar su mundo interior y exterior.

Según De Puig (2007), las razones por las cuales los niños han dejado de lado el juego son las siguientes: en primer lugar, en las instituciones educativas, los docentes reducen las horas de juego, reemplazando por otras actividades extracurriculares, en segundo lugar, creciente influencia de la televisión u otros dispositivos que generan distracción y por último, los espacios urbanos o escolares se han reducido a espacios pequeños, dónde el niño no encuentra un lugar o no se siente motivado a jugar. Entonces, analizando lo mencionado es necesario en los docentes un cambio de mentalidad, se debería reestructurar la enseñanza – aprendizaje, aplicar el “juego” como actividad permanente en la vida del infante.

En conclusión, según García y Llul (s.f), mencionan lo siguiente en relación al juego como desarrollo de aprendizaje en los infantes:

Existe una conciencia del valor del juego como camino para educar al hombre y como una de las mejores vías para aprender valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades. Mediante él, esperamos que los niños y las niñas cambien, que modifiquen sus comportamientos para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que se vayan adaptando a la realidad y a la vida (p.27)

Por tal razón, el juego estaría asegurando el aprendizaje de ciertos contenidos incluso de aquellos contenidos que se muestran dificultosos para algunos, pero si son desarrollados con actividades lúdicas, amenas y divertidas, los niños tendrán una mejor recepción de los aprendizajes. A su vez, esto sirve como enlace para que los menores de edad acepten las normas, ya que el “juego” en su mayoría requiere de un proceso en su ejecución y si esto es desarrollado constantemente en la escuela el niño no tendría dificultades para respetar las normas de juego y aquellas relacionadas con el comportamiento.

Por otro lado, Según (Ribes 2011, p.62) el juego inspira el desarrollo de diversos aspectos en la vida del infante y en general del hombre, por lo que a continuación se detalla la relevancia en cada uno de los aspectos.

2.2.1.3.1 Para el desarrollo físico:

El juego es importante para el desarrollo de este aspecto porque a través de las actividades lúdicas que involucren saltar, correr, extender los brazos, flexionar las piernas, orientaciones espaciales (derecha, izquierda, atrás y adelante) el niño estaría desarrollando el control y coordinación de su propio cuerpo para aplicarla a diversas actividades.

2.2.1.3.2 Para el desarrollo social:

Los menores de edad establecen relaciones sociales desde los primeros años de vida con otros menores de su misma edad o hasta mayores. Aprenden a convivir, a dominar sus impulsos y a respetar a los demás. Según su edad se van adaptando a las exigencias del entorno en el que viven. Por ejemplo, Cuando el niño proyecta en el juego sus deseos, temores, vivencias y expectativas, está representando el papel de lo que le atemoriza, creando las figuras de sus fantasías o expresan partes de su vida diaria.

Durante el juego el niño desarrollará competencias de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización, puesto que resolverá problemas de la vida cotidiana que le plantee la actividad.

2.2.1.3.3 Desarrollo emocional.

El juego es el vehículo donde el niño puede manifestar emociones como la alegría, frustración, empatía, tristeza, agresión, etc. que en ocasiones no puede expresar con palabras y permite que poco a poco tenga la capacidad de comunicar lo que siente y de compartir con otros sus emociones.

2.2.1.3.4 Desarrollo de la creatividad.

Los niños crean mundos imaginarios a través del juego y para ello hacen uso de recursos ficticios evocados de su mente. Expresan sus anhelos o todo aquello que perciben del mundo y su vida diaria.

2.2.1.3.5 Desarrollo moral.

El juego contribuye a la adquisición de valores. El aprendizaje de reglas permite que el infante respete los turnos del juego y respete la participación

de los demás. Asimismo, ayuda a sus participantes a ser más tolerantes y a resolver los conflictos que puedan surgir en el proceso de la actividad.

2.2.1.4 Características del juego

Para el niño, el juego, constituye una actividad importante, ya que por medio de este reproduce e imita las actividades que vive a diario. A través del juego, adquiere conocimientos de sí mismo y del medio que nos rodea. Diferentes autores, como Bruner, Piaget, Russel citados en Ribes (2011) explican las características más repetitivas que corresponde al juego y estas son:

- **El juego es una actividad libre:** El niño escoge las actividades lúdicas de manera espontánea y libre, pues desde pequeños se relacionan con su entorno por medio del juego. Es decir, es un acontecer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente.
- **El juego es una necesidad:** El juego es vital para el desarrollo del niño. Pues siente el deseo de jugar y estos deseos serán diferentes según su edad, pero siempre serán expresiones de la personalidad de cada uno de los jugadores. No requiere especialización ni aprendizaje previo. El juego también responde a la necesidad de dar rienda suelta a su imaginación y a sus ilusiones.
- **El juego es orden:** Aunque existen divergencias entre Piaget (cualquier juego incluye reglas) y Vygotsky (las reglas aparecen en las fases más evolucionadas del juego), el orden conduce al núcleo de la educación, y es, por tanto, el camino para la vida social.
- **El juego no es la vida real:** El niño imagina su mundo interior y exterior, pero no es capaz de percibir lo que tiene. El niño juega siempre, no importa dónde ni con quién.
- **El juego prepara la vida futura:** El juego contribuirá al desarrollo del estudiante en la vida adulta.
- **El juego estimula la sociabilidad:** Los niños permanecen largos periodos de tiempo relacionados a grupos sociales (escuela, barrio, fiestas infantiles, reuniones familiares, eventos o cualquier actividad), desde pequeños están dispuestos a vivir actividades sociales y a compartir sus costumbres y tradiciones.

- **El juego es una actividad placentera:** Es una de las características considerada como central, sin ella no hay alegría y emoción, está presente en los primeros años de vida, donde los padres son los responsables de reforzar el deleite por el juego.

En términos generales, el niño no se cansa de jugar, está en constante actividad disfrutando de los momentos libres, agradables, entretenidos, etc. además, sirve como actividad de aprendizaje en la vida cotidiana que más adelante tendrá resultados en la vida adulta.

Podemos afirmar que el juego, abarca un sinnúmero de actividades y acciones que se van a desarrollar a lo largo del tiempo. Los padres son los primeros responsables de formar a los pequeños en valores, responsabilidad social y en ser ciudadanos de éxito, pues el segundo paso, es la tarea docente reforzar en el aula lo trabajado en casa. Tal y como lo señaló Moreno, J (2002) al decir que “ningún niño se cansa de jugar. Esto responde a la necesidad de motricidad, de ser o estar activo, moverse, explorar, imitar; a la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento” (p, 29).

2.2.1.5 Clasificación de los juegos

Los infantes juegan de diversas formas para ello va a depender de sus estados de ánimo, interés o necesidades, lugar dónde se encuentren, entre otros. A continuación, se desarrollarán los siguientes juegos organizados, juegos sensoriales y juegos motrices.

2.2.1.5.1 Juegos organizados

Condori y Esperanza (2009) precisó “son los juegos que realiza previa organización. El profesor es quién proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía” (p.28) es decir, el docente será el mediador y encargado de acompañar en todo el proceso, respetando las opiniones y sugerencias de los demás. Y los estudiantes deben estar dispuestos a escuchar y seguir las pautas del juego.

2.2.1.5.1.1 Juegos simbólicos

Condori y Sánchez (2009) define “el juego simbólico o de ficción es el juego infantil por excelencia. Obligando a adaptarse a un mundo social adulto y a una realidad física que aún no comprende, el niño necesita inventarse su propio mundo” (p.19). Esto significa que el niño requiere comprender su medio físico para aprender a relacionarse con su entorno social.

Por otro lado, Ribes (2011), considera que los pequeños desde edad muy temprana aprenden a comprender su entorno. A medida que van creciendo, se interesan por imitar la realidad a través del juego. Por ejemplo, jugar a las casitas, maestros y alumnos, jugar a las tiendas, etc. Asimismo, aprenden infinidad de cosas, partiendo de su realidad desde lo simple a lo complejo.

Todo ello se desarrolla, según Mamani, Olivera y Cárdenas (2013), a partir de los dos años y a través de la convivencia familiar los pequeños representan objetos, situaciones o personajes que están o no presentes y van desarrollando su imaginación. En este proceso, los niños requieren de dos herramientas que son las siguientes: los objetos y su propio cuerpo y de esta manera ellos interactúan con la sociedad.

Según Moreno (2002) el juego simbólico “evoluciona desde formas simples en las que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad (...) hasta juegos de representación más complejas” (p.41). Así, por ejemplo, extender los brazos y simular que es un avión, jugar a las casitas, cabalgar un palo de escoba y creer que es un caballo, etc. Hasta llegar a representar obras de teatro, bajo un guion que ayude a la clarificación de lo que se quiere transmitir.

Características de los juegos simbólicos

Las características de este tipo de juego según Ribes (2011) son las siguientes:

- Se realizan en interacciones sociales con niños de su misma edad e intereses comunes.
- Requiere de imaginación, pues la fantasía es la base de la preparación y desarrollo del juego.
- Utilizan representaciones de los objetos, personas y acciones que intervienen en el juego.
- Se desarrollan formas de interacción dentro del juego a través de la expresión verbal y no verbal.
- El juego tiene un objetivo que todos los participantes siguen durante su desarrollo.
- Los niños imitan a los adultos en su vida cotidiana.
- Las profesiones y las experiencias familiares son referentes principales del juego.
- Los personajes principales son los niños o los objetos que son manipulados por ellos.

Las características mencionadas ayudan a ampliar la capacidad comunicativa, asignar nuevos significados a los objetos, empiezan a suponer, recrear desde situaciones simples a más complejas del mundo real.

Funciones del juego simbólico

Las funciones del juego simbólico, según (Guerra, 2011, p.10) expresa lo siguiente:

- Desarrollo de un escenario lúdico, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria.
- El juego es la exhibición pública del mundo interior infantil.

- Útil en el aprendizaje de la asunción de roles, un modo de superación del egocentrismo cognitivo.

Los infantes juegan imitando a la sociedad, construyen su propio mundo interior observando directamente a la realidad. Estas reproducciones (imitaciones) pueden ayudar a su crecimiento personal como otras acciones que tienen un sinnúmero de consecuencias que no ayudan a vivir en armonía y tranquilidad. Constantemente se debería estimular al niño a jugar con responsabilidad, a compartir con sus compañeros, a ser solidarios y sobre todo repitiendo actos positivos que ayuden a su formación personal.

2.2.1.5.1.2 Los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son aquellas actividades que se desarrollan de dos a más personas, aquí los estudiantes no juegan para una competencia, sino con el fin de divertirse, intercambiar sentimientos. Y se debe buscar el equilibrio entre los participantes.

Son actividades lúdicas cuya característica primordial es proponer la cooperación como única forma de interacción entre sus participantes. Dicha cooperación es un tipo de comportamiento que exige la acción conjunta de varias personas con la intención de alcanzar un objetivo común (Moreno, 2002, p.139)

Según Mamani, Olivera y Cárdenas (2013) menciona que “se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir” (p.57). En otras palabras, el estudiante demuestra respeto por los demás compañeros que estén jugando e impulsa al orden.

El juego cooperativo y el de reglas constituye el contexto adecuado en el que el niño puede aprender a relacionarse de carácter

cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses de grupo y a posponer sus deseos (...) mejora sus competencias lingüísticas, supera su egocentrismo, y comienza a aceptar reglas y normas lo que hace que sus interacciones sociales sean cada vez más fluidas. (Mamani, Olivera y Cárdenas, 2013, p.57).

En otros términos, supone participar con varias personas, compartiendo pautas y compromisos de manera responsable que conlleven establecer objetivos establecidos en el juego. Además, compartirán normas que ayudarán a integrarse, comprender y a asumir todos los puntos de vista. Finalmente, se buscará en los estudiantes la empatía en el proceso de la realización del juego.

Juegos de reglas

El juego de reglas consiste en seguir las normas y pautas, es decir, la regla no es vista por el jugador como una traba a la acción, sino, como promotora de la acción. Desde corta edad, los estudiantes aprenden a aceptar normas y las siguen. Debido a las ven como una condición para el desarrollo del juego donde los niños buscan todas las oportunidades posibles con el fin de ganar. Según Mamani, Olivera y Cárdenas (2013).

Las reglas son establecidas para todos los jugadores, sin embargo, en el aula se puede observar en algunos casos donde el jugador no ha podido llegar a la meta propuesta y ha llevado a los participantes a la frustración. Lo que desencadena conflictos entre ellos, pelearse con sus compañeros, molestias e incomodidades. Por tal razón, para dicha actividad se debe tener en cuenta lo siguiente: qué se va a jugar cuales son las reglas a seguir las cuales deben ser asumidas con responsabilidad y respetar a los demás.

Para Vygotsky citado en De Puig (2007) “las reglas del juego son sagradas para los niños. Ellos tienen un sentido de la justicia natural que los hace vigilarse mutuamente” (p.39). Es decir, en las

Instituciones Educativas los docentes tienen la gran responsabilidad de explicar a los estudiantes que las reglas son parte de su vida, son útiles y aplicables a la vida diaria. De modo que, a ellos les dará la oportunidad de experimentar por sí mismos y cumplir dichas normas en su totalidad.

Evolución de los juegos de reglas, según Garoz (2011) citando a Piaget (2005) nombra cuatro estadios:

Estadio 1: (a-2 años) Motriz o individual. Los niños juegan solos y a la vez realizan una variedad de actividades inconscientes donde el jugador, tiene conocimiento práctico. Es decir, los infantes ejercitar solo su cuerpo desde o utilizando una multiplicidad de objetos que será propios de su edad.

Estadio 2: (2 -5 años) Nivel egocéntrico: se inicia cuando el niño recibe estímulos del exterior. Por ejemplo, es típico que los pequeños imiten a los mayores, jugando con otros (primos, hermanos, sobrinos o compañeritos de aula de su misma edad o mayor que él) o sin preocuparse por encontrar un compañero de juego, pero no lo hace con una intención de querer ganar.

Estadio 3: (a partir de 6 – años en adelante) Cooperación. En este punto, los menores de edad juegan con un fin de ganar, para ello es fundamental contar con las reglas del juego porque debe haber un ganador y debe buscar la forma de vencer a los demás.

Estadio 4: (11 -12) Codificación de reglas. Los estudiantes tienen un pensamiento formal, respetan las reglas y normas. Todos cooperan bajo un mismo objetivo.

El juego de reglas es importante porque ayuda a los estudiantes a ponerse en el lugar del otro, respetar las normas y reglas en

cualquier contexto en que se encuentren y les permite socializar con los demás. Es por eso, que es importante dedicar tiempo a esto tipo de actividades porque impulsan el desarrollo de habilidades comunicativas fundamentales en la formación del ser humano

2.2.1.5.2 Juegos sensoriales

Según Montero, Alvarado, De los Ángeles (2001) considera a través de este juego el ser humano desarrolla diferentes habilidades, interactúa con los que está rodeado, y en algunos casos, controla sus actos negativos. Por ejemplo, de angustia y frustración. Pues para ello ejercita los cinco sentidos (tacto, gusto, olfato, vista y oído) y a veces, pueden actuar simultáneamente uno o varios a la vez.

2.2.1.5.2.1 Escondite de palabras

Los niños(as) en la escuela, se pasan horas escuchando a sus profesores, compañeros, a los directores, a personal de limpieza, etc. En algún momento se distraen, se impacientan y hasta pierden el interés por lo que están haciendo, en otras palabras, se ha buscado mejorar esta capacidad a través del juego escondite de palabras que consiste en inventar otras palabras nuevas con el fin de enriquecer el vocabulario y a la vez divertirse.

Según la Real Academia de la Lengua Española define el término “escondite” es el lugar propio o algo esconderse. O también conocido como el juego infantil que algunos niños esconden y otros buscan. Relacionando con el juego “escondite de las palabras” a los menores de edad les ayuda a construir un pensamiento divergente, que soluciones puede dar frente a un problema y cuál es la alternativa que van a proponer.

2.2.1.5.2.2 Juegos de ejercicio

Mamani, Olivera y Cárdenas (2013) “Estos juegos se definen como el conjunto de movimientos locomotores globales o gruesos que aparecen en un contexto lúdico” (p.58). Este juego se describe por la energía que el niño o niña tienen en el aspecto físico. Por

ejemplo, en el momento de saltar, correr, empujar, arrastrar, con actividades básicas para reforzar dicho juego.

2.2.1.5.3 Juegos motrices

Montero, Alvarado, De los Angeles (2001). Precisan que los juegos motrices “buscan la madurez de los movimientos en el niño” (p. 122). Es decir, ayudan a desarrollar las habilidades del cuerpo. Por ejemplo, la postura del cuerpo, el control de los movimientos que realiza con la cabeza, tronco y extremidades. La finalidad es que los estudiantes disfruten, gocen y se diviertan con los demás de su alrededor.

Hernández, Devis, Peiró, Rivera, tigreros, Generelo...Balboa (2004) hace mención a las habilidades motrices que son las siguientes: la primera es la habilidad perceptivo – motriz, tiene en cuenta el espacio y el tiempo, la segunda, habilidades básicas, aquí se da los movimientos más generales que realiza todo niño en edad de 6 a 12 años. Por ejemplo, los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y percepciones. Por último, las habilidades genéricas, estas requieren de un mayor proceso de aprendizaje y está relacionado con el deporte en sí. Tal es el caso de los botes, caídas, golpes, conducciones, etc.

Por el contrario, muchos autores han seguido pautas similares de observación en la motricidad. Moreno (2002), citando a Conde y Viciano (1997) considera tres aspectos importantes y son los siguientes:

- Control corporal: El estudiante a partir de la sucesiva adquisición de tono muscular en los diversos movimientos corporales, va adoptando posturas cada vez más adecuadas. El cual ayudará a acercarse más a reconocer su cuerpo y a tomar conciencia de sí mismo.
- Locomoción: en este punto el estudiante, tiene un tono muscular adecuado y se desplaza con seguridad. Por ejemplo, gatea, trepa, reptar con plena seguridad.
- Manipulación: El hombre se distingue de otros animales, usa las manos para ayudarse en la expresividad.

Se puede decir, jugar es la principal actividad del infante, responde a sus propias necesidades y al mundo que le rodea, Moreno (2000) citando a Garaingordobil (1990) “el niño normalmente ha jugado un promedio de 17.000 horas, y esta actividad es uno de los principales y más efectivos motores de su desarrollo” (p.82). Sí el estudiante se pasa jugando mucho tiempo se puede aprovechar como medio significativo y construcción de su propio aprendizaje, partiendo de sus actividades cotidianas.

2.2.1.5.3.1 Cambio de escenario

Tony, G (2016). El escondite de escenarios es conocido universalmente practican los niños de todos los países, ha pasado de generación tras generación. Este juego ayuda a tener lazos de amistad con la familia, amigos, y los espacios donde se puede jugar es en casa, en la escuela o en el parque.

Los que practican este juego no solo desarrollan el aspecto físico, sino social e intelectual. Por ejemplo, favorece la comunicación, estimula la creatividad, crea expectativas y planificación, etc.

Pasos a seguir para que se realice el juego, son los siguientes:

- Se forman grupos de la cantidad que propongan jugar.
- Se selecciona a un niño que dé la orden
- Decir en “voz alta” a buscar a los demás.
- Cuando encuentra a alguno de los niños o niñas debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando.
- Los infantes que están escondidos si quieren salvarse y ganar el juego, tienen que correr a contar donde está el que da la voz.
- Si el que da la voz, localiza a la persona que está escondida, debe tocarlo, dice su nombre y el otro se puede salvar.

2.2.1.5.3.2 Juego de roles

Brell (s.f) menciona que el juego de roles tiene normas más complejas y es asumido por todos los participantes. A continuación, define lo siguiente:

Los juegos de roles son actividades realizadas ya tienen un nombre bastante descriptivo, pero vale la pena desarrollarlo. En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, no realidad, reglas propias (...) por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social (p.105)

En otras palabras, el juego de roles es una actividad, lúdica en la que los participantes interpretan un personaje real o imaginario. Por ejemplo, jugar a la escuela, representar un personaje de cuentos, o un personaje real de diversas situaciones. Por ejemplo, para describir personas: se debe tener en cuenta lo siguiente: como es, se debe considerar la parte física, sus cualidades y preferencias. Para ello, se debe tener en cuenta lo siguiente: la observación, seleccionar, ordenar la información

El rol del educador en el juego

Montero, Alvarado y De los Ángeles (2001) define la función del educador en el juego es “un guía y su orientación se da de forma indirecta al crear oportunidades y espacio necesario, proporcionar material, y principalmente formas de juego de acuerdo con la edad del educando” (p.115). El docente tiene una mayor responsabilidad en seleccionar los tipos de juegos, este debe ayudar a desarrollar habilidades en los estudiantes, generando aprendizajes significativos y además un clima agradable. Sí el estudiante en algún momento falla en el juego debe haber palabras de aliento y entusiasmo. Evitar en lo posible la frustración o el resentimiento hacia la otra persona.

Principios pedagógicos para la enseñanza del juego, según Montero, Alvarado y De los Ángeles (2001, p.116). El docente antes de presentar el juego a los niños (as) conocer cuáles son los

procedimientos a jugar, tener el material y dónde van a jugar (aula o patio).

- Debe ser un docente motivador en todo momento desde el inicio, hasta el final.
- El juego debe ser explicado con palabras sencillas, tomando en cuenta la edad de los estudiantes y la realidad de ellos, además este mensaje debe ser claro, preciso y entendible, generando oportunidades de participación.
- El juego tiene que darse con un grupo de estudiantes.
- Sí hay una competencia en el juego (ganador y perdedor) mencione al final al ganador.
- Sí el juego es repetitivo y conocido por los estudiantes, evitar el aburrimiento y de preferencia cambiar a otro juego.
- El docente es el único responsable en involucrarse en el juego, dentro de aula.

Por lo general se busca que todos los estudiantes del aula jueguen, pero dentro del aula existirá algún niño que no quiera jugar, pues como docentes debe llamar la atención y la reflexión: se debe preguntar ¿qué le ha pasado? Si no quiere contar por temor, entonces se debe conversar con sus padres para tener mejores respuestas. Quizá el menor de edad está pasando por un problema familiar o presenta lesiones en el cuerpo.

En lo posible se busca grupos homogéneos con la finalidad de compartir conocimientos comunes. Si la cantidad de estudiantes es una cantidad mayor, y el juego no puede aplicarse a todo el grupo, pues se debe subdividir en todo el grupo.

2.2.1 Expresión oral

2.2.2.1 Definición

Forero, (2007) citando a Aristóteles dijo “hace más de 2500 años, que el hombre es un ser sociable (...) el hombre necesita a los demás para sentirse bien.

Esto implica, también, necesita compartir con sus semejantes sus opiniones, dudas, estados de ánimo.” (p.10) pues, a lo largo de la historia el hombre primitivo se ha comunicado con diferentes códigos. Por ejemplo, silbidos, sonidos de tambores, gestos, etc. Esto con el fin de ser escuchado y entendido por la humanidad.

Para Cañas (2007) la expresión oral es “el lenguaje expositivo tiene como finalidad esencial hacer comprender o presentar a alguien una información determinada las características son dos: Claridad y precisión” (p. 59). La primera explica que si la persona que expone no tiene un conocimiento claro y suficiente de lo que va a exponer, la idea será confusa para los oyentes. La segunda, va íntimamente relacionada con la anterior porque si tiene un vocabulario adecuado, utilizará la palabra o la expresión adecuada en el momento justo con la intención de dar a entender lo que se está explicando y será de interés para el público.

La expresión oral es el medio más importante de la comunicación que se da entre dos personas o más. El hombre expresa lo que siente, piensa del mundo y de todo aquello con lo que mantiene contacto. Según Núñez (s.f) señala que los estudiantes deben ser estimulados en la expresión oral desde pequeños y para ello menciona lo siguiente:

No se puede obviar que, hablar, hacemos cosas con las palabras y desde antiguo la oralidad, por ejemplo, se ha puesto al servicio de establecimientos de compromisos (...) una de las tareas fundamentales de la didáctica de la expresión orales hacer a los estudiantes conscientes del poder de la palabra para comprometerse con los demás y dar cuenta de la realidad. Son multitudes las intenciones sociales que tienen como base una estructura discursiva que hay que enseñar (p.7)

Según el Currículo Nacional (2018) en la competencia número diez hace mención a la comunicación oral en los estudiantes de primaria.

La comunicación oral es una herramienta fundamental para la construcción de las identidades y el desarrollo personal (...) el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de forma presencial o virtual, al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje creativo y responsable (p.48)

Definitivamente, la expresión oral, implica desarrollar multiplicidad de capacidades que están presentes en el hombre. El interactúa en la sociedad transmitiendo mensajes con sus semejantes con la única finalidad de convencer a quién está dirigiéndose.

2.2.2.2 Inteligencia emocional y habilidades comunicativas

Hablar, escuchar, leer y escribir se les conoce como habilidades lingüísticas, a través de ellas, el hombre es capaz de relacionarse de manera individual y social, permitiendo la facilidad de expresarse con seguridad.

Sanz (2007, p.484) hace referencia a cuatro inteligencias relacionadas con las habilidades comunicativas que a continuación hace mención:

2.2.2.2.1 Inteligencia intrapersonal:

Le permite al estudiante ser capaz de conocerse a sí mismo, comprender su medio. Asimismo, impulsa su autonomía y se prepara para la toma de decisiones que afectan su vida.

2.2.2.2.2 Inteligencia interpersonal:

Le permite al niño la interacción con otros y promueve el trabajo en grupo donde los participantes aprenden a solucionar conflictos y desarrollan habilidades sociales.

2.2.2.2.3 Inteligencia corporal o cinética:

Es la capacidad que ayuda a la persona a expresarse utilizando para ello el cuerpo como instrumento al momento de realizar actividades. También, contribuye al desarrollo de habilidades como la coordinación, el equilibrio, etc.

2.2.2.2.4 Inteligencia lingüística:

Esta capacidad promueve el dominio del uso del lenguaje oral y escrito a través del uso de las palabras teniendo en cuenta las normas de la comunicación.

Por lo señalado, podemos expresar que las inteligencias relacionadas con las habilidades comunicativas ayudan a los estudiantes a mejorar su pronunciación, claridad y coherencia al momento de expresarse ante la otra persona, no solo de forma verbal, sino de forma no verbal.

2.2.2.3 Competencias comunicativas

Las Rutas de Aprendizaje (2015), definen a la competencia comunicativa como “a un conjunto de aprendizajes de diversos tipos que permiten a nuestros estudiantes actuar usando el lenguaje en una situación comunicativa retadora” (p.21). Es decir, permite comprender el conjunto de competencias y capacidades que facilitan al estudiante producir y entender los mensajes de forma pertinente y apropiada, formando personas capaces de enfrentar la vida moderna. Por ejemplo, en clase el docente lee un texto y en ese mismo momento los estudiantes van ejercitando su pensamiento, escuchando, escribiendo, leyendo o respondiendo preguntas.

En las escuelas públicas y privadas, se debe incentivar a los estudiantes a expresar lo que piensan y sienten de la diversidad cultural, pues la tarea del docente en aula es guiar a los niños y a la vez tomar conciencia cuanto tiempo dedica a estas actividades con el fin de que la comunicación oral se de en diferentes escenarios comunicativos como: en ambientes públicos, dentro de aula y en grupos familiares.

Según Ruiz (2000) citando a Canale y Swain (1980) profundizó la definición de Hymes de las cuatro competencias comunicativas, que quiere decir, entender los mensajes orales o escritos de manera apropiada y contextualizada. En algún caso la comunicación se produce simultáneamente, aquí debe desarrollarse en su total entendimiento. Por ejemplo, los mensajes no solo deben quedar en conversaciones espontáneas, por el contrario, en diálogos que impliquen una mejor planificación del mensaje, obedeciendo a propósitos comunicativos para los oyentes. Asimismo, Ruiz (2000), menciona el propósito de cada competencia comunicativa.

2.2.2.3.1 Competencia gramatical:

Es la capacidad del emisor, el cual hace uso del vocabulario teniendo en cuenta las reglas fonológicas, morfológicas y sintácticas tanto orales y

escritas. Por ejemplo, usar adecuadamente el vocabulario, las oraciones, la pronunciación, etc.

2.2.2.3.2 Competencia sociolingüística:

Esta competencia permite usar adecuadamente la expresión y la comprensión. Se debe tener en cuenta el contexto, ya que los menores de edad usan diferentes recursos paralingüísticos (gestos, mímicas) para comunicarse con los demás. Por ejemplo, los niños de 6to grado de primaria, conversan entre ellos a la hora de recreo, sin embargo, no será lo mismo hablar con un adulto. Es por ello, que el hombre desde temprana edad, debe aprender a interactuar con los demás.

2.2.2.3.3 Competencia estratégica:

Esta competencia comprende a la fluidez y a la habilidad de comunicarse haciendo uso de los signos verbales y no verbales. Además, dependerá del estado de ánimo en que se encuentre el estudiante para convencer a los demás. Por ejemplo, en algunos casos, encuentran frustración en una palabra porque no recuerdan o no saben su significado, necesitando ayuda de otra persona o de otros recursos. Pues, si no se ha encontrado una respuesta satisfactoria esto lleva al interlocutor a poner fin a la comunicación.

2.2.2.3.4 Competencia discursiva:

Es la capacidad que tiene la persona para comunicarse ante el público de manera eficaz y pertinente (oral y escrito). Para ello, se debe conocer las reglas lingüísticas que ayuden a una mejor comprensión en las ideas, y términos adecuados.

Recasens (2003), divide el uso de la lengua en cuatro bloques. “Se escucha un 55%, se habla un 20%, se lee sobre un 16 % y se escribe sobre un 9%. Las cifras, muestran una generalidad sin entrar en profesiones específicas o casos particulares” (p.16). Lo dicho se debe analizar para conocer en qué situaciones se dan estos porcentajes dentro de las competencias comunicativas. Comparando con la realidad en la escuela, los docentes dedican poco tiempo a la expresión oral porque consideran

otras actividades con mayor interés, piensan en estas actividades como una pérdida de tiempo y plantean otras, por ejemplo, en la hora de plan lector, el estudiante mayormente solo debe leer y responder preguntas, sin saber si comprendió o no; el nivel literal o inferencial. Sin embargo, ellos deben desarrollar capacidades y habilidades más elevadas de acuerdo a su edad.

2.2.2.4 Capacidades comunicativas

Los estudiantes de 6to de primaria deberán pasar a otro nivel educativo, habiendo desarrollado en plenitud, las tres competencias comunicativas que son las siguientes: comprensión lectora, expresión y comprensión oral; y producción de textos. A continuación, se desarrollará una de las capacidades Según el Ministerio de Educación (2007) define lo siguiente:

2.2.2.4.1 Expresión y comprensión oral

La capacidad de expresión oral, según el Ministerio de Educación (2007) comprende habilidades como el “saber hablar” y “saber escuchar” (p. 23). La primera, consiste en organizar las palabras, frases, oraciones, y sobre todo la estructura del mensaje. Esto involucra conocer las características del público a quién va dirigido. Por ejemplo, saber la edad, si son compañeros de clase, directores, profesores, personas mayores, etc. Además, se debe tener en cuenta, la intención del mensaje y para ello se debe apoyar en los gestos verbales y no verbales. “Saber escuchar” es igualmente una capacidad que implica tener una correcta audición para entender el mensaje.

Comprende mensajes orales... identificar las ideas que se quieren comunicar, interpretar el texto en que se dice, que tipo de respuesta espera el que habla... conocer para comprender a cabalidad lo que quiere comunicar, saber interpretar los gestos y tonos de voz con que se apoya el mensaje (p. 24)

En este punto se menciona que en las instituciones se perfeccione la expresión oral de manera consciente y reflexiva, escuchemos activamente a cualquier tipo de mensajes ya que hoy en día es el reto más grande para lograr una comprensión razonable y adecuada.

Según Ruiz (s.f) menciona que algunos autores, años atrás han considerado como expresión oral y escrita, actividades simultaneas hablar y escribir. Habría que decir, también los hombres para expresarse primero se han tenido que basar en lo que ya está plasmado y luego transmitirlo, sin embargo, en la actualidad, las dos habilidades son significativas, pero con sus diferencias cada una. En la expresión oral, las frases son más cortas, el vocabulario tiene que ser pertinente a quien se dirigen y de acuerdo al contexto, algunas frases, se reducen y los errores gramaticales, en algunos casos no se evidencia. En cambio, en la expresión escrita se tiene una mayor rigurosidad, el contenido está estructurado, elaborado, y seguir las reglas gramaticales.

Por otro lado, Recansens (2002) menciona la importancia de escuchar con atención los mensajes que son transmitidos. Para ello, el oyente debe seguir ciertas pautas:

- Presentar una actitud positiva a la hora de escuchar el mensaje, quiere decir, tomar en cuenta para que le servirá en la vida real.
- El oidor debe tener interés por lo que se va a tratar.
- Identificar el tipo de lengua.
- Habiendo escuchado el mensaje, sacar sus propias conclusiones, con la finalidad de poder hacer un análisis, síntesis. A la vez relacionar cuanto de importancia tiene el pasado con la actualidad.
- El público debe saber inferir, a través de sus gestos, miradas, movimientos que quiere decir el emisor. Finalmente, se debe valorar el contenido.

Como se ha dicho, líneas arriba, el mensaje comunica “algo” ya sea a través de la palabra o a través de un gesto. Por ejemplo, cuando alguien levanta la mano, automáticamente hemos interiorizado que nos están saludando o su escuchamos a un docente explicar la clase de cómo hacer una infografía, etc. para ello, el hombre al momento de

emitir cualquier recado o gesto debe tener un contenido coherente y ordenado.

2.2.2.5 El diálogo como herramienta y como actitud

El hombre a lo largo del tiempo ha hecho uso de la comunicación verbal. Para ello, ha utilizado diferentes signos lingüísticos para que sea entendido por los demás. Según De Puig y Sático (2000) mencionan que el lenguaje es visto desde dos puntos de vista: contenido y método. Es decir, por un lado, potenciar la capacidad de observación, de análisis y abstracción. Por ejemplo, si se explica un tema en clase, los estudiantes tendrán que pensar en las palabras adecuadas, las frases precisas, de acuerdo en el contexto en que se encuentre, ponerse en el lugar del otro para que el mensaje sea entendido por los demás.

Puig y Sático (2000) define lo siguiente:

La lengua oral en la escuela es un instrumento de enseñanza y aprendizaje. La escuela puede ayudar en los niños el interés y la habilidad para comunicar sus sentimientos, sus opiniones, para llegar a comprender que cuanto mejor seleccione las palabras, construya las frases y escoja el tono de voz, mejor se hará entender. También puede potenciar en el niño la sensibilidad por la belleza y la precisión en el lenguaje. (p.50)

Los agentes educativos se encuentran en constante comunicación, ya sea hablar de situaciones cotidianas o académicamente; por ejemplo, sí se quiere informar sobre un asunto de interés o narrar una experiencia que lo que pasó en las cortas vacaciones. Se tiene que tener en cuenta el orden lógico de las ideas, un vocabulario amplio, pronunciación adecuada.

Por otro lado, Jacot (2004) en las conversaciones ante cualquier situación o contexto, el que se dirige a los demás debe preocuparse por mantener la claridad y la precisión en el mensaje.

El que habla, sin ambages, se halla de pronto en situaciones ventajosas. Desde el escolar que recita sus lecciones y más tarde

debe contestar en público las preguntas de sus profesores , hasta el hombre que desempeña un cargo de responsabilidades y que, por ende, se ve obligado a producir informes verbales, toda persona tiene necesidad de toda su libertad de elocución para manifestar para manifestar plenamente su valor y su voluntad (...) también es preciso hacer comprender exactamente, saber dar en pocas palabras la explicación pedida; exponer lo justo, sin quitar o poner lo esencial a un hecho (...) (p.8)

Por este motivo, la persona que se dirige ante los demás debería comunicar lo necesario que desea participar, anunciar, comunicar, etc. A los oyentes, sin agregar o desagregar mensajes porque en muchas veces se puede caer en ambigüedades, haciendo el ridículo o pasando mal humor en la transmisión de la información; para ello, se debe tener en cuenta, ciertas pautas. Por ejemplo, según, Jacot (2010), considera que se debe emplear argumentos firmes y claros para impresionar al oyente, despertar el interés, por lo que se está diciendo, tomar cierto grado de madurez, hablar con autoridad delante de un gran número de personas, producir buena impresión, cuidar la rectitud.

Los estudiantes que han sido educados en una sociedad con personas cultas inconscientemente imitan los buenos modales y se ve reflejado en su forma de expresarse marcando la diferencia ante los demás, por ejemplo, el buen manejo de vocabulario, seguridad en sí mismo, etc. Asimismo, Jacot (2010) expresó “nuestra boca transmite automáticamente, lo que oye nuestros oídos (...) escuche atentamente a aquellos que hablan bien y busque ocasiones de educar su memoria auditiva. En este sentido es muy conveniente asistir a conferencias (p.18).

2.2.2.5.1 Elementos básicos para la construcción de un discurso

Los mensajes que se expresan en el discurso se componen de tres niveles según (Forzán, J, 2010, P.24). A continuación, menciona lo siguiente:

2.2.2.5.1.1 Nivel sintáctico:

Se enfoca en los mensajes más formales del discurso y analiza el orden y estructura al momento de llevar a cabo la interacción.

2.2.2.5.1.2 Nivel semántico.

Expresa el significado del mensaje, las palabras utilizadas en el discurso y cómo aquello ayuda a su interpretación.

2.2.2.5.1.3 Nivel pragmático.

Se centra en los signos y en el uso del lenguaje en la comunicación y contribuye a un mejor desarrollo del discurso.

2.2.2.5.2 Elementos de la expresión oral

La expresión oral se desarrolla en todo momento, ya sea hablando, explicando o meditando. Es decir, en conversaciones formales informales. Según Bausate (2003) los elementos que ayudan a una correcta expresión oral son:

2.2.2.5.2.1 La voz:

La voz es la imagen auditiva que presenta el ponente ante el público. Para ello, Bausate (2003) puntualiza esta característica de la expresión oral de la siguiente manera:

La voz se define en cuanto a su tono, calidad e intensidad o fuerza. El tono óptimo más adecuado para el habla, al igual que su rango de variación, depende de cada individuo y está determinado por la longitud y masa de las cuerdas vocales. Por tanto, el tono puede alterarse, variando la presión del aire exhalando y la tensión sobre las cuerdas vocales. Esta combinación determina la frecuencia a la que vibra las cuerdas: a mayor frecuencia de vibración, más alto es el tono (p.49).

Por otro lado, la voz es muy importante en el discurso. “varíe y cambie el volumen y el tono del discurso, pero teniendo siempre en cuenta la capacidad auditiva de los que escuchan. Hable como si se estuviera dirigiéndose a alguna persona situada

en la última fila” (Janner, 2002, p.45). Es decir, las palabras deben ser claras y entonadas según el público al que se dirige de manera que se dé una adecuada comunicación con los oyentes.

Por ello, el hombre debe cuidar su voz en todo momento evitando en lo posible gritar, no consumir bebidas heladas o frías, excesiva calefacción de las aulas, cambios de temperatura, y gripe, etc. que afecten sus cuerdas vocales y por ende darle uso a la voz.

2.2.2.5.2.2 La postura del cuerpo:

Según Bausate (2003) El cuerpo va acompañado de la palabra. Esto quiere decir, que se debe tener el cuerpo en correcta posición; los ojos no deben estar fijados en un solo punto, sino debe dirigirse a todo el público y las manos deben ser el medio que grafica a las imágenes del habla.

2.2.2.5.2.3 El vocabulario:

El mismo autor, Bausate (2003) explica que el vocabulario debe ser adecuado al contexto en que se desarrollan las conversaciones o exposiciones. Sin descuidar los niveles del lenguaje.

Estos elementos son vitales para formar hombres que puedan desenvolverse en todos los ámbitos, así como, contribuir y ser parte de una sociedad democrática que exige la participación de sus ciudadanos. Para ello, se necesita de hombres y mujeres preparados desde la infancia en la interacción con los demás.

2.2.2.6 Características del locutor

Todo uso de expresión oral, requiere de un adecuado uso de la comunicación con los demás, debido a que es importante transmitir emociones, sentimientos, dudas o cualquier tipo de interrogante mediante el habla.

2.2.2.6.1 Factores extrínsecos del locutor

Según Bausate (2003) presenta cinco factores observables por los oyentes. Pues en algún momento el hombre se enfrenta a cualquier tipo de reto que requiere de las competencias comunicativas tales como las exposiciones, eventos, o presentaciones. La primera consiste en la naturalidad, hablar sin titubeos, conocer el tema y presentar un vocabulario fluido. Además, los oyentes pueden darse cuenta que su locución presenta orden y ha sido elaborado previamente. El segundo factor es la claridad que consiste en usar palabras sencillas con el fin de que se entienda el mensaje. El tercer, es la precisión que según Shakespeare decía “la brevedad es el alma del ingenio” (p.115), quiere decir, que no debe existir repeticiones y en lo posible evitar los temas que no tengan relación con la idea principal. El cuarto es la pureza, se deben seguir las normas de la Real Academia de la Lengua Española que son propias del diccionario, dejando de lado lo vulgar, las jergas o el extranjerismo. Finalmente, pasaremos a la corrección respetando las reglas de tildación en las palabras, frases y oraciones.

2.2.2.6.2 Factores intrínsecos del locutor

Según Bausate (2003) este factor está referido a guiar el comportamiento del ser humano dentro de la sociedad y el respeto de las normas y costumbres de un determinado lugar. En primer lugar, tenemos a la “cultura” que promueve el conocimiento de los antepasados, así como orígenes. En segundo lugar, se encuentra “la responsabilidad” que permite tener claras las tareas a seguir, y tiene el compromiso de dirigirse a los demás con la verdad. En tercer lugar, está el talento. Aquí el hombre ha adquirido la habilidad y don que tiene para dirigirse hacia el otro. Pues demuestra al público la plena sinceridad, el ingenio y el entusiasmo para convencer a los demás. En cuarto lugar, la modestia, está referida a la humildad, la sencillez y la confianza en sí mismo. Por último, el estilo, es dejar en

los oyentes su sello personal y de esta manera, forman parte de la vida de los demás.

Se puede decir que la sinceridad es el arma más poderosa de un locutor porque a los oyentes revelará confianza, cercanía y autenticidad, generará en los demás respuestas coherentes y respetuosas manifestándose tal como son, siendo ellos mismos.

2.2.2.7 La técnica de expresión oral

Al dirigirse a un grupo de personas de un determinado lugar, región o ciudad, se necesita de ciertas técnicas para una correcta expresión ante el público. Según, Bausate (2003) propone tres sugerencias importantes para el manejo del público. La primera, presentación personal. Es decir, el expositor, debe estar con el vestuario adecuado y sencillo, porque está dando a conocer un determinado tema, el cual, permite la seriedad de lo que está informando. En segundo lugar, respeto al público, pues se debe tener en cuenta la paz y armonía entre los oyentes con el fin de dar un mensaje coherente con su realidad, sin salirse al otro contexto. Finalmente, evitar en lo posible el temor al ridículo. En este punto se busca la seguridad en uno mismo, que todo saldrá positivo, siempre que conozca y domine el tema que va a exponer.

2.2.2.8 Microhabilidades de la comprensión oral

Cassany, Luna y Sanz (2008) nombran a las microhabilidades como facilitador del entendimiento del contexto comunicativo y son las siguientes: reconocer, seleccionar, interpretar, anticipar, inferir y retener. Todo ello, lleva a una mejor comprensión oral.

2.2.2.9 Dificultades de la expresión oral

Las dificultades más comunes en el aula son las siguientes: cuando los estudiantes no se sienten seguros de sí mismos, por ejemplo, al exponer cualquier tema en el aula, se observa en los niños el miedo a equivocarse. Otra dificultad es el no uso del vocabulario adecuado o pertinente al tema que se está exponiendo. Si el público hace preguntas, el ponente no reacciona rápidamente por miedo a que sus compañeros se burlen. Además, no pronuncia bien las palabras, el tema no le interesa, está actuando por obligación. La entonación y la pronunciación no se

entienden, etc. Para Forero (2007) una dificultad “(...) es faltar a la claridad mezclar varias ideas en una misma oración, como si no se continuará con el comienzo porque otra idea vino a la mente” (p 19).

Otro de las dificultades encontradas en la expresión oral es el nerviosismo. En algunas ocasiones a los mejores oradores o expositores les ha generado molestia o incomodidad el quedarse en silencio y no responder nada. Forzán (2010) afirma que “el nerviosismo es una respuesta natural, física y emocional. Por lo que el nerviosismo debe de enfrentarse como un reto que debemos superar” (p.33). Es por ello, que desde pequeños se debe corregir a los estudiantes no diciéndoles que lo que han hablado está mal, sino que pueden mejorar para que, en actividades posteriores, no sientan la refutación de otra persona o crean que siempre están equivocados.

Jagot (2010) hace mención a las insuficiencias que se pueden presentar al dirigirse ante los demás. La primera, impresionabilidad, es decir, dar puñetazos sobre la mesa, genera desconcentración y molestia a los participantes. La segunda, susceptibilidad, expone argumentos poco relevantes, repite lo que otros han expuesto, no acepta las sugerencias, no tiene confianza en sí mismo, en tercer lugar, la impulsividad, no se da el tiempo necesario para reflexionar de lo que está haciendo, genera torpeza y resentimiento, sin presentar una postura adecuada, en cuarto lugar, la falta de ideas, en algunos casos, no saben que decir, no tienen claro las ideas, presentan memoria a corto plazo. Por último, está la voz débil o aguda y pronunciación poco clara. Los puntos mencionados, llama a la reflexión y como docentes se tiene el mayor trabajo que superar trabajo de buscar soluciones o recursos que ayuden a superar dichas barreras que se puede hacer desde el ámbito educativo para ayudar a los niños a superar los obstáculos presentados. Muchas veces se está dejando pasar por alto y vemos el lado de la gramática o normativa y no nos enfocamos en los discursos espontáneos o dirigidos por los infantes.

2.2.2.10 La Importancia de mejorar la expresión oral

Sanz (2007) afirmó lo siguiente que para mejorar las habilidades comunicativas hay tres acciones básicas que pueden dar resultados a largo o

corto plazo: observar, planificar y practicar. La primera, facilita la evaluación, toma de decisiones y la mejora constante. Por ejemplo, como docentes debemos conocer el destinatario, el lugar y la materia que se va a enseñar. La segunda, tiene que ver con las ideas y a la forma del cómo se expresan. Muchas personas pueden confiar en la improvisación, pero esto no es adecuado. Se debe tener en cuenta que se debe seleccionar la cantidad de información y decidir el orden de la exposición. Por último, en algunas ocasiones la práctica de hablar en público se ha reducido, tal es el caso de las reuniones familiares que solo se limitan a decir buenas noches o hasta mañana, dejando de lado los agradecimientos protocolares que son parte de nuestra vida diaria. Es decir, el hecho de hablar en público debería formar parte de nuestra vida cotidiana, sin importar el momento o el tipo de reunión en que se encuentre. Aquella persona que ha logrado expresar lo que siente y piensa se abrirá muchas puertas en el camino personal y profesional.

Hoy en día se necesita hombres y mujeres comprometidos con la sociedad. En otras palabras, desde temprana edad se debe estimular la expresión oral en conversaciones formales e informales. Los docentes deben buscar espacios libres en el aula, generando capacidades para estimular la expresión oral como, por ejemplo, el diálogo, el debate, relatos, conversaciones propias de su edad, entre otras. Para ello, se tendrá que expresar con claridad (pensar lo que va a decir antes de hablar, ordenar su pensamiento) y coherencia empleando signos verbales y no verbales. Por ejemplo, Con una mirada se está comunicando algo. Por último, esto hará que se sientan escuchados y que los demás también los escuchen.

2.3 Definición de términos básicos

Juegos: Acción de jugar libremente, medio de distracción, relajación, pasatiempo diversión y entretenimiento, sin costo alguno.

Creatividad: Capacidad o talento para inventar o crear.

Lenguaje corporal: Transmitir mensajes a través del cuerpo como la voz gestos, posturas, actitudes corporales, es decir, se puede considerar como sinónimo de cinésica en términos teóricos del área de comunicación.

Libertad: Momento o situación de las personas a sentirse en plena libertad con el fin de actuar como quiere o de proceder de manera comprometida dentro de la sociedad.

Sentimiento: es todo proceso que tiene relación con una emoción abstracta y se a un valor simbólico, gracias al lenguaje que transmitimos ya sea verbal o no verbal.

Argumentar: Significa probar la importancia a partir de un tema determinado, tener claridad en lo que se comunica, invocar y fundamentar. También está relacionado con las posturas a favor o en contra.

Convencer: Provocar en el oyente de forma motivada que cambie de opinión de lo que tiene pensado su comportamiento o su forma de pensar de lo previo que ha tenido de un determinado mensaje, debe estar en contra, de modo que sea aceptada las nuevas propuestas o sugerencias.

Expresar: Manifestar con palabras o gestos (postura del cuerpo, miradas, tono de voz, etc.) aquello que se quiere dar a entender. Sin darnos cuenta, se trasmite emociones, sentimientos y actitudes, cuando hablan el emisor se puede identificar fácilmente su cultura y tradiciones.

Explicar: Aclarar opiniones, decir algo, explicar alguna materia, temas libres, etc. Hacer comprender al oyente.

Capacidad: cualidad que el hombre tiene para desarrollar sus potencialidades en el contexto social e individual.

2.4 Hipótesis de la investigación

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P Padre Champagnat – Los Olivos – 2018.

2.4.2 Hipótesis específica

- Los juegos organizados influyen en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P Padre Champagnat – Los Olivos – 2018.

- Los juegos sensoriales influyen en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P Padre Champagnat – Los Olivos – 2018.

- Los juegos motrices influyen en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P Padre Champagnat – Los Olivos – 2018.

CAPITULO III: Metodología

3.1 Enfoque de la investigación

El enfoque determinado es cuantitativo, tiene como finalidad obtener datos referidos a los juegos y su influencia en la estimulación de la expresión oral. Con el propósito de obtener indicadores numéricos, teniendo a la estadística como herramienta para el procesamiento de datos.

Después de utilizar instrumentos adecuados para medir la influencia, ingresarlo en sistemas que permitan obtener cifras, datos estadísticos para luego interpretarlos y plasmarlos.” El análisis estadístico más elemental radica en la elaboración de una tabla de distribución de frecuencias absolutas y relativas o porcentajes, para luego generar un gráfico a partir de dicha tabla” (Fidias, 2012, p.136).

Hernández, Fernández, y Baptista (2014) “Parte de una idea, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura (...) De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones” (p.4).

Los datos analizados siempre deben ser cuantificables, se centra en una causa y efecto, analiza y predice el comportamiento de la población, se orienta a resultados, los números y datos representan la realidad abstracta, proporciona información específica de una realidad que se puede explicar.

3.2 Alcance de la investigación

El nivel del alcance de la investigación es explicativo. Según, Hernández, Fernández y Baptista (2014) “Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables” (p.96).

La presente investigación pertenece a este nivel, pues buscará el porqué de un fenómeno, en este caso la influencia de los juegos en la estimulación de la expresión oral, estableciendo relaciones de causa – efecto.

Fidias (2012) “los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigaciones experimentales), mediante la prueba de hipótesis” (p.26).

3.3 Diseño de la investigación

Experimental será el diseño de esta investigación, la cual tiene como punto central abordar una problemática que necesite resolverse a corto plazo y lograr un cambio en el contexto. Así lo afirma Hernandez, Fernandez y Baptista (2014).

Bernal (2010) sostuvo sobre los diseños experimentales “Consiste en demostrar que la modificación de una variable (Independiente), ocasiona un cambio predecible en otra (Variable dependiente)” (p.145). En este caso, el cambio predecible será en la variable: estimulación de la expresión oral.

La tipología de los diseños experimentales se centra en el pre experimental. Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan. Según “A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.” (p.141).

Por lo general, no hay manipulaciones de la variable independiente o grupos de contraste. Bernal (2010) sostuvo sobre los diseños pre -experimentales “Presentan el más bajo control de variables y no efectúan asignación aleatoria de los sujetos de los sujetos al experimento.” (p.145).

Un modelo básico preexperimental es el diseño pretest-postest con un solo grupo:

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

3.4 Descripción del ámbito de la investigación

La Institución Educativa Particular Padre Champagnat, está ubicada en el distrito de los Olivos en la provincia de Lima. Brinda un servicio en los tres niveles educativos (inicial, primaria y secundaria). Su población escolar de Primaria estuvo constituida por estudiantes de clase media alta.

La infraestructura es de material noble y ofrece condiciones favorables para el desarrollo de los aprendizajes. Entre sus características más comunes son las siguientes: la gran mayoría viene de familias nucleares, son creyentes en la fe católica, asisten al colegio limpio y ordenado, llegan puntuales, respetan las normas de la Institución.

3.5 Variables

3.5.1 Definición conceptual de las variables

Viciano y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. (p.83). Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

Expresión oral, Montoliu (2000), afirma “la comunicación es la capacidad para expresar ideas o pensamientos a los demás. Es anticipar a los que otros piensan, sienten y no han sabido o no han podido expresarlo adecuadamente.”(p, 28); es decir, narrar hechos ocurridos, expresar sentimientos experimentados.

3.6 Delimitaciones

3.6.1 Temática

La temática de la presente investigación es una respuesta urgente a mejorar los procesos de enseñanza –aprendizaje, mediante estrategias objetivas, como es el juego,

que desarrolla todos los ámbitos del niño en formación, por ende, genera experiencias afectivas, que lo expresará y desarrollará su expresión oral.

3.6.2 Temporal

La presente investigación tendrá una duración de 03 meses su aplicación, en el cuál se desarrollará las sesiones, en un primer momento la aplicación del pre-test o medición inicial, y luego el estímulo, para finalmente, la aplicación del pos-test o medición final. Se inició en el mes de octubre y se culminó en el mes de diciembre.

3.6.3 Espacial

La investigación se circunscribió en su desarrollo y análisis de datos a la Institución Educativa Particular Padre Champagnat, está ubicada en el distrito de los Olivos. Jirón Ignacio Merino nro. 3865.

3.7 Limitaciones

La restricción que presenta la investigación es que los resultados estadísticos obtenidos se ciñen a los estudiantes del 6to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “Padre Champagnat”, en el periodo lectivo 2018. Por cuanto es trascendente solo para la Institución y significativa para otras Instituciones Educativas.

3.8 Población y muestra

Población, estudiantes del 6to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “Padre Champagnat”, en el periodo lectivo 2018, que a continuación paso a detallar:

Niños	Niñas	Total
8	13	21

Muestra, se considerará a la muestra la misma cantidad de población, por ser una muestra no probabilística por conveniencia, ya que “permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos, todo esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.” Hernández Sampieri, R.; Fernández-Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2006)

Niños	Niñas	Total
8	13	21

3.9 Técnicas e instrumentos

Tomando en consideración que la investigación es de diseño pre experimental Martin (2005) considera que “requieren de un diseño de un solo grupo con post test y diseño de un grupo con pre y post test y que estos garantizan la validez interna y externa de los resultados, y que están fundados en la encuesta u observación”. En ese sentido la técnica que se empleará será la Observación, que según Balluerka & Vergara (2002), sostienen que “está definida por la interacción entre observador y observado en el espacio, siendo este el primer elemento de participación que adquiere un lugar estratégico primordial en las investigaciones donde se puede establecer una relación inmediata con los informantes y recoger datos directamente relacionados con los intereses de la investigación.”

Con respecto al instrumento a utilizar es la Lista de cotejo , tal como lo señala Ruiz, M (2009) “son herramientas de evaluación auto administrables, que se pueden crear a partir del contenido de la matriz de valoración (rúbrica); en éstas se especifican los pasos o condiciones que deben estar presentes en un producto, para determinar la presencia o ausencia de las características enlistadas.”

3.10 Validez y confiabilidad del instrumento

Para la validación del instrumento se ha tomado en consideración la valoración de juicio de tres expertos las cuales se han ubicado entre 80% a 90% de validez, las mismas que ha sido enfocadas en los 12 ítems con respecto al juego y la misma cantidad de ítems al de expresión oral.

Con respecto a la confiabilidad se aplicó la prueba de Alfa de Crombach, la misma que estuvo conformada por tres dimensiones, que a continuación se detallan con su nivel de significancia: En el caso de la primera dimensión los juegos organizados obtuvieron una correlación de 0.956, la segunda dimensión de juegos sensoriales equivalente a 0.945 y la tercera dimensión juegos motrices con una correlación de 0.948

A su vez considerándose las dimensiones con sus respectivos indicadores tenemos que dentro de:

Dimensión 1: Juegos Organizados: Se encuentran contemplados los juegos simbólicos a través de los ítems 1,2 y los juegos cooperativos en los ítems 3, 4.

Para la Dimensión 2: Juegos sensoriales: Se encuentran evidenciados por los escondites de palabras correspondientes a los ítems 5,6 y los juegos de ejercicios 7 y 8.

En la Dimensión 3: Juegos motrices: Se encuentran representados por cambio de escenario con los ítems 9 y 10, el juego de roles por los ítems 11 y 12.

Procedimiento

Para el desarrollo y obtención de la información a procesar estadísticamente se realizó la construcción del instrumento debidamente validado por juicio de expertos, luego de ello se formalizó con el objeto de estudio, la Institución Educativa “Padre Champagnat” la autorización para poder realizar las sesiones y la extracción de información en base a las variables de estudio.

Se desarrollaron las coordinaciones necesarias con la Dirección y los docentes involucrados, a fin de que conozcan cuáles son los propósitos y en que horario se desarrollarían dichas y la aplicación del instrumento. Para ello se requerirá de la accesibilidad de la comunidad educativa para poder obtener información verídica que permitirá garantizar la rigurosidad de la investigación.

Con respecto a la obtención de datos estadísticos, serán tabulados e ingresados al programa estadístico SPSS v.24, donde se procesarán los histogramas, gráficos y tablas que permitirán dilucidar la información relevante, siendo detallados por ítems, conllevando ello a que la información sea más comprensible.

Derivado de lo anterior, se establecerán las conclusiones y recomendaciones de acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación.

3.11 Plan de recolección y procesamiento de datos

Plan de recolección:

El plan de recolección de datos se desarrolló a través de la observación constante antes, durante y después de las sesiones aplicadas a los estudiantes del 6to Grado de Educación Primaria, para la cual anteladamente 7 días antes de realizar el trabajo se formalizó con un

FUT a la Institución, ese mismo día se aprovechó para poder realizar una fotografía visual sobre los comportamientos de los estudiantes de la mencionada Institución.

Luego de ellos se procedió a realizar las sesiones de aprendizaje programadas, con tal intencionalidad de verificar y contrastar los objetivos planteados con respecto al desenvolvimiento de ello, a través de la cual se emplearon lista de cotejo para recabar la información necesaria. Dicha lista de cotejo contempló tres dimensiones: Juegos organizados, Juegos motrices y Juegos Sensoriales.

Luego de recabar dicha información de los estudiantes al observarlos y registrarlos en la lista de cotejo, se realizó el ingreso de estos datos al programa estadístico SPSS v.24 para poder establecer los resultados que sistematizan la información obtenida.

Procesamiento de datos

Aquí cobra relevancia los resultados obtenidos de la lista de cotejo, por cuanto el instrumento considera tres dimensiones: Juegos organizados que constituyen 3 ítems, juegos sensoriales con 3 ítems y juegos motrices con 4 ítems, por lo cual el instrumento consta de 12 ítems.

Para el tratamiento estadístico se hará uso de la estadística descriptiva a través de sus recursos como son histogramas, tablas de frecuencia, medidas de tendencia central, así como también a estadística inferencial, en especial la prueba U Mann Whitney que permite corroborar la diferencia entre las medias, y es usado en pruebas pre experimentales y experimentales.

CAPITULO IV: Desarrollo de la investigación

4.1 Descripción

“Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria en la I.E.P. Padre Champagnat, en el año 2018”

Los resultados del pretest de la prueba sobre juegos en la expresión oral (tabla 1) indicaron que el 100% de los estudiantes de los grupos control alcanzaron notas [0 – 10]; pero en el postest, mientras el 100% de estudiantes del grupo control obtuvieron las mismas notas que en el pretest, el 95.24% de estudiantes el grupo experimental lograron notas altas [14 – 17].

Tabla 1

Frecuencias porcentuales de la variable juegos en la expresión oral.

Fase	Nota	Juegos en la expresión oral			
		Grupo control		Grupo experimental	
		<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
Pretest	[00 – 10]	22	100,0	21	100,0
	[11 – 13]	0	,0	0	,0
	[14 – 17]	0	,0	0	,0
	[18 – 20]	0	,0	0	,0
Postest	[00 – 10]	22	100.0	0	,0
	[11 – 13]	0	,0	1	4,76
	[14 – 17]	0	,0	20	95,24
	[18 – 20]	0	,0	0	,0
N			22		21

Fuente: Elaboración Propia (2018).

La tabla 2 muestra que en el pretest de la prueba de juegos en la expresión oral la media del grupo experimental ($5 \pm ,98$) superó solo en ,04 puntos a la media del grupo control ($4,96 \pm 1,528$); en cambio, en el postest la media del grupo experimental ($14,38 \pm ,98$) fue 7,64 puntos más que la media del grupo control ($6,73 \pm 1,42$).

Tabla 2

Medidas estadísticas de la variable Juegos en la Expresión Oral: Claridad

Fase	Grupos	N	Juegos en la Expresión Oral: claridad			
			Mediana	Desv. típ.	Media	Diferencia
Pretest	G. Control	22	4,50	1,528	4,96	,04
	G. Experimental	21	5,00	,980	5,00	
Posttest	G. Control	22	6,00	1,420	6,73	7,65
	G. Experimental	21	14,00	,980	14,38	

Fuente: Elaboración Propia (2018).

Expresión Oral: Claridad. Según los resultados obtenidos (tabla 3), del pretest para la expresión oral: Claridad indicaron que el 13.87% de estudiantes del grupo control y el 14.29% de estudiantes del grupo experimental obtuvieron [2 – 3] puntos. En el posttest, mientras el 41.90% de estudiantes del grupo control obtuvieron los mismos puntajes, el 95.29% de estudiantes del grupo experimental obtuvieron [2 – 3] puntos.

Tabla 3

Frecuencias porcentuales de la expresión oral: Claridad

Fase	Puntaje	Expresión oral: Claridad			
		Grupo control		Grupo experimental	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Pretest	[0 – 1]	19	86.13	18	85.71
	[2 – 3]	3	13.87	3	14.29
Posttest	[0 – 1]	13	59.10	1	4.71
	[2 – 3]	9	41.90	20	95.29
N		22		21	

Fuente: Elaboración Propia (2018)

La tabla 4 permite observar que en el pretest de la prueba sobre la expresión oral: Claridad la media del grupo experimental ($2,23 \pm ,634$) superó solo en, 23 puntos a la media del grupo control ($2 \pm 1,064$); pero en el posttest la media del grupo experimental ($4,68 \pm ,596$) fue 2,7 puntos más que la media del grupo control ($2,18 \pm ,733$).

Tabla 4*Medidas estadísticas de la expresión oral: Claridad*

Fase	Grupos	N	Expresión oral: Claridad			
			Mediana	Desv. típ.	Media	Diferencia
Pretest	G. Control	22	2,00	1,064	2,00	,23
	G. Experimental	21	2,00	,634	2,23	
Posttest	G. Control	22	2,00	,733	2,18	2,7
	G. Experimental	21	5,00	,596	4,68	

Fuente: Elaboración Propia (2018).

Expresión Oral: Coherencia. Según los resultados obtenidos (tabla 5), del pretest para la expresión oral: Coherente indicaron que el 9.09% de estudiantes del grupo control y el 9.00% de estudiantes del grupo experimental obtuvieron [2 – 3] puntos. En el posttest, mientras el 45.45% de estudiantes del grupo control obtuvieron los mismos puntajes, el 95.29% de estudiantes del grupo experimental obtuvieron [2 – 3] puntos.

Tabla 5*Frecuencias porcentuales de la expresión oral: Coherencia*

Fase	Puntaje	Expresión oral: Coherencia			
		Grupo control		Grupo experimental	
		f	%	f	%
Pretest	[0 – 1]	20	90.91	17	81.00
	[2 – 3]	2	9.09	4	9.00
Posttest	[0 – 1]	12	54.55	1	4.71
	[2 – 3]	10	45.45	20	95.29
N		22		21	

Fuente: Elaboración Propia (2018)

La tabla 6 permite observar que en el pretest de la prueba sobre la expresión oral: Coherencia la media del grupo experimental ($2,22 \pm ,641$) superó solo en, 22 puntos a la media del grupo control ($2 \pm 1,069$); pero en el postest la media del grupo experimental ($3,69 \pm ,610$) fue 1,91 puntos más que la media del grupo control ($2,78 \pm ,743$).

Tabla 6*Medidas estadísticas de la expresión oral: Coherencia*

Fase	Grupos	N	Medidas estadísticas			
			Mediana	Desv. típ.	Media	Diferencia
Pretest	G. Control	22	2,00	1,069	2,00	.22
	G. Experimental	21	2,00	,641	2,22	
Postest	G. Control	22	2,00	,743	2,78	1.91
	G. Experimental	21	4,90	,610	4,69	

Fuente: Elaboración Propia (2018).

Expresión Oral: Argumentación. Según los resultados obtenidos (tabla 7), del pretest para la expresión oral: Argumentación indicaron que el 8.18% de estudiantes del grupo control y el 19.00% de estudiantes del grupo experimental obtuvieron [0 – 2] puntos. En el postest, mientras el 41.90% de estudiantes del grupo control obtuvieron los mismos puntajes, el 95.29% de estudiantes del grupo experimental obtuvieron [3 – 4] puntos.

Tabla 7*Frecuencias porcentuales de la expresión oral: Argumentación*

Fase	Puntaje	Expresión oral: Argumentación			
		Grupo control		Grupo experimental	
		f	%	f	%
Pretest	[0 – 2]	18	81.82	17	81.00
	[3 – 4]	4	8.18	4	19.00
-Postest	[0 – 2]	12	59.10	1	4.71
	[3 – 4]	10	41.90	20	95.29
N		22		21	

Fuente: Elaboración Propia (2018).

La tabla 8 permite observar que en el pretest de la prueba sobre la expresión oral: Argumentación la media del grupo experimental ($2,25 \pm 640$) superó solo en, 25 puntos a la media del grupo control ($2 \pm 1,06$); pero en el postest la media del grupo experimental ($4,68 \pm ,580$) fue 2,5 puntos más que la media del grupo control ($2,19 \pm ,734$).

Tabla 8

Medidas estadísticas de la expresión oral: Argumentación

Fase	Grupo	N	Expresión oral: Argumentación			
			Mediana	Desv. Tip.	Media	Diferencia
Pretest	G. Control	22	2,00	1,06	2,00	.25
	G. Experiemental	21	2,00	,640	2,25	
Postest	G. Control	22	2,00	,734	2,19	2.5
	G. Experiemental	21	5,00	,580	4,68	

Fuente: Elaboración propia (2018)

4.2 Resultados de contraste de hipótesis

“Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria en la I.E.P. Padre Champagnat, en el año 2018”

Objetivo. “Determinar en que medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos - 2018”

Hipótesis.

H₀. “Los juegos no influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat- Los Olivos – 2018”.

H_a. “Los juegos no influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de

6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat- Los Olivos – 2018”.

La prueba de hipótesis mediante U de Mann Whitney indicó que la diferencia entre los grupos control y experimental en el pretest no fue significativa ($p = ,692$). Muy por el contrario, la prueba señaló una diferencia muy significativa ($p = ,000$) para la diferencia entre ambos grupos en el postest (tabla 9).

Tabla 9

Resultados de la prueba de hipótesis para la variable en la expresión oral

Fase	Grupo	N	Juegos en la expresión oral		
			Rango promedio	U de Mann Whitney	p-valor
Pretest	Control	22	23,66	248,000	,692 ^a
	Experimental	21	25,21		
Postest	Control	22	11,50	,000	,000 ^b
	Experimental	21	35,50		

a. $p > ,05$

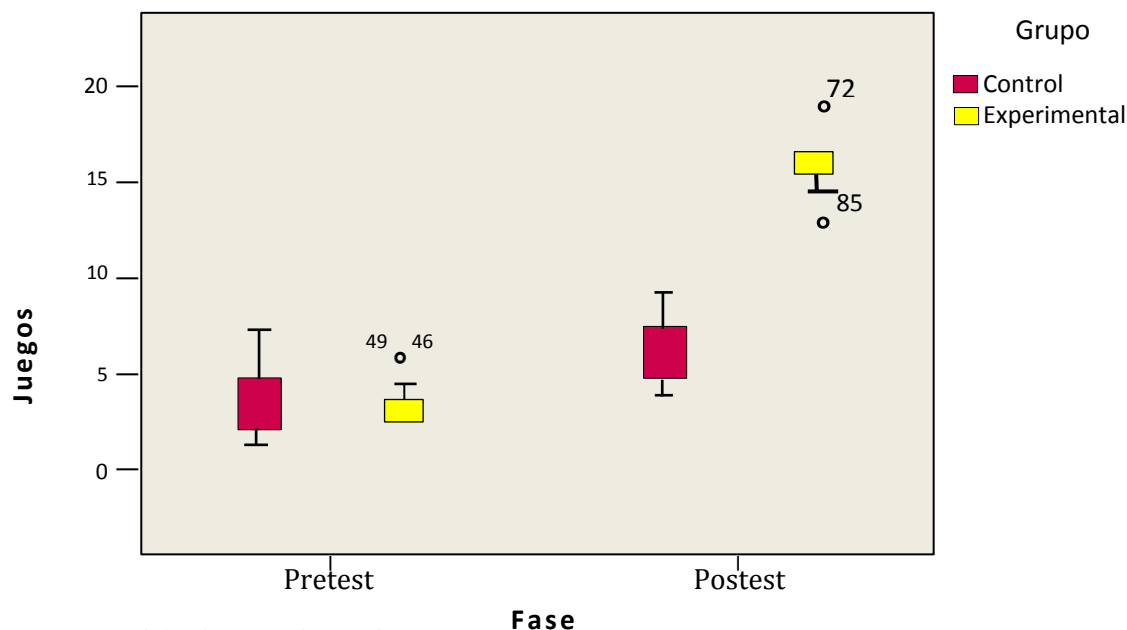
b. $**p < ,01$

Fuente: Elaboración Propia (2018).

Decisión. Considerando que la prueba U de Mann Whitney dio $**p < ,01$ para la diferencia entre los grupos control y experimental en el postest de la variable juegos, al ,000 de error se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los juegos mejoran significativamente el desarrollo de la expresión oral oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat.

Según la figura 1, en el postest la mediana del grupo experimental (14) superó en 9 puntos a la mediana del grupo control (5). Esta diferencia demuestra que el programa con juegos mejoró significativamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

Figura 1. Diagrama de caja y bigote para la variable juegos, pretest-postest.



Fuente: Ficha de Expresión oral pre y postest.

Juegos Organizados

Objetivo. “Determinar en que grado los juegos organizadores influye en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018”.

Hipótesis

H₀. “Los juegos organizados influye en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018”.

H₁. “Los juegos organizados no influyen en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018”.

La prueba U de Mann Whitney para muestras independientes (tabla 9) demostró que la diferencia entre los grupos control y experimental en el pretest no fue significativa ($p = ,481$). Por el contrario, la prueba señaló que la diferencia entre ambos grupos en el postest fue muy significativa ($p = ,000$).

Tabla 10*Resultados de la prueba de hipótesis para los juegos organizados*

Fase	Grupo	N	Juegos en la expresión oral		
			Rango promedio	U de Mann Whitney	p-valor
Pretest	Control	22	23,09	248,000	,481 ^a
	Experimental	21	25,69		
Postest	Control	22	11,68	4,000	,000 ^b
	Experimental	21	35,35		

a. $p > ,05$

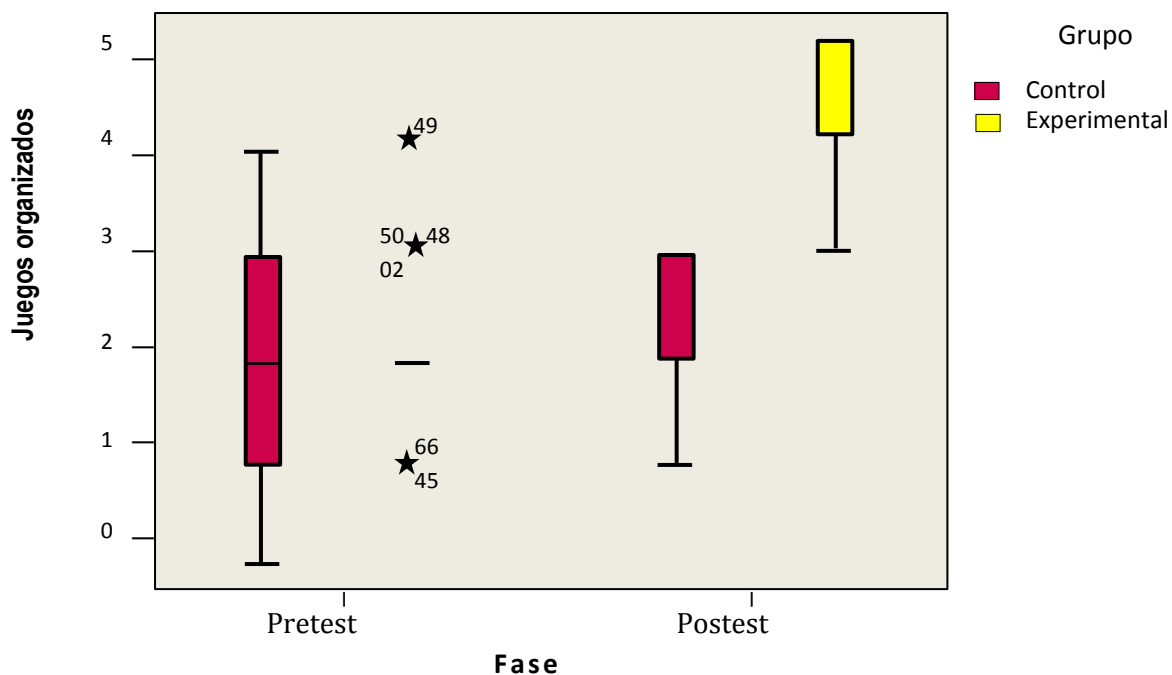
b. $**p < ,01$

Fuente: Elaboración Propia (2018).

Decisión. Considerando que la prueba U de Mann Whitney dio $**p < ,01$ para la diferencia entre los grupos control y experimental en el postest de los juegos organizados, al ,000 de error se rechaza la hipótesis nula y se concluye que “el programa con juegos organizados mejora significativamente la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018”.

Según la figura 2, en el postest la mediana del grupo experimental (5) superó en 3 puntos a la mediana del grupo control (2). Esta diferencia demuestra que el juego organizado mejoró la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018.

Figura 2. Diagrama e caja y bigotes para juegos organizados, pretest-postest.



Fuente: Ficha de Expresión oral pre y postest.

Juegos sensoriales

Objetivo. “Determinar en que grado los juegos sensoriales influye en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - los Olivos – 2018”

Hipótesis

H₀. “Los juegos sensoriales influye en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018”.

H₂. “Los juegos sensoriales no influyen en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018”.

La prueba de hipótesis mediante U de Mann Whitney para muestras independientes (tabla 20) indicó que en el pretest hubo una diferencia significativa ($p = ,001$) a favor del grupo control; pero en el posttest la diferencia fue muy significativa ($p = ,000$) a favor del grupo experimental.

Tabla 11

Resultados de la prueba de hipótesis para los juegos sensoriales, pretest-postest

Fase	Grupo	N	Juegos Sensoriales		
			Rango promedio	U de Mann Whitney	p-valor
Pretest	Control	22	31,30	248,000	,001 ^a
	Experimental	21	18,75		
Postest	Control	22	11,66	3,500	,000 ^b
	Experimental	21	35,37		

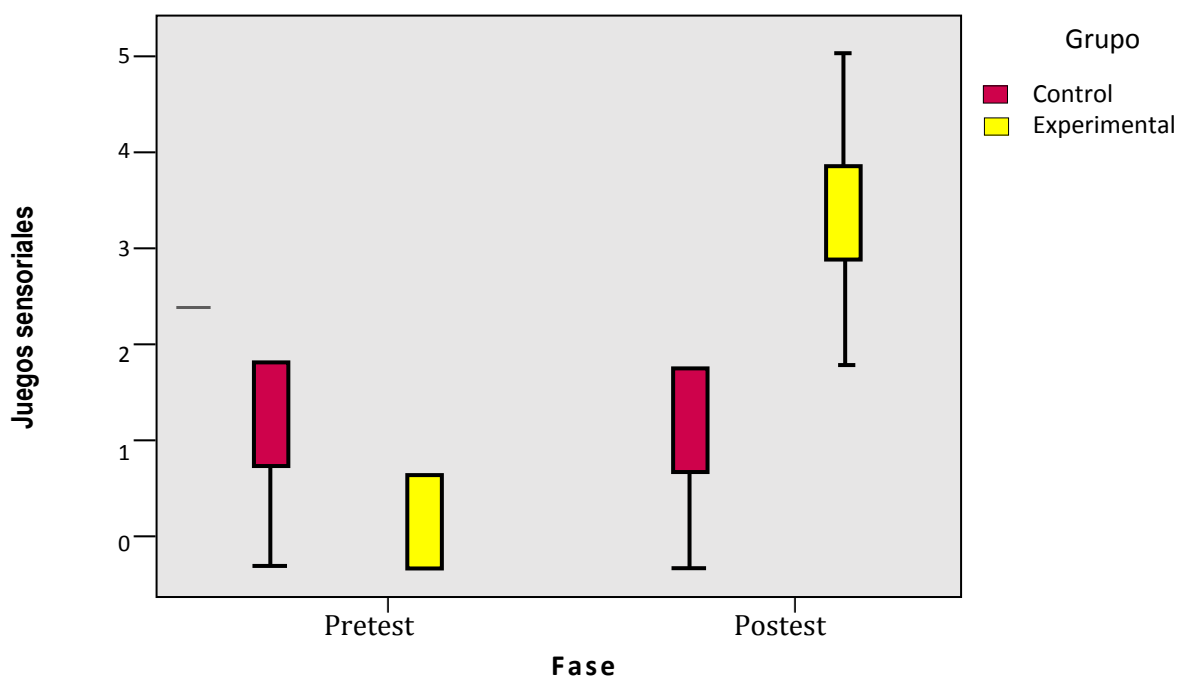
a y b. $**p < ,01$

Fuente: Elaboración Propia (2018).

Decisión. Considerando que la prueba U de Mann Whitney dio $**p < ,01$ para la diferencia entre los grupos control y experimental en el posttest de los juegos sensoriales, al ,000 de error se rechaza la hipótesis nula y se concluye que “los juegos sensoriales influyen en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018”.

Según la figura 3, en el posttest la mediana del grupo experimental (4.9) superó en 2.9 puntos a la mediana del grupo control (2). Esta diferencia demuestra que juegos sensoriales influyen en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat.

Figura 3. Diagrama de caja y bigotes para los juegos sensoriales, pretest-postest.



Fuente: Ficha de Expresión oral pre y postest.

Juegos motrices

Objetivo. “Determinar en que grado los juegos motrices influye en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de Primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018”.

Hipótesis.

H_0 . “Los juegos motrices influye en la argumentacion de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat – Los Olivos 2018”.

H_3 . “Los juegos motrices no influyen en la argumentacion de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat – Los Olivos

2018”.

La prueba U de Mann Whitney para muestras independientes (tabla 12) indicó que la diferencia entre los grupos control y experimental en el pretest no fue estadísticamente significativa ($p = ,350$). Al contrario, la prueba señaló una diferencia muy significativa ($p = ,000$) para la diferencia entre ambos grupos en el postest.

Tabla 12

Resultados de la prueba de hipótesis para los juegos pretest-postest

Fase	Grupo	N	Juegos motrices		
			Rango promedio	U de Mann Whitney	p-valor
Pretest	Control	22	26,32	246,000	,350 ^a
	Experimental	21	22,96		
Postest	Control	22	12,89	30,500	,000 ^b
	Experimental	21	34,33		

a. $p > ,05$

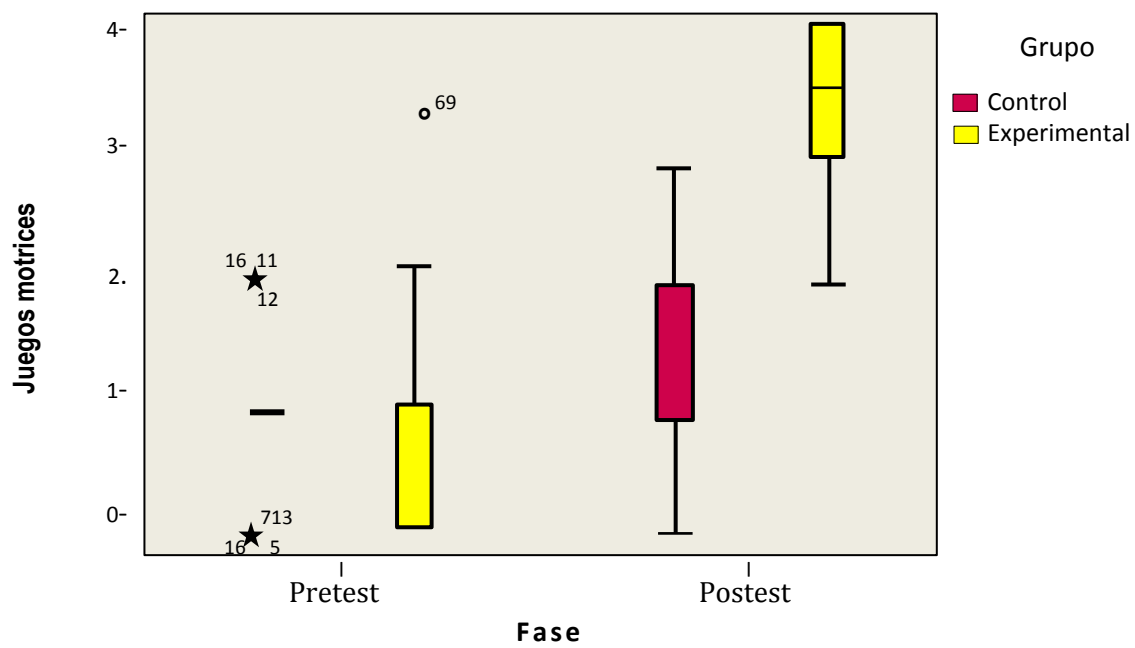
b. $**p < ,01$

Fuente: Elaboración Propia (2018).

Decisión. Considerando que la prueba U de Mann Whitney dio $**p < ,01$ para la diferencia entre los grupos control y experimental en el postest de los juegos motrices, al ,000 de error se rechaza la hipótesis nula y se concluye que “los juegos motrices influyen en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat – Los Olivos, 2018”.

Según la figura 4, en el postest la mediana del grupo experimental (5) superó en 3 puntos a la mediana del grupo control (2). Esta diferencia demuestra que los juegos motrices influye en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat – Los Olivos, 2018.

Figura 4. Diagrama de caja y bigotes para juegos sensoriales, pretest-postest.



Fuente: Ficha de Expresión oral pre y postest.

CAPITULO V: Discusión, conclusiones, recomendaciones

5.1. Discusión de Resultados

Con relación a la Hipótesis General se planteó Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat- Los Olivos – 2018. La cuál luego de recabar información se obtuvo que en el grupo control el 100% de los estudiantes, a su vez el grupo experimental evidencia que en el pretest solo puntuaron entre [00 – 10] item el 100% de estudiantes y con respecto al grupo experimental un 4.76% obtuvo un calificativo entre [11 – 13] y un 95.24% con respecto a [14-17]. Álvarez y Parra (2015) concluye que: “La interacción como estrategia permite que los estudiantes aprendan unos con otros, es decir trabajar juntos, aprovechen el aprendizaje propio y el que se genera con la interacción, hace más fácil y agradable el aprendizaje y logra vencer dificultades y obstáculos que parecen difíciles de alcanzar. El trabajo en grupo generó en el aula de clases actitudes positivas de compañerismo y amistad. Organizar, plantear y ejecutar actividades como la autoestima, barbarismos declamaciones, la descripción, relatos, el debate, exposiciones y el programa radial, permiten fortalecer la expresión oral de los estudiantes ya que a través del habla se dan las relaciones con los demás y se mantienen”.

Con relación a la Hipótesis 1, Los juegos organizados influyen en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - Los Olivos – 2018. La cuál luego de recabar información se obtuvo que el 86.13% de los estudiantes evidencia que en el pretest solo respondieron entre [0 – 1] item, y un 13.87% con respecto a [2 – 3] item, con respecto al post test se obtuvo que el 59.1% de los estudiantes evidencia que en el pretest respondieron entre [0 – 1] item, y un 41.9% con respecto a [2 – 3]item. Para Villacís, (2015) Concluye que “los estudiantes a veces les resulta fácil expresar lo que piensan porque en varios casos no existe un intercambio del diálogo entre maestro y alumno, esto genera apatía durante el desarrollo de la clase. En varias circunstancias el educando al relacionarse con sus compañeros, amigos y familiares sostienen una comunicación fluida y clara, por la inexistencia del empleo de herramientas eficaces que incentiven el interés de asistir a clases”.

Con respecto a la hipótesis 2, Los juegos sensoriales influyen en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018. La cuál luego de recabar información se obtuvo que el 90.91% de los estudiantes evidencia que en el pretest solo respondieron entre [0 – 1] ítem, y un 9.09% con respecto a [2 – 3] ítem, con respecto al post test se obtuvo que el 54.55% de los estudiantes evidencia que en el pretest respondieron entre [0 – 1] ítem, y un 45.45% con respecto a [2 – 3] ítem. Para Machacuay, Bastidas y Medina (2016). Concluyen que Según el contraste de hipótesis general con U de mann whitney el valor de significancia es menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por tanto se concluye que Los juegos sensoriales influyen en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018.

Con relación a la Hipótesis 3, Los juegos motrices influyen en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos -2018. La cuál luego de recabar información se obtuvo que el 81.82% de los estudiantes evidencia que en el pretest solo respondieron entre [0 –2] ítem, y un 8.18% con respecto a [3 – 4] ítem, con respecto al poste test se obtuvo que el 59.1% de los estudiantes evidencia que en el pretest respondieron entre [0 – 2] ítem, y un 41.9% con respecto a [3 – 4] ítem. Sabáduche (2015). Concluye, el nivel de expresión oral que presentan los niños después de la aplicación del programa de estrategias didácticas de dramatización es adecuado (tabla 2), así se corrobora en las frecuencias calculadas y en la prueba de hipótesis (tabla 6); en ambos casos se percibe que el número de niños con mejores puntuaciones es alto, después de la aplicación de las sesiones de estrategias didácticas de dramatización que Según el contraste de hipótesis general con U de mann whitney el valor de significancia es menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por tanto se concluye que Los juegos motrices influyen en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos -2018.

CONCLUSIONES

Luego de analizar los resultados obtenidos a través del trabajo de campo se pueden establecer las siguientes conclusiones:

PRIMERA: Existe influencia significativa de los juegos (**p < ,01) en la estimulación de la expresión en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat- Los Olivos – 2018. Los resultados del postest de los juegos demostraron que la totalidad de estudiantes del grupo de control obtuvieron notas bajas [0 -2], por el contrario, la mayoría de estudiantes del grupo experimental lograron notas altas [3 – 4].

SEGUNDO: Existe influencia significativa de los juegos organizados (**p < ,01) en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - Los Olivos – 2018. Los resultados del postest de los juegos demostraron que la totalidad de estudiantes del grupo de control obtuvieron puntajes intermedios [0 – 2], por el contrario, la mayoría de estudiantes del grupo experimental lograron puntajes altos [3 – 4].

TERCERO: Existe influencia significativa de los juegos sensoriales (**p < ,01) en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018. Los resultados del postest de la prueba de juegos demostraron que la totalidad de estudiantes del grupo control obtuvieron puntajes bajos [0 – 2], por el contrario, la mayoría de estudiantes del grupo experimental lograron puntajes altos [3 – 4].

CUARTO: Existe influencia significativa de los juegos motrices (**p < .01) en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos -2018. Los resultados del postest de la prueba de juegos demostraron también que la totalidad de estudiantes del grupo de control obtuvieron [0 – 2] puntos, de la misma manera los estudiantes del grupo experimental lograron puntajes altos [3 – 4].

RECOMENDACIONES

PRIMERO. - Considerando los resultados que evidencian una notoria mejoría en los resultados del grupo experimental, se recomienda a los docentes del nivel primario deben utilizar los juegos como estrategias en todas las sesiones de aprendizaje, de modo que los estudiantes se acostumbren a ellos y puedan estimular y mejorar su expresión oral. Los estudiantes deben comprender la importancia de la expresión oral en la vida del ser humano, como medio que le permite realizarse.

SEGUNDO. - Considerando los resultados obtenidos en la claridad de la expresión oral, se recomienda a los docentes que enseñan en el nivel primario que involucren a los estudiantes a participar activamente en los juegos como estrategias, usando las dimensiones del nivel de comprensión y sociolingüística .

TERCERO. - De acuerdo con los resultados en la coherencia de la expresión oral, se recomienda a los docentes que enseñan en el nivel primario que planteen a los estudiantes situaciones vivenciales y puedan conversar con sus compañeros, donde puedan expresarse con orden lógico y estructura gramatical.

CUARTO. - Según los resultados en la argumentación de la expresión oral, se recomienda a los docentes que propongan en clase diálogos constantes entre los estudiantes y puedan motivar e incentivar la inteligencia intrapersonal e inteligencia lingüística; que los estudiantes determinen los temas a tratar y se predispongan al diálogo de áreas.

Referencias Bibliográficas

- Bausate, J. (2003). Expresión oral y locución (1°ed). Lima; Perú. Fondo editorial.
- Balluerka, N & Vergara, A. (2002). *Diseños de investigación experimental en psicología* (6°ed). México; Mc Graw Hill Interamericana.
- Batlloiri, J. (2001). Educar jugando: Juegos de expresión artística. (2°ed.). Parramón.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3°ed). Colombia: Editorial Pearson.
- Borja, M; Martín, M. (2012). El juego en las ludotecas y en los patios escolares (1°ed). España: Octaedro.
- Cassany, D; Luna, M; Sanz, G. (2003). Enseñar lengua (3°ed). Barcelona; España: Grao.
- Cañas, J. (2007). Taller de expresión oral (1°ed). España: Octaedro.
- Condori, J; Sánchez, P. (2009). Juegos y rondas infantiles para facilitar el aprestamiento inicial (1°ed). Lima; Perú: Grafiart
- Davis, F. (2002). El lenguaje de los Gestos (10°ed). Buenos Aires: Emece.
- De Puig, I. (2007). Juegos para pensar 9 -10 años (1°ed): Octaedro.
- Edo, M; Blanch, S; Anton, M. (2016). El juego en la primera infancia. España. Octaedro.
- Fidias, A. (2012). El proyecto de investigación: *Introducción a la metodología científica*. Caracas, República Bolivariana de Venezuela: Editorial Episteme.
- Forzán, J. (2010). Manual de expresión oral (1°ed). México: Lumisa.

- Forero, M. (2007). *Técnicas de comunicación oral*. Montevideo, Rep. Oriental de Uruguay: Arquetipo.
- Florián, S. (2001). *Juegos ingeniosos para adolescentes (1ºed)*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- García, C; Valencia, A. (2005). *Rondas y juegos. Alternativas de desarrollo social para los niños. (1ºed.)*. México: Trillas.
- Hernandez, S; Fernández, R; Baptista, P (2014). *Metodología de la investigación (6ºed)*. México: Mc Graw Hill Interamericana.
- Hernandez, J; Devís, J; Peiro, C; Rivera, E; Trigreros, C; Generelo, E... Ríos, M (2004). *Didáctica de la educación física Madrid; España: Biblioteca Nueva*.
- Jacot, P. (2010). *Arte y dominio de la palabra (1ºed)*. Lima; Perú: Corporación Editora Chirre.
- Jáuregui, E; Linares, J. (2017). *La importancia de los juegos en la educación de los niños. (1º Ed.)*. Perú – Lima: Digitales Chacón.
- Mamani, J; Olivera, O; Cárdenas, E. (2013). *El juego en la educación infantil y primaria (1ºed)*.
- Martin, D. (2005). *Psicología experimental. Como hacer experimentos en psicología (6 México DF; Cengage Learning 7º ed)*.
- Ministerio de Educación (2007). *Guía para el desarrollo de capacidades comunicativas (2ºed)*. Lima; Perú.
- Montoliu, R; Fueguel, C (2000). *Innovación en el aula. Creatividad, grupo y dramatización (1ºed)*. España: Octaedro.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.

- Ponce, R; Pérez, G y Peralta, D. (2017). El juego en la enseñanza infantil. (1°Ed.). Perú-Huancayo: Fredy Guzmán Rojas.
- Reyzabal, V. (2001). La comunicación oral y su didáctica (5°ed). Venezuela: La muralla.
- Ribes, M. (2011). El juego infantil y su metodología (1°ed). Bogotá - Colombia: Ediciones de la U.
- Ruiz, M. (2009). *Cómo evaluar el dominio de las competencias*. México: Trillas.
- Ruiz, U. (2000). Didáctica de la segunda lengua en educación infantil y primaria: *La competencia comunicativa*. España: Síntesis S.A
- Sarle, P. (2008). Enseñar en clave de juego: enlazados juegos y contenidos (1°ed). Buenos Aires: Noveduc.
- Sanz, G. (2007). Comunicación efectiva en el aula técnica de expresión oral para docentes (1° Ed). España: Grao.
- Velilla, R. (2014). El arte de persuadir con palabras (1°ed). Barcelona: Uoc.

Referencias electrónicas:

- Cassany, D; Luna, M; Sanz, G. (2008). Enseñar lengua. Barcelona: Grao. Recuperado de https://www.quiben.net/procesosinfantil/wpcontent/uploads/2017/02/las_cuatrodestrezas_comprensin_oral.pdf
- Flores, C. (2010). Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de comunicación (4°ed). Lima, Perú: Navarrete. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/7-otpciudadania2010.pdf>

- García, A.; Llull, J. (s.f). El juego infantil y su metodología. Editex. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books/about/El juego infantil y su metodolog%C3%ADa.htm?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&source=hp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa.htm?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&source=hp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Gómez, J. (s.f). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Volumen 10. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Guerrero, M. (2010). El juego simbólico. Eduinnova, (Nº, 27, P.12). Recuperado de <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Ley General de Educación N° 28044 del Congreso de la República del Perú. (2003). Capítulo I. Artículo: 9: Fines de la Educación. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Ministerio de Educación del Perú (2015). Rutas de Aprendizaje: Área Comunicación. Lima; Perú: Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-comunicacion-iii.pdf>
- Melero, N. (2011) El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: un análisis desde las ciencias sociales. Recuperado de https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/21/art_14.pdf
- Mora, C; Plazas, F; Ortiz, A. y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. Volumen (4), 137 – 144. Recuperado de <file:///C:/Users/pc/Downloads/5244-Texto%20del%20art%C3%ADculo-13483-2-10-20170704.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2011). Oralidad. La Habana. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002167/216729s.pdf>

Pérez, M. (2006). Evaluación de la expresión oral. Educación Primaria 2003. Madrid. Instituto de Evaluación. Recuperado de [file:///C:/Users/pc/Downloads/eval_expresionoral%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/pc/Downloads/eval_expresionoral%20(3).pdf)

Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española (versión electrónica). 23^a. ed. Madrid, España. Recuperado de <http://www.rae.es/>

Recasens, M. (2003). Comprensión y expresión oral. España – Barcelona: Grupo editorial CEAC. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=smlpFJZ-IPsC&printsec=frontcover&dq=Recasens,+M.+\(2003\).+Comprensi%C3%B3n+y+expresi%C3%B3n+oral.+Espa%C3%B1a+%E2%80%93+Barcelona:+Grupo+editorial+CEAC.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiczZ7Ej6HiAhVEzlkKHe_OACcQ6AEILzAB#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=smlpFJZ-IPsC&printsec=frontcover&dq=Recasens,+M.+(2003).+Comprensi%C3%B3n+y+expresi%C3%B3n+oral.+Espa%C3%B1a+%E2%80%93+Barcelona:+Grupo+editorial+CEAC.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiczZ7Ej6HiAhVEzlkKHe_OACcQ6AEILzAB#v=onepage&q&f=false)

Taylor, S; Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós. Recuperado de https://iessb.files.wordpress.com/2015/07/05_taylor_mc3a9todos.pdf

Tony. G (4 de mayo del 2016). Escondite: juego para niños. Recuperado de <http://blogdetonigarcia.blogspot.com/2018/04/el-ocio-en-la-infancia-juegos-para-casa.html>

Tesis

Alvarez, Y; Parra, A (2015). Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa. Tesis de grado para optar el título de magister en lingüística. Colombia. Recuperado de <http://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>

Godoy, O. (2016). “Análisis de competencias y problemas frecuentes en la comunicación oral de octavo año de enseñanza básica” para obtener el grado de Magister en Lingüística mención en Lengua Española en la Universidad de Chile de la Facultad de Filosofía y humanidades. Chile – Santiago de Chile. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/140615/Analisis-de-competencias-y->

[problemas-frecuentes-en-la-comunicaci%C3%B3n-oral-en-estudiantes-de-octavo-ano-de-ensenanza-basica.pdf?sequence=1](#)

Machacuay, F; Bastidas, J; Medina, R (2015). Los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 5 de abril, Vitarte, 2015. (Tesis para optar el título de licenciatura en Educación - especialidad: P. lengua Española – A.S. Inglés). Lima. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1205/TESIS%20CD%20BIBLIOTECA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Palomino, C (2015). La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de Educación primaria, en el área de comunicación de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el Porvenir (Tesis para obtener el grado de maestra). Universidad Nacional de Trujillo. Perú. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/3931/TESIS%20MAESTRIA%20CARMEN%20KARINA%20PALOMINO%20REYMUNDO.pdf?sequence=1>

Sabaduche, A (2015). El teatro como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de expresión oral en los alumnos de sexto grado de primaria de la I.E Coronel José Joaquín Inclán de la ciudad de Piura, 2014 (Tesis de Licenciatura en Educación Primaria). Piura – Lima. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1223/TEATRO_SABADUCHE_MURGUEYTIO_AUREA_VIOLETA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villacís, M (2015). La expresión oral y su incidencia en la fluidez al hablar de los estudiantes de quinto “A” de educación general básica de la unidad educativa Picaihua de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”, 2015 (tesis obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación)
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19239/1/TESIS%20COMPLETA%20MARITZA.pdf>

ANEXOS

6.1 Anexo matriz de consistencia

TÍTULO: LOS JUEGOS INFLUYEN EN LA ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P. PADRE CHAMPAGNAT, EN EL AÑO 2018				
Planteamiento del Problema	Objetivos de Investigación	Hipótesis de Investigación	Variables de Estudio/indicadores	Metodología de Investigación
<p>1.Problema General: ¿En qué medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018?</p>	<p>1.Objetivo General: Determinar en que medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos - 2018.</p>	<p>1. Hipótesis General: Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat- Los Olivos – 2018.</p>	<p>Variable 1/indicadores Juegos</p> <p>Juegos organizados Juego simbólico Juego cooperativo</p> <p>Juegos sensoriales Escondite de palabras Juegos de ejercicio</p> <p>Juegos motrices Cambio de escenario. Juego de roles.</p>	<p>1. Enfoque: Cuantitativo</p> <p>2. Alcance: Explicativo</p> <p>3. Diseño: Pre-experimental</p> <p>4. Técnicas e Instrumentos: Preprueba/posprueba</p> <p>5. Población : 21 estudiantes de 6to grado de primaria del colegio Padre Champagnat- los Olivos -2018.</p> <p>6. Muestra: 21 estudianes. Muestra no probabilística.</p>
<p>2.Problemas Específicos: 2.1 ¿En qué grado los juegos organizados influye en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018? 2.2 ¿En qué grado los juegos sensoriales influye en la coherencia de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat - los Olivos -2018? 2.3. ¿En qué grado los juegos motrices influye en la argumentación en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E. P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018?</p>	<p>2. Objetivos Específicos: 2.1.Determinar en que grado los juegos organizados influye en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018. 2.2. Determinar en que grado los juegos sensoriales influye en la coherencia de la expresion oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - los Olivos – 2018. 2.3.Determinar en que grado los juegos motrices influye en la argumentación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de Primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018.</p>	<p>2. Hipótesis Específicas: 2.1. Los juegos organizados influyen en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat - Los Olivos – 2018. 2.2. Los juegos sensoriales influyen en la coherencia de la expresion oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P. Padre Champagnat – Los Olivos – 2018. 2.3. Los juegos motrices influyen en la argumentacion de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E.P.Padre Champagnat – Los Olivos -2018.</p>	<p>Variable 2/indicadores Expresión oral</p> <p>Claridad Nivel de comprensión Competencia sociolingüística</p> <p>Coherencia Orden lógico Estructura gramatical</p> <p>Argumentación Inteligencia lingüística Inteligencia intrapersonal</p>	

6.2 Anexo- Fichas de validación

Ficha de validación

(Juicio de expertos)

Título de la investigación:

“LOS JUEGOS INFLUYEN EN LA ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P. PADRE CHAMPAGNAT, EN EL AÑO 2018”

Nombre del instrumento: *Escala de Likert*

Bachiller : *TANTALEÁN GONZÁLEZ, Orbelina Magali.*

Criterios	Indicadores	Deficiente				Malo					Regular			Bueno				Muy bueno			
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95	96 - 100
1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																		X		
2. Objetividad	Describe conductas observables en relación con las variables.																		X		
3. Actualidad	Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente.																		X		
4. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.																		X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.																		X		
6. Intencionalidad	Mide aspectos precisos de las variables.																		X		
7. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-científicos de las variables.																		X		
8. Coherencia	Hay relación entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.																		X		
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.																		X		
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.																		X		

Opinión de aplicabilidad:

El instrumento de medición está acorde con las variables e indicadores planteadas en la matriz de consistencia, por cuanto los ítems responden a los propósitos de la investigación; por ello el instrumento se encuentra apto para ser aplicado, garantizando objetividad y confiabilidad en su propósito.

Promedio de valoración

90 %

Lugar y Fecha: Lima, 25 de Setiembre del 2018.

Apellidos y nombres del experto: Mg. William Jesús Rojas Gutiérrez

DNI N° 40021221 Teléfono: 941855939



Mag. William Jesús Rojas Gutiérrez
CATEDRÁTICO

Mg. William Jesús Rojas Gutiérrez
DNI: 40021221

Ficha de validación

(Juicio de expertos)

Título de la investigación:

“LOS JUEGOS INFLUYEN EN LA ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P. PADRE CHAMPAGNAT, EN EL AÑO 2018”

Nombre del instrumento: *Escala de Likert*

Bachiller : *TANTALEÁN GONZÁLEZ, Orbelina Magali.*

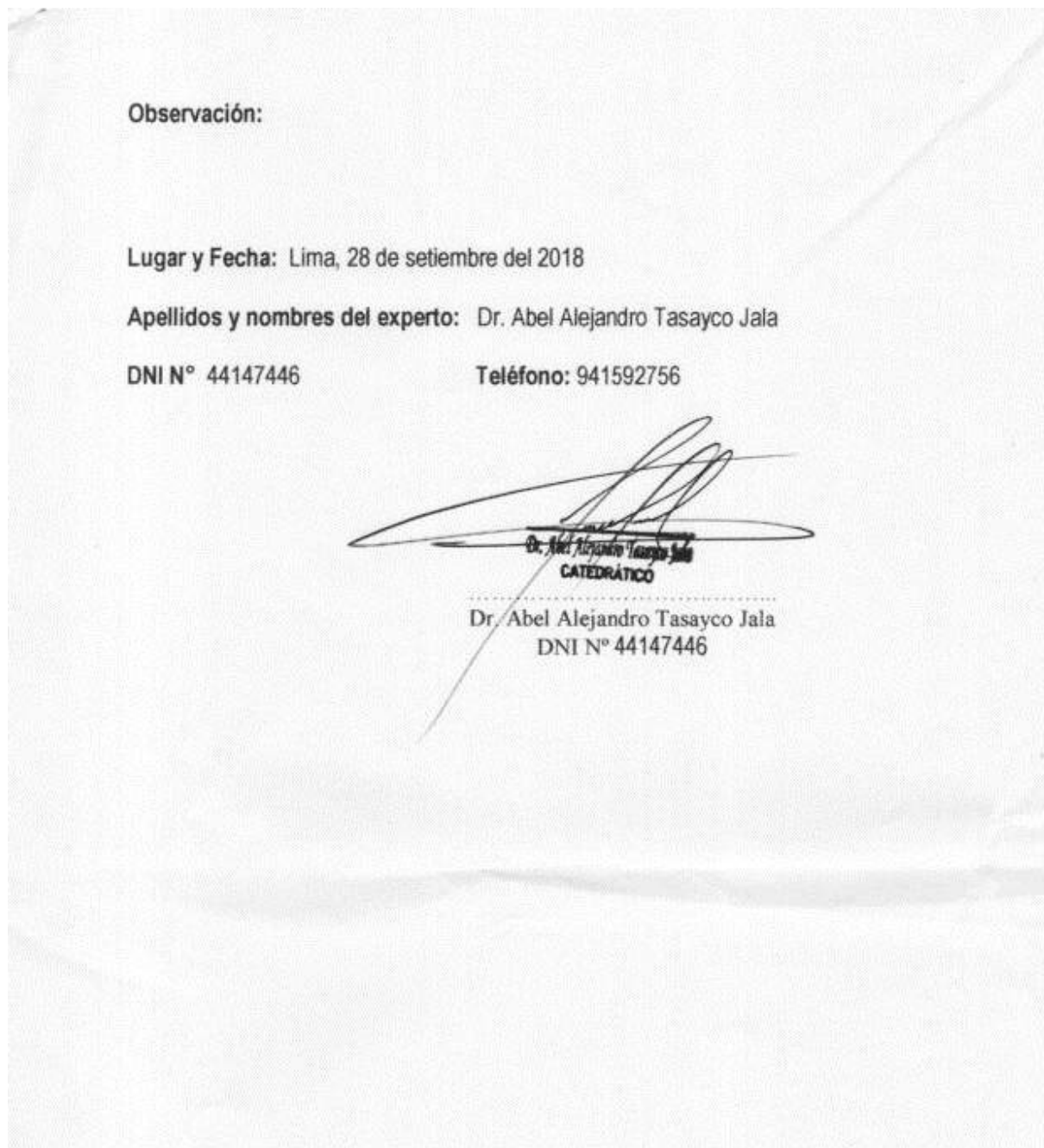
Criterios	Indicadores	Deficiente					Malo					Regular			Bueno			Muy bueno			
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95	96 -
1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																		X		
2. Objetividad	Describe conductas observables en relación con las variables.																		X		
3. Actualidad	Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente.																		X		
4. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.																		X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.																		X		
6. Intencionalidad	Mide aspectos precisos de las variables.																		X		
7. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-científicos de las variables.																		X		
8. Coherencia	Hay relación entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.																		X		
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.																		X		
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.																		X		

Opinión de aplicabilidad:

El instrumento de medición está acorde con las variables e indicadores planteadas en la matriz de consistencia, por cuanto los ítems responden a los propósitos de la investigación; por ello el instrumento se encuentra apto para ser aplicado, garantizando objetividad y confiabilidad en su propósito.

Promedio de valoración

90 %

**Ficha de validación**

(Juicio de expertos)

Título de la investigación:

“LOS JUEGOS INFLUYEN EN LA ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P. PADRE CHAMPAGNAT, EN EL AÑO 2018”

Nombre del instrumento: *Escala de Likert*

Bachiller : *TANTALEÁN GONZÁLEZ, Orbelina Magali.*

Criterios	Indicadores	Deficiente				Malo					Regular			Bueno				Muy bueno			
		0 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 - 40	41 - 45	46 - 50	51 - 55	56 - 60	61 - 65	66 - 70	71 - 75	76 - 80	81 - 85	86 - 90	91 - 95	96 -
1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.																		X		
2. Objetividad	Describe conductas observables en relación con las variables.																		X		
3. Actualidad	Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente.																		X		
4. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.																		X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.																		X		
6. Intencionalidad	Mide aspectos precisos de las variables.																		X		
7. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-científicos de las variables.																		X		
8. Coherencia	Hay relación entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.																		X		
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.																		X		
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.																		X		

Opinión de aplicabilidad:

El instrumento de medición está acorde con las variables e indicadores planteadas en la matriz de consistencia, por cuanto los ítems responden a los propósitos de la investigación; por ello el instrumento se encuentra apto para ser aplicado, garantizando objetividad y confiabilidad en su propósito.

Promedio de valoración

90 %

Observación:**Lugar y Fecha:** Lima, 28 de setiembre del 2018**Apellidos y nombres del experto:** Mg. Cesar Iván Torres Sotelo**DNI N°** 42150777**Teléfono:** 993504597

Mg. Cesar Iván Torres Sotelo
DNI N° 42150777

6.3 Anexo- Instrumento de investigación

Instrumento Escala de Likert: Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo : M () F ()

Grado :

Instrucción:

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.					
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.					
03	Se comunica asertivamente con el entorno.					
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.					
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.					
06	Articula correctamente los tiempos verbales.					
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.					
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.					
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.					
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.					

6.4 Anexo- Fichas de Lickert Pre y Post Test

FICHA LICKERT PRE – TEST

6° GRADO PRIMARIA	PRE – TEST									
APELLIDOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ACERO	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
AGUILAR	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3
BERMUDEZ	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3
CAPCHA	4	3	3	4	5	4	4	3	4	4
CHAVEZ	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4
CUSIHUAMAN	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4
GOMERO	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
GUERRERO	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
HEREDIA	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4
LAOS	1	1	2	2	3	1	1	2	2	1
LUME	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4
MONZON	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4
MORY	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
OBREGON	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
ORCCON	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
PAREDES	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1
RODRIGUEZ S.	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3
RODRIGUEZ D.	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3
ROJAS	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
SANDOVAL	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1
TELLO	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4

Carta de aval institucional

Lima, 17 de diciembre del 2018

Señores

Facultad de ciencias de la Educación y Humanidades

Universidad Católica Sedes Sapientiae

Presente:

Asunto: aval al desarrollo de tesis de la Sra.
TANTALEAN GONZALEZ ORBELINA
MAGALI

De mi mayor consideración:

Me dirijo a ustedes, en mi condición de representante legal de la Institución Educativa Particular Padre Champagnat, para informarle que hemos tomado conocimiento del plan de investigación titulado

"LOS JUEGOS INFLUYEN EN LA ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.P. PADRE CHAMPAGNAT, EN EL AÑO 2018", propuesto por la Srta. Tantaleán González Orbelina Magali de la carrera de educación primaria, aplicado la propuesta de mejora, desde el 01 de octubre hasta el 14 de diciembre del 2018, para optar el Título de Licenciada en Educación Primaria a través de la Universidad Católica Sedes Sapientiae

Por el presente, dejo constancia del respaldo de la institución que represento para el desarrollo de la propuesta antes indicada. En este sentido, nos comprometemos a brindar la información requerida para el desarrollo de la investigación, asimismo, tenemos conocimiento que de requerirlo, nos ampara el derecho de solicitar la confidencialidad de los resultados que se obtengan por dos periodos renovables de dos años, cada uno.

Atentamente



[Firma manuscrita]
Nombres y apellidos
Sra. Castro Celina
DNI: 09621079

6.6 Anexo- Fichas de Lickert de estudiantes

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: *Acero Saavedra Diana Luz*
 Edad : *12 años*
 Sexo : M () F ()
 Grado : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: *Aguilar Oquendo Marco Antonio*
 Edad : *11 años*
 Sexo : M (X) F ()
 Grado : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P. Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Bermudez Rojas Daniela Carolina

Edad

: 11 años

Sexo

: M () F (X)

Grado

: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G 01	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Sapcha Becerra Yadhira Rosmery
 : *11 años*
 : M () F (X)
 : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.					X
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos
 Apellidos y Nombres: *Llavez Murrieta Mario Luis*
 Edad : *11 años*
 Sexo : M (*X*) F ()
 Grado : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			<i>X</i>		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				<i>X</i>	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			<i>X</i>		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				<i>X</i>	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				<i>X</i>	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				<i>X</i>	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			<i>X</i>		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				<i>X</i>	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				<i>X</i>	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				<i>X</i>	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Boschman Del Castillo Carolina
: *12 años*
: *M () F (x)*
: *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convince con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo :

Grado :

Gomero Vera Alessandra Rafaela
12 años
M () F (X)
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.		X			
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.	X				
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.		X			
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.		X			
06	Articula correctamente los tiempos verbales.		X			
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.	X				
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.		X			
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.		X			

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Guerrero Andrade Luciana Alejandra
11 años
M () F (X)
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Heredia Estrada Mikael
: 11 años
: M (X) F ()
: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial		Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G	O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Laos Arevalo Fiorella Cristina
: *11 años*
: *M () F (X)*
: *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P. Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.	X				
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.	X				
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.		X			
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.	X				
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.	X				
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.		X			
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.	X				

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo :

Grado :

Lume Huayllani Paul Mathias
12 años
M (X) F ()
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial		Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G	O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Monzon Abarca Valery Dayanara
 : 12 años
 : M () F (X)
 : 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Mary Luz Del Castillo Daniela Valeria

11 años

M () F (X)

6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la L.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VICES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Obregon Quispe Mizaef Jhamill
11 años
M (X) F ()
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo :

Grado :

Orcon Puertos Xiomara Dafne
11 años
M () F (X)
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo :

Grado :

Paredes Chuquilin Fabiana Alessandra

11 años

M () F (X)

6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.		X			
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.	X				
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.	X				
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.	X				
06	Articula correctamente los tiempos verbales.	X				
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.		X			
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.		X			
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.	X				

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: *Rodriguez Sebastian Nayeli Dayra*
 Edad : *11 años*
 Sexo : M () F (X)
 Grado : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
ARGUMENTACIÓN						
07	Convince con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Rodriguez Deza Manuel alonso
12 años
M (X) F ()
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Rojas Chavez Rafael Baldomero
: 11 años
: M (X) F ()
: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convince con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: **Sandoval Ortiz Sergio**
 Edad : **11 años**
 Sexo : M () F ()
 Grado : **6to**

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.	X				
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.		X			
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.	X				
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.	X				
06	Articula correctamente los tiempos verbales.		X			
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.		X			
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.	X				
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.	X				

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: **Tello Mendez Annel Olenka**
 Edad : **11 años**
 Sexo : M () F (x)
 Grado : **6to**

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

Nº	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Acero Saavedra Diana Luz
: 12 años
: M () F (X)
: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial		Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G	O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: Aguilar Oquendo Marco Antonio
 Edad : 11 años
 Sexo : M (X) F ()
 Grado : 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la L.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G 01	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: *Bermudez Rojas Daniela Carolina*
 Edad : *11 años*
 Sexo : M () F (X)
 Grado : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convince con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres: *Sapcha Becerra Yadhira Rosmery*
 Edad : *11 años*
 Sexo : M () F (X)
 Grado : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.					X
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Shavez Muccieta Mario Luis
 : 11 años
 : M (X) F ()
 : 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Luisivaman Del Castillo Carolina
 : *12 años*
 : *M () F (X)*
 : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G 01	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Gomero Vera Alessandra Rafaela
: 12 años
: M () F (X)
: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.		X			
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.	X				
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.		X			
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.		X			
06	Articula correctamente los tiempos verbales.		X			
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.	X				
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.		X			
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.		X			

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Guerrero Andrade Luciana Alejandra
: 11 años
: M () F (X)
: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad:

Sexo:

Grado:

Heredia Estrada Mikail
11 años
M (X) F ()
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Laos Arevalo Fiorella Cristina
: *11 años*
: *M () F (X)*
: *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.	X				
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.	X				
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.		X			
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.	X				
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.	X				
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.		X			
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.	X				

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Lume Huayllani Paul Mathias
 : 12 años
 : M (X) F ()
 : 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos
 Apellidos y Nombres: Monzon Abarca Valery Dayanara
 Edad : 12 años
 Sexo : M () F (x)
 Grado : 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Moxy Cruz Del Castillo Daniela Valeria
 : *11 años*
 : *M () F (X)*
 : *6to*

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Obregón Guispe Mízael Shamill
: 11 años
: M (X) F ()
: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.				X	
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Orccon Puertos Xiomara Dafne
: 11 años
: M () F (x)
: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.			X		
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Paredes Shuquilin Fabbiana Alessandra

Edad:

11 años

Sexo:

M () F (X)

Grado:

6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.		X			
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.	X				
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.	X				
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.	X				
06	Articula correctamente los tiempos verbales.	X				
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.		X			
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.		X			
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.	X				

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo :

Grado :

Rodriguez Sebastian Nayeli Dayra
11 años
M () F (X)
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G 01	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.				X	
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo :

Grado :

Rodriguez Deza Manuel Alonso
12 años
M (X) F ()
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.			X		
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad :

Sexo :

Grado :

Rojas Chavez Rafael Baldomero
11 años
M (X) F ()
6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.				X	
03	Se comunica asertivamente con el entorno.			X		
	COHERENCIA					
04	Se comunica con orden lógico.			X		
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.			X		
06	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.			X		
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.			X		
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.			X		

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Sandoval Ortiz Sergio

Edad

: 11 años

Sexo

: M (X) F ()

Grado

: 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
CLARIDAD						
01	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.	X				
02	Realiza pronunciación combinada con el otro.		X			
03	Se comunica asertivamente con el entorno.		X			
COHERENCIA						
04	Se comunica con orden lógico.	X				
05	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.	X				
06	Articula correctamente los tiempos verbales.		X			
ARGUMENTACIÓN						
07	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.		X			
08	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.		X			
09	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.	X				
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.	X				

Instrumento
Escala de Likert : Sobre la expresión oral

Datos informativos

Apellidos y Nombres:

Edad

Sexo

Grado

Tello Mendez Arnel Olenka
 : 11 años
 : M () F (X)
 : 6to

Instrucción

El presente instrumento pretende recoger información respecto a la situación de la expresión oral que se presenta en el Sexto Grado de Primaria de la I.E.P Padre Champagnat. El agente será la profesora y lo aplicará en dos momentos.

Aplicación del pre-test o medición inicial	Aplicación del estímulo o tratamiento	Aplicación del postest o medición final
G O1	X	O2

N°	Ítems	Nivel				
		SIEMPRE 1	CASI SIEMPRE 2	A VECES 3	CASI NUNCA 4	NUNCA 5
	CLARIDAD					
O1	Articula adecuadamente la información que desea comunicar.				X	
O2	Realiza pronunciación combinada con el otro.			X		
O3	Se comunica asertivamente con el entorno.				X	
	COHERENCIA					
O4	Se comunica con orden lógico.			X		
O5	Se expresa estableciendo relaciones de causa y efecto.				X	
O6	Articula correctamente los tiempos verbales.			X		
	ARGUMENTACIÓN					
O7	Convence con afirmaciones sencillas a sus compañeros sobre temas de interés común.				X	
O8	Justifica sus posiciones sobre asuntos colectivos.				X	
O9	Defiende sus puntos de vista empleando casuística.				X	
10	Se muestra auténtico al expresar sus juicios de valor.				X	

6.7 ANEXOS: SESIONES



Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades
Programa de Educación Primaria
Tesis - 2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	Sinónimos		
6. Propósito:	Identificar los sinónimos		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 minutos	Fecha:	04/10/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad		
10. Competencias transversales:	Gestión de la autonomía		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Obtiene información del texto oral	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, así como algunas características del género discursivo, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información, mantener el interés del público, o producir efectos como el suspenso o el entretenimiento.	Expresa oralmente, ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, utilizando recursos verbales los sinónimos poniendo ejemplos a partir del juego "propiedades"	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
Antes del discurso			
<p>¿QUÉ SON SINÓNIMOS?</p> <p>Los sinónimos son palabras que se relacionan entre sí por tener el mismo significado o muy parecido, pese a que su escritura es diferente</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Veloz - rápido - Calma - paz - Aumentar – añadir - Gafas - anteojos - Estudiante – alumno 			
			

IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS	
INICIO	
Durante el discurso	
Motivación inicial/problematización:	
<ul style="list-style-type: none"> El estudiante lee en voz alta el siguiente texto 	
Activación de los saberes previos	
<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué palabras empleó el niño y su papá para describir al nuevo delantero de fútbol? De acuerdo a la conversación ¿esas palabras tendrán significados parecidos u opuestos? ¿Qué otras palabras reemplazarías a las palabras resaltadas? ¿Por qué a veces en un texto debemos reemplazar una palabra por otra de significado similar? ¿Puedes expresar algunos ejemplos de palabras que tienen significados parecidos? 	
Conflicto cognitivo	
<ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué si las palabras tienen el mismo significado se escriben diferente? 	
DESARROLLO:	
Gestión y acompañamiento	
Procesamiento de la información (procesos cognitivos)	
<ul style="list-style-type: none"> Comenta lo que ve en la imagen y comprende lo que dice en el texto. Responde preguntas oralmente ¿Qué palabras de significado parecido utilizan? Para describir nuevas palabras de igual significado invitamos a jugar a "Las propiedades." Elabora preguntas oralmente ¿Qué palabras de significado parecido utilizan? Elabora una lista de palabras y lo expresa oralmente. ¿Cómo denominaríamos a este grupo de palabras? ¿Qué significa sinónimos? ¿Qué ejemplos podemos poner? Aprendiendo nuevos sinónimos. Trabajamos una ficha de aplicación. 	
Transferencia	
<ul style="list-style-type: none"> Jugando con tus compañeros de clase busquen diez palabras sinónimas. 	
CIERRE	
Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> Escala de Likert 	
Extensión	
<ul style="list-style-type: none"> En cada juega "las propiedades" y extrae sinónimos. 	
Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)	
<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Para qué nos sirve? ¿Para qué nos sirve los sinónimos? 	
PRODUCTO :	Cada estudiante elabora su cartel de sinónimos a partir del juego "propiedades"

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:	
Juego propiedades	
Ruleta	

- Papelote
- Plumones
- Dado y disco
- Colores
- Limpia tipo
- Imágenes
- Cuaderno
- Lapiceros

VI. REFERENCIAS Y ANEXOS

- Currículo Nacional
- Razonamiento verbal 6to de primaria. Editorial Corefo.
- Construye 6to comunicación. Editorial Norma.
- http://www.trilcelm.edu.pe/piura/paginas/paginas/archivos/6to/FICHAS_DE_PRACTICA_SEXTO.pdf
- Ficha de aplicación

Anexo: Sesión 01

EJERCICIOS

- Selecciona y reemplaza los términos destacados por otros que tengan similar significado, escoge el término adecuado del recuadro.

Juicioso – desdichado – bullicio

- a. Se sintió **infeliz** porque lo había perdido todo. _____
 - b. Mi vecino armó un gran **alboroto**. _____
 - c. José, a pesar de su edad, es muy **sensato**. _____
- Para cada palabra, anota un sinónimo que empiece con ex.
 - a. Raro _____
 - b. Triunfo _____
 - c. Perdido _____
 - d. Demandar _____
 - e. Preciso _____
 - f. Cansado _____

- Busca en la sopa de letras el sinónimo de mayor intensidad de las palabras, luego escríbelo.

- a. Viento _____
- b. Bueno _____
- c. Alegre _____
- d. Conocido _____
- e. Parar _____

i	n	t	e	r	r	u	m	p	i	r	b
u	b	r	u	y	l	z	g	o	g	i	t
v	h	e	f	c	e	l	e	b	r	e	p
t	m	s	o	m	j	e	o	t	a	z	i
q	h	u	r	a	c	a	n	b	d	n	x
s	t	e	i	a	g	n	e	g	o	t	m
u	e	x	c	e	l	e	n	t	e	x	i
s	t	o	o	h	e	t	b	s	g	h	k

- Marca con un (x) el sinónimo de la palabra subrayada.
 - A. El personaje pacífico no pudo defenderse.
 - a. Violento
 - b. Tranquilo
 - c. Valeroso
 - d. cobarde
 - B. Al final del juego, resolvimos el problema.
 - a. Olvidamos
 - b. Solucionamos
 - c. Complicamos
 - d. Retomamos
 - C. Relaciona, coherentemente, las ideas de ambas columnas.
 - a. Enchufa
 - b. Acopla
 - c. Edita
 - d. Enlaza

Anexo: Sesión 01. Juego

Juego: Propiedades

Material: Dados y disco

Edad: 10 a 11 años en adelante

Participantes: 6 a 10 jugadores

Procedimiento:

Por turno cada uno de los jugadores lanzará un dado primero y luego el otro. Así le corresponde dos palabras del círculo. Junte las dos propiedades. Busque dos sinónimos. Naturalmente que usted puede añadir nuevas propiedades de su invención. Hágase usted mismo su disco para el juego. Cuando se haya entrenado un poco interesante jugar con tres o más propiedades al mismo tiempo. Cuántas más cosas encuentre con esas propiedades y cuanto más rápido lo haga, mejor. Por ejemplo, si le salen 1 al 6 pensará usted en Nieve, caro, pequeño, etc.



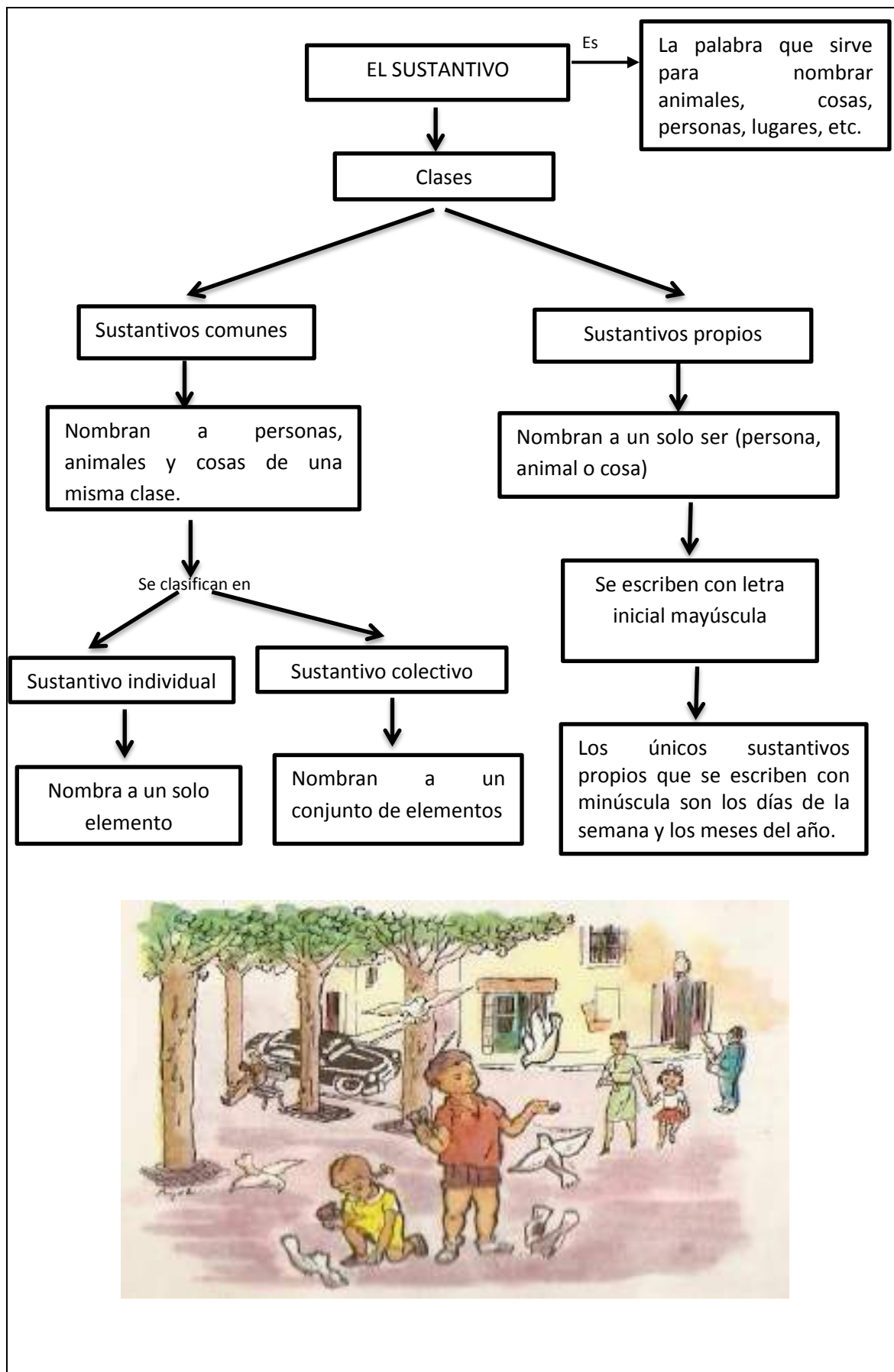
Fuente:

Florián, S. (2001). Juegos ingeniosos para adolescentes (1ª ed). Bogotá; Colombia: Cooperativa editorial magisterio.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	El sustantivo y sus clases		
6. Propósito	Aprender el sustantivo y sus clases		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 minutos	FECHA:	09/10/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad, búsqueda de la excelencia		
10. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Infiere información deduciendo características y cualidades de personas, personajes, animales, objetos hechos y lugares, el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado, así como relaciones lógicas (semejanza – diferencia, causa –efecto, y problema - solución y jerarquiza (ideas principales y complementarias) a partir de información explícita e implícita del texto.	Infiere información deduciendo características y cualidades de personas, personajes, animales, objetos hechos y lugares encontrando sustantivos a partir del juego “la cultura”	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<u>Antes del discurso</u>			



IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS				
INICIO				
Durante el discurso				
<u>Motivación inicial/problematización</u>				
<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a jugar a los estudiantes “la cultura”. • Formar grupos de cinco integrantes. • Se entrega un papelografo con palabras y completaran los casilleros según indicación de la maestra con la letra que corresponde. 				
	LETRA	ANIMALES	N. MUJERES	FRUTAS
	P			
	B			
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos el juego • Que palabras escribieron en el papelografo en el cuadro de doble entrada • Indican nombres de personas, animales y cosas 				
<u>Activación de los saberes previos</u>				
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué otras palabras conoces? • Alguna vez, ¿has jugado este juego? 				
<u>Conflicto cognitivo</u>				
¿Cómo denominaríamos a este grupo de animales, personas y cosas?				
DESARROLLO:				
Gestión y acompañamiento				
<u>Procesamiento de la información (procesos cognitivos)</u>				
<ul style="list-style-type: none"> • Conversar con los niños y niñas del juego “la cultura” • Nombrar cosas, personas y animales. • A partir de los ejemplos, responde preguntas. • ¿Cómo podemos agrupar esta lista de nombres • Trabaja en equipos y presenta su descripción. 				
<u>Transferencia</u>				
<ul style="list-style-type: none"> • Formalizamos el conocimiento con un organizador gráfico sobre el sustantivo y sus clases. • Desarrolla una ficha de aplicación. 				
CIERRE				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert 				
<u>Extensión</u>				
<ul style="list-style-type: none"> • Juega en su casa con sus familiares el juego “la cultura” y extrae nuevos sustantivos. 				
<u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u>				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo aprendimos? ▪ ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido? 				
PRODUCTO :	Clasifica los sustantivos.			
V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:				
<u>Juego</u>				
- Plumones				

- Pizarra
- Voz
- Hojas bond
- Lápiz
- Cuaderno
- Papelografos

VI. REFERENCIAS Y ANEXOS

- Currículo Nacional
- Guía de comunicación 6to de primaria. Saco Oliveros tomo III.
- Comunicación 6to de primaria. Editorial Santillana.
- https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1314127331843_1869481846_23837/EL%20SUSTANTIVO.cmap
- <http://www.britanico-aragon.edu/dprimaria/3cicloEP/Lengua/Gramatica/Sustantivos-clases.pdf>

Anexo: sesión 02

EL SUSTANTIVO: CLASES

Nombre y apellido: _____

EJERCICIOS

- **Deduce y relaciona los sustantivos individuales con sus respectivos colectivos.**

INDIVIDUAL

COLECTIVO

- | | | |
|-------------|-----|--------------|
| A. Árbol | () | constelación |
| B. Músico | () | rebaño |
| C. Estrella | () | flota |
| D. Oveja | () | bosque |
| E. Barco | () | banda |

- Lee las oraciones y complétalas con un sustantivo colectivo del recuadro.

Rebaño – rosaleda – cañaveral - filmoteca

- María inauguró una _____ para fomentar la cultura en su distrito.
- Juan se aproxima a la mansión por la ruta de la fragante _____.
- Pepe construyó una cabaña para proteger a su _____ en invierno.
- Las ranas croaban en el _____.

- **Lee los sustantivos comunes que se presentan y escribe dos sustantivos propios para cada uno.**

Sustantivo común	Sustantivo propio 1	Sustantivo propio 2
Niño		
provincias de Lima		
Países europeos		
Océanos		
Premio nobel		

- **Lee y clasifica a qué clase de sustantivo pertenece cada palabra. Marca con un aspa (x) las respuestas.**

SUSTANTIVOS	COMÚN	PROPIO	CONCRETO	ABSTRACTO	INDIVIDUAL	COLECTIVO
Sonia						
Felicidad						
Enjambre						

Anexo: Sesión 02. Juego

LA CULTURA

Objetivo: incentivar la agilidad mental

Material: papel y lápiz

Edad: 11 años en adelante

Participantes: 4 a 30 jugadores

Procedimiento:

LETRA	ANIMALES	N. MUJERES	FRUTAS	
P				
B				

Se da a cada jugador una hoja de papel, donde se han trazado varias líneas paralelas formando columnas, encabezados por nombres genéricos (ejemplos: animales, nombres de personas, capitales de países, marcas, etc).

El maestro va diciendo letras y los jugadores deben poner en cada columna un nombre de ese grupo que comienza con esa Letra. Se da un minuto por letra. A las diez letras se detiene el juego y se suma de la siguiente manera: dos puntos por nombre no repetido. Gana el que logra mayor puntaje.

Una variante es hacer preguntas de conocimiento e ingenio. Cada pregunta tiene un tiempo y un puntaje definido.

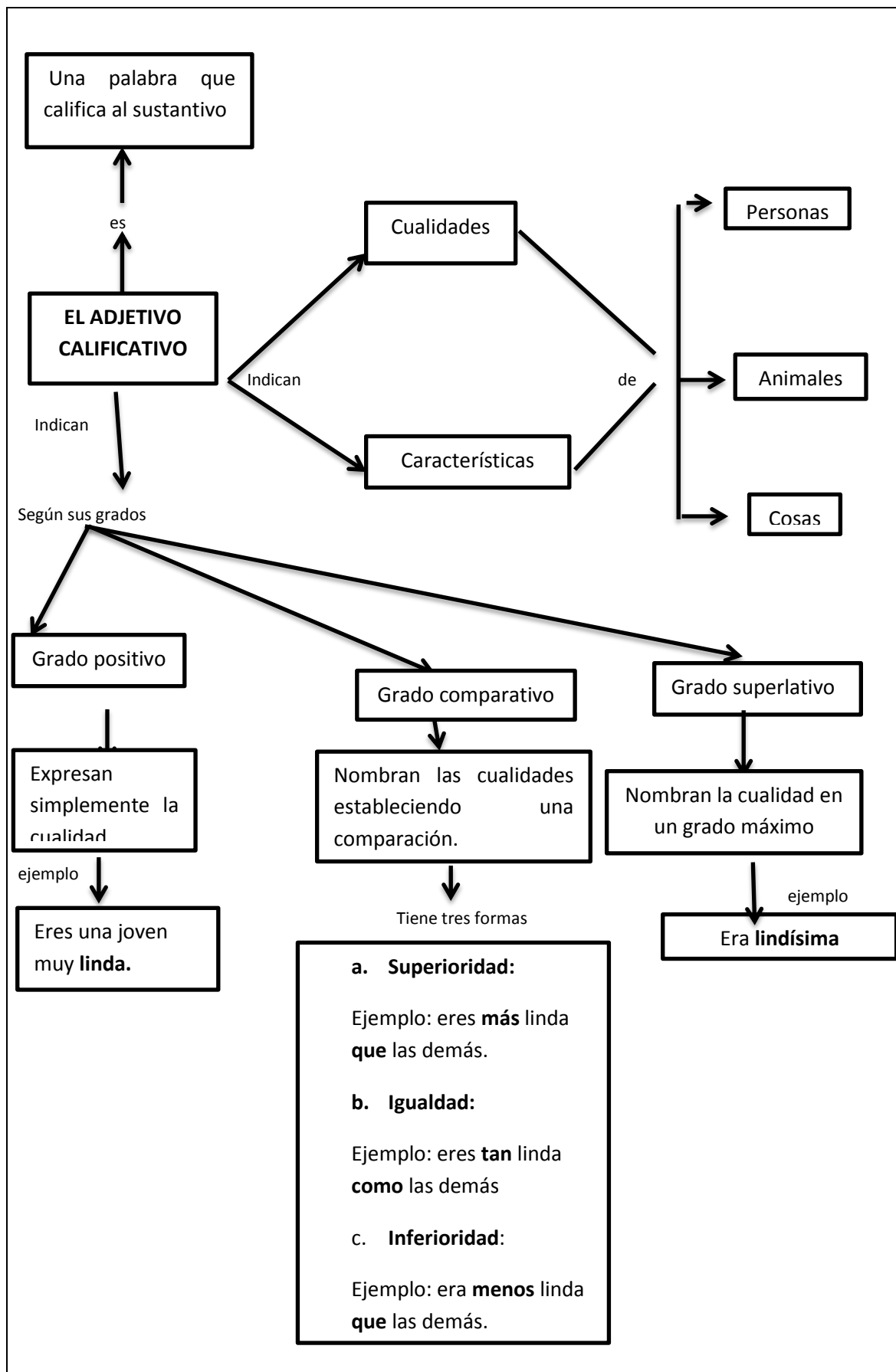
Conviene que las preguntas sean suplantadas en el papel del jugador por un número, así el maestro no necesita dictar pregunta, sino solo mencionarla claramente.

Fuente:

Florián, S. (2001). Juegos ingeniosos para adolescentes (1°ed). Bogotá; Colombia: Cooperativa editorial Magisterio.


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Orbelina Magali Tantaléan Gonzalez		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to de primaria		
5. Título de la sesión:	Los adjetivos calificativos		
6. Propósito	Identifica sus características y cualidades		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 minutos	FECHA:	12/10/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad y orientación al bien común		
10. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Obtiene información del texto oral	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, así como algunas características del género discursivo, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información, mantener el interés del público, o producir efectos como el suspenso o el entretenimiento.	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando las cualidades y características de tus compañeros de aula, usando adecuadamente los adjetivos a partir del juego ¿has visto a mi niño?	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<u>Antes del discurso</u>			



ANEXO: SESIÓN 03**PRACTICAMOS**

A. Subraya en adjetivo calificativo en cada oración.

- a. La hermosa niña del palacio.
- b. El niño responsable hizo la tarea.
- c. Mi profesora me dio una explicación.

B. Une cada sustantivo con el adjetivo que concuerde:


Plátano
Naranja
Señores
Cuchara
Alumno
Muñeca
Campesino

Amable
Limpia
Maduros
Dulces
Grandes
Trabajadores
Aplicado

C. Subraya los adjetivos calificativos en el siguiente texto:

Esbelto, magro, musculoso y austero, su afilada cabeza roja era la de un hidalgo altivo, caballeroso, justiciero y prudente. Agallas bermejas, delgada cresta de encendido color, ojos vivos y redondos, mirada fiera y perdonadora, acerado pico agudo.

(El Carmelo)

IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS
INICIO
<p><u>Durante el discurso</u></p> <p><u>Motivación inicial/problematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • María llega al aula de 6to grado y hace el siguiente comentario que vio en la televisión antes de salir de casa. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p><i>Tenemos un aviso de servicio público importante. Se ha extraviado una niña de 11 años, de contextura delgada y ojos negros.</i></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p><i>Sus padres emocionados dijeron que además es una niña estudiosa y solidaria.</i></p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 50px; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Federico Salazar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Verónica Linares</div> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿De quién informa el noticiero? ▪ ¿Cómo es la niña? ▪ ¿Qué color son sus ojos? ▪ ¿Quién describe sus características físicas? ▪ ¿Quién describe los rasgos característicos de la niña? ▪ ¿Cuál de los locutores muestra su apreciación personal y emoción al describir? ▪ ¿Sobre quién informan en la televisión? <p><u>Activación de los saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué cualidades dijeron de las niñas? ▪ ¿con que datos podríamos encontrar a la niña? <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Será importante mencionar las cualidades de las personas para poder identificarlo?
DESARROLLO:
<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Procesos didácticos de cada área</u> • <u>Procesamiento de la información (procesos cognitivos)</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salimos a jugar al patio "he visto a mi niño" ▪ Hacemos un círculo grande. ▪ Nos juntamos en parejas. ▪ Realizamos el juego ¿"haz visto a mi niño"? ▪ El grupo responde ¿Cómo es él? ▪ El niño que responde tendrá que decir las cualidades y características de la otra persona. ▪ ¿Qué cualidades dijimos de la persona? <p><u>Transferencia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalizamos el conocimiento con un organizador grafico sobre los adjetivos.
CIERRE

Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert 	
Extensión	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dibuja a tu mamá y expresa los adjetivos calificativos 	
Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo aprendiste? ▪ ¿Participaste en el juego? ▪ ¿Te sirvió el juego? 	
PRODUCTO :	Expresa adjetivos calificativos para su mejor amigo de clase.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:	
<ul style="list-style-type: none"> - Voz - Pizarra - Plumones - Papelote - Limpia tipo - Papelote 	
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional - Comunicación 6to grado tomo II: Saco Oliveros - https://yoquieroaprobar.es/pdf/23766.pdf - Comunicación 6to de primaria. Construye. Editorial: Norma. 	

Nombre del juego: ¿Has visto a mi niño?

Número de alumnos: Todo el grupo

Material: Ninguno

Espacio: Cerrado

Objetivo: buscar la aceptación en el grupo a través de la motivación y la norma dada a través de la ejecución del juego.

Procedimiento:

Todos los niños están sentados en el suelo formando un círculo. El director del juego inicia preguntando a los niños:

- ¿Han visto a mi niño?

Los niños responden:

- ¿Y cómo es él?

El director del juego da la descripción de uno de los niños que se encuentran en el círculo, el cuál al verse identificado debe salir inmediatamente a perseguir al que está haciendo las pregunta, quién también sale corriendo a ocupar el puesto de éste; si el primer niño no alcanza al niño que hace las preguntas, pasa a hacerlas él, pero si aquél es alcanzado, nuevamente queda en el centro e inicia la búsqueda del niño. Así continua el juego.

Se advierte a los niños que cuando estén describiendo a su compañero no lo miren ni repitan compañeritos, para que de esta forma tengan la oportunidad todos los compañeros de salir y buscar al niño.

Las faltas son:

No salir con la descripción.

Mirar al niño que se está describiendo.

No reconocer que fue alcanzado.

Fuente:

García, C; Valencia, A (2005). Rondas y juegos: alternativa de desarrollo social para los niños (1ªed). México:

Anexo: Sesión 03. Juego



Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades
Programa de Educación Primaria
Tesis - 2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

VI. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaleán González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	El uso de la b - v		
6. Propósito	Escribimos correctamente el uso de la b -v		
7. Propósito	Aprender el uso correctamente de la b - v		
8. Área curricular:	Comunicación		
9. Tiempo:	45 minutos	FECHA:	15/10/18
10. Enfoques transversales:	Interculturalidad y búsqueda de la excelencia		
11. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
VII. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Obtiene información del texto oral.	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, así como algunas características del género discursivo, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información, mantener el interés del público, o producir efectos como el suspenso o el entretenimiento.	Expresa oralmente ideas adecuando su texto oral a la escritura correcta del uso de la b _v a partir del juego "veo - veo"	- Escala de Likert
VIII. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<u>Antes del discurso.</u>			
<u>USO DE LA B - V</u>			
<p>La letra b y v, en el castellano limeño o peruano tiene la misma pronunciación, para su correcta escritura se utilizan reglas de ortografía que norman su uso, algunas de estas son las siguientes:</p>			

REGLAS GENERALES DE LA B	REGLAS GENERALES DE LA V
<p>Se escribe con b:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Las palabras que inician con bur, bu, bus Ejemplo: butaca, burla, búsqueda ▪ Las palabras que empiezan con bien, bene Ejemplo: bienvenidos, benévolo ▪ Las palabras que terminan con bilidad, bundo, bunda. Ejemplo: amabilidad, vagabundo, nauseabundo ▪ Las palabras que empiezan con bi, bis, biz Ejemplo: bicicleta, bisabuelo, bizcocho ▪ Después de m. Ejemplo: ambición, cambio y bomba 	<p>Se escribe con v:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Las palabras que se inician con prev, priv, prov. Ejemplo: prevenido, privado, provincia ▪ Las palabras que comienzan con adv, vice, villa. Ejemplo: adverbio, vicepresidente, villasol ▪ Los verbos terminados en servir. Ejemplo: conservar, preservar, observar ▪ Las palabras terminadas en viro, vira, ívoro, ívora. Ejemplo: Elvira, carnívoro, herbívora ▪ Los adjetivos terminados en ava, ave, avo, eva, eve, evo. Ejemplo: obvio, adverso, enviar

IX. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS

INICIO

Motivación inicial/problematización

- Nos organizamos en el salón para jugar.
- Salimos al patio a jugar.
- Se les presenta una caja mágica
- Dan diferentes respuestas según el acierto voy sacando las cartillas.

Activación de los saberes previos

- ¿Cómo podemos agrupar estas palabras para ordenarlos correctamente en su escritura?

Conflicto cognitivo

- ¿Es necesario usar reglas ortográficas para escribir correctamente una palabra? ¿Por qué?

DESARROLLO:

Gestión y acompañamiento

Procesamiento de la información (procesos cognitivos)

- Trabajan en equipo y ordenan las cartillas según su criterio.
- Ordenan los carteles con b – v según una regla ortográfica. Luego de jugar el “veo – veo”

Transferencia

- Formalizar el conocimiento en sus cuadernos a partir del juego “veo – veo”

CIERRE

Evaluación

- Escala de Likert

Extensión

- Juega con sus compañeros o familiares el juego “veo –veo” y extrae nuevas palabras con b – v.

Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)

- ¿Qué aprendiste el día de hoy?

- ¿será importante conocer las reglas ortográficas para escribir bien?

PRODUCTO :

Cartel de palabras según la regla ortográfica a partir del juego “veo veo”

X. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:

- Caja mágica
- Palabras
- Papelografos
- Plumones
- Limpia tipo

VI. REFERENCIAS Y ANEXOS

- **Currículo Nacional**
- **Comunicación 6to grado de primaria tomo III. Saco Oliveros.**
- **Comunicación 6to grado de primaria. Libro de actividades. Construye.**
- <http://reglas-escritura.blogspot.com/2009/09/reglas-para-el-uso-de-la-b-y-la-v.html>

Anexo: Sesión 04

Ejercicios

A. Escribe sobre el guión una de las letras resaltadas en cada columna.

b -v	b -v
__anco	Bar__a
__iejo	__etusto
__asura	__arco
__igote	__arriga
__entilador	__estir
__onito	__astón
__osque	__erja
__agón	__ata
	__erde

B. Completa cada oración con tres palabras de la misma familia.

<i>Embrujada</i>	<i>Embrujo</i>	<i>Descubre</i>	<i>Abrazo</i>	<i>Observadores</i>	<i>Abrazó</i>
<i>Encubridor</i>	<i>Brujo</i>	<i>Observatorio</i>	<i>Observador</i>	<i>Encubro</i>	<i>Abrazos</i>

- Podrán ver el _____ de una _____.
- Abrió los _____ y _____, me llamarán _____.
- Si _____ que te _____, me llamarán _____.
- Resultaba curioso _____ a los _____ del _____.

C. Sustituye la parte subrayada por la palabra que tiene igual significado. Haz los cambios necesarios.

<i>Bípodo</i>	<i>Bimotor</i>	<i>Bícroma</i>	<i>Bimestrales</i>	<i>Bisabuela</i>	<i>Bilingüe</i>
----------------------	-----------------------	-----------------------	---------------------------	-------------------------	------------------------

a. Esa señora es **la madre de mi abuela**.

b. La profesora **habla dos lenguas**.

c. El avión **tenía dos motores**.

d. El hombre es un animal **con dos pies**.

e. Rendiremos pruebas **cada dos meses**.

f. La cerámica moche **tuvo dos colores**.

D. Completa las siguientes oraciones con las palabras del recuadro.

<i>Nauseabundo</i>	<i>meditabundo</i>	<i>Furibunda</i>	<i>Vagabundos</i>	<i>Moribundo</i>	<i>Bufanda</i>
---------------------------	---------------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	-----------------------

- Un hedor _____ se extendía por la habitación.
- El veterinario salvó la vida a un gatito _____.

- c. Nos encontramos varios _____ en la calle.
- d. Caminaba _____ por el amplio salón.
- e. Ana se encubrió el cuello con una _____ de alpaca.
- f. Mandó una mirada _____ a los asistentes.

- En la fábula que sigue, hay palabras a las que les falta **b** o **v** para estar completa. Escríbelas según convenga.

LA MULA Y EL TÁBANO

Una mula muy taimada, algo ___ieja y descarnada, tenía entre otras manías la de irse todos los días a un caña___eral ajeno, en donde de caña y de heno rellena__a su ancho ___ientre y luego retornaba a su casa.

En tranquila posesión estu__o de esta costumbre o ___ien de estar ser___idumbre que adquirió por prescripción sin que nadie le inquietara. Hasta que un día... ¡cosa rara! Ocurrió que un tá__ano ___aliente se le pegó tenazmente a la anchurosa nariz.

Da__a v__ueltas la infeliz y corco___os y patadas, mordiscos y cabezadas; pero la mosca tra___iesa no a_andona__a la presa.

El insecto al fin ___oló y li__re, de su dolencia la mula hasta su querencia el galope no paró.

Después de cada mañana, temiendo una suerte igual, no ___ol___ió al caña___eral ni por heno ni por caña.

José María Sánchez Barra
(Peruano)

ANEXO: Sesión 04. Juego**Juego:****“VEO _ VEO”****Objetivo:** expresión oral, creatividad.**Procedimiento:**

- ii. El animador pide a los niños que “suelten su imaginación” e intenten ver cosas increíbles. Cada uno a su turno dirá en voz alta qué ve.
- iii. Parte el animador diciendo, por ejemplo: “veo – veo una mariposa con botones”
El juego continúa así hasta que por lo menos haya hecho 5 asociaciones.
- iv. Para finalizar el juego se puede pedir que dibujen aquello que más les gustó imaginarse. Luego se puede montar la exposición “lo que ven los niños con su imaginación.”

**Fuente:**

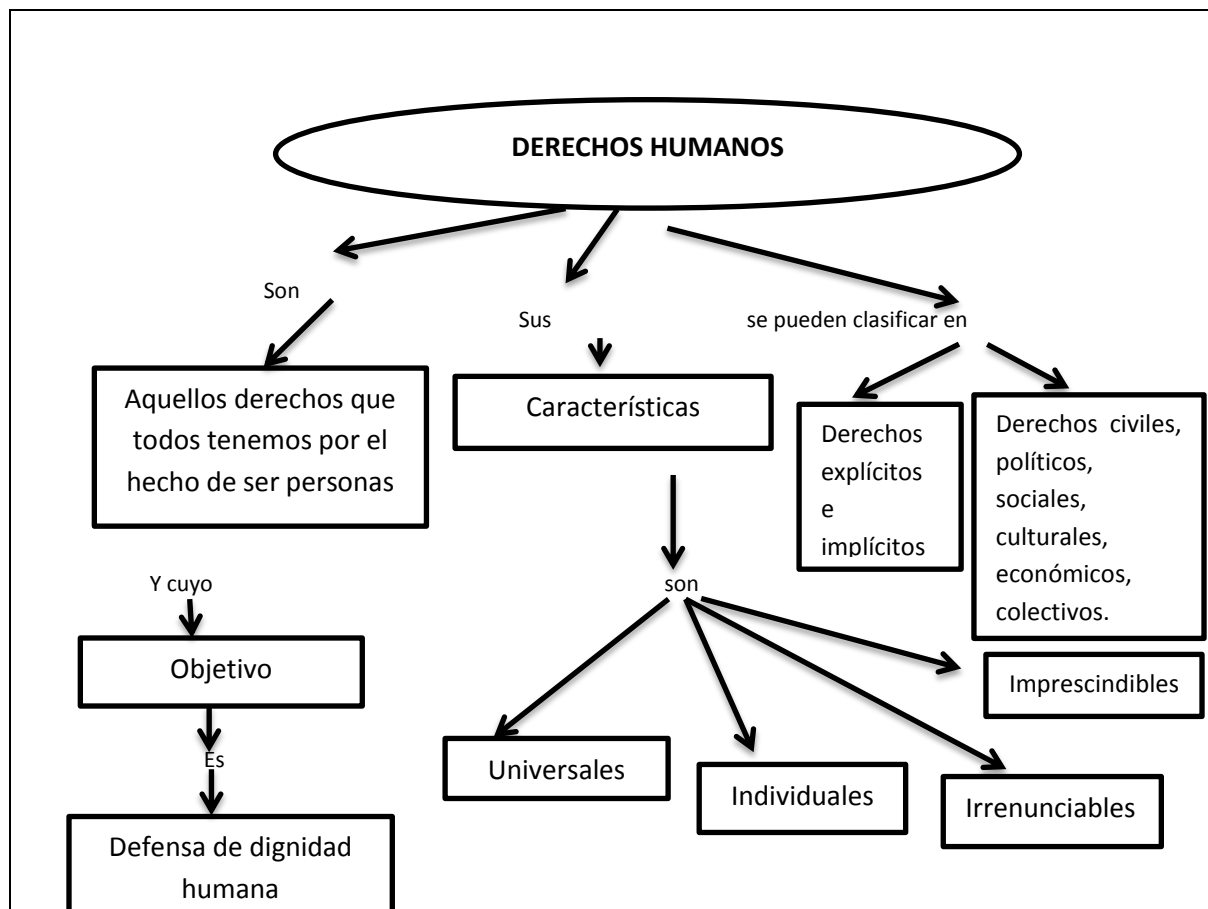
Ministerio de Educación (s.f). Juegos y técnicas de animación para la escuela básica:
Recuperado de

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/04/Colecci%C3%B3n-de-500-y-JUEGOS-Y-TECNICAS-DE-ANIMACION-PARA-Primaria-e-Infantil.pdf>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:		Padre Champagnat	
2. Docente de aula:		Tantaléan González Orbelina Magali	
Asesor de tesis		Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús	
3. Grado y sección:		6to de primaria	
4. Título de la sesión:		Derechos infantiles	
5. Propósito		Identificar los derechos del niño	
6. Área curricular:		Personal Social	
7. Tiempo:		45 min	FECHA: 19/10/18
8. Enfoques transversales:		Interculturalidad y bien común	
9. Competencias transversales:		Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Construye su identidad Reflexiona y argumenta éticamente	Se relaciona con sus compañeros y compañeras con igualdad, reflexiona sobre situaciones en las que es necesario sobreponerse a pérdidas o cambios en las relaciones.	Se relaciona con sus compañeros y compañeras con igualdad identificando sus derechos a partir del juego "salto de altura"	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<p><u>Vivencia de experiencias</u></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 25px; padding: 20px; text-align: center;"> <p>Los derechos de la infancia No se escriben en la arena Porque se los lleva el agua Cuando sube la marea</p> <p>Que no se olviden en los libros Cerrado por mucho tiempo. Que no se diga en el aire Porque los arrastra el viento</p> <p>En todos los corazones Que queden siempre gravados; Estos son nuestros derechos, Nunca deben olvidarlos.</p> <p>Que estén siempre aseguradas La salud, la educación. Que seamos los primeros Si hace falta la protección.</p> <p>Ni los niños ni las niñas Deben ir a trabajar Y lo que más precisamos Es poder vivir en paz.</p> <p><i>Mónica Tirabasso. Estos son nuestros derechos. (Fragmento)</i></p> </div>			



*Escribe debajo de cada imagen la definición del principio al que hace referencia.













IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS

INICIO

Dialoga a partir de la experiencia

Motivación inicial/problematización

- Observa la imagen y conversamos.



- ¿Quisieran jugar?

Activación de los saberes previos

- ¿Te gusta los juegos? ¿Por qué?
- ¿Crees que son importantes los juegos?

Conflicto cognitivo

- ¿El juego es un derecho?

DESARROLLO:

Gestión y acompañamiento

Procesamiento de la información (procesos cognitivos)

- Salimos a jugar al patio.
- Llevamos nuestros materiales.
- Nos organizamos en dos equipos.
- Jugamos "salto de altura".
- El que se cae pierde.
- ¿Cómo se han sentido con el juego?
- ¿Es necesario jugar?
- ¿Está bien que en el colegio prohíban los juegos?

Transferencia

- Formalizamos el conocimiento del derecho a la recreación a partir de la experiencia vivida en el patio con el "salto de altura"

CIERRE

Evaluación

- Escala de Likert

Extensión

- Comparte el juego en familia y comenta su experiencia.

Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)

- ¿Deben prohibir los juegos en el colegio?

- ¿Es importante el juego?

PRODUCTO :

Participa con alegría y entusiasmo por que es su derecho jugar.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:

- Laminas
- Papelote
- Pizarra
- Plumones
- Cuadernos
- Lapiceros
- Colores

- ❖ Juego
 - Soga
 - Colchoneta

VI. REFERENCIAS Y ANEXOS

- Personal social 6to de primaria: editorial Santillana.
- Construye personal social 6to de primaria: editorial Norma.
- Personal social 6to de primaria. Guía docente. construye
- <https://www.humanium.org/es/declaracion-1959/>
- http://www.unesco.org/education/pdf/34_72_s.pdf

Anexo: Sesión 05**LOS DERECHOS INFANTILES****Nombre y apellido:**

- Analiza el caso y comenta a partir de las preguntas planteadas.

Mi nombre es Pedro y tengo 12 años. Todos los días debo ayudar a mi mamá a vender golosinas en la calle. A veces me gustaría tener más tiempo para jugar con mis amigos. No me gusta estar solo vendiendo en las calles. A veces hay gente que me responde de mala manera cuando le pido que me compre un caramelo y eso me hace sentir mal.

- a. ¿Ante qué tipo de caso estamos?

- b. ¿A qué peligro Pedro se expone Pedro en la calle?

- c. ¿Crees que algún día se acabará el trabajo infantil? ¿Qué condiciones deben darse para que esto suceda?

- Explica cuáles son para ti algunas de las causas del maltrato infantil en el Perú.

**CAUSAS DEL MALTRATO
INFANTIL**

```
graph LR; A[CAUSAS DEL MALTRATO INFANTIL] --> B[ ]; A --> C[ ]; A --> D[ ]
```

ANEXO: Sesión 05. Juego**JUEGO: SALTO DE ALTURA**

Material: una colchoneta y una cuerda elástica

Lugar: en el patio

Procedimiento:

Objetivo:

- Utilización correcta de la propia lateralidad.
- Experimentación de habilidades motrices específicas.
- Realización de movimientos controlados que favorezcan la flexibilidad.

Procedimiento:

1. Se elige a dos jugadores para que aguanten la cuerda elástica a la altura que se indique. La colchoneta se sitúa justo detrás de estos jugadores y debe ser lo suficientemente grande para que nadie pueda caer fuera de ella.
2. Para empezar, los jugadores que hacen de “palos” sostienen la cuerda muy baja (a unos 30 centímetros del suelo). Los demás jugadores deben saltar por encima sin tocarla.
3. Si alguien toca la cuerda queda eliminado.
4. Cuando ya han saltado todos, la cuerda se sitúa un poco más arriba y se sigue saltando hasta que haya un ganador.
5. Se puede repetir el juego indicando de qué manera hay que saltar (en tijera, rodilla, con los pies juntos).

Fuente:

Batlloiri, J. (2001). Educar jugando: juegos de educación física. (2ªed). Parramón



Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades
Programa de Educación Primaria
Tesis - 2018

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to de primaria		
5. Título de la sesión:	Complementos circunstanciales		
6. Propósito	Identificamos los complemen45tos en diversos textos.		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 minutos	FECHA:	22/10/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad, orientación al bien común		
10. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Interactúa en diversas situaciones orales, considerando lo que dicen sus interlocutores, para argumentar, explicar, aclarar y complementar las ideas expuestas, utilizando un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y algunos campos términos propios de los campos del saber, y recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.	Interactúa en diversas situaciones orales, considerando lo que dicen sus interlocutores para explicar los complementos circunstanciales a partir del juego "la carrera del huevo".	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			

Antes del discurso																																
P O S E E	EL SINTAGMA VERBAL	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">El circunstancial (c): modificador que designa las circunstancias en las que sucede la acción del verbo.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lugar</td> <td>¿Dónde?</td> <td>Voy al cine.</td> </tr> <tr> <td>Tiempo</td> <td>¿Cuándo?</td> <td>Esta tarde estudiaré.</td> </tr> <tr> <td>Cantidad</td> <td>¿Cuánto?</td> <td>Él la quiere mucho.</td> </tr> <tr> <td>Modo</td> <td>¿Cómo?</td> <td>Acabó bruscamente el partido.</td> </tr> <tr> <td>Finalidad</td> <td>¿Para qué?</td> <td>Iré para verte.</td> </tr> <tr> <td>Causa</td> <td>¿Por qué?</td> <td>Está preocupado por su examen.</td> </tr> <tr> <td>instrumento</td> <td>¿Con qué?</td> <td>Con esa llave abrió la puerta.</td> </tr> <tr> <td>Duda</td> <td></td> <td>Quizá vayamos a la playa.</td> </tr> <tr> <td>Negación</td> <td></td> <td>No quiere helados.</td> </tr> </tbody> </table>	El circunstancial (c) : modificador que designa las circunstancias en las que sucede la acción del verbo.			Lugar	¿Dónde?	Voy al cine.	Tiempo	¿Cuándo?	Esta tarde estudiaré.	Cantidad	¿Cuánto?	Él la quiere mucho.	Modo	¿Cómo?	Acabó bruscamente el partido.	Finalidad	¿Para qué?	Iré para verte.	Causa	¿Por qué?	Está preocupado por su examen.	instrumento	¿Con qué?	Con esa llave abrió la puerta.	Duda		Quizá vayamos a la playa.	Negación		No quiere helados.
	El circunstancial (c) : modificador que designa las circunstancias en las que sucede la acción del verbo.																															
	Lugar		¿Dónde?	Voy al cine.																												
	Tiempo		¿Cuándo?	Esta tarde estudiaré.																												
	Cantidad		¿Cuánto?	Él la quiere mucho.																												
Modo	¿Cómo?	Acabó bruscamente el partido.																														
Finalidad	¿Para qué?	Iré para verte.																														
Causa	¿Por qué?	Está preocupado por su examen.																														
instrumento	¿Con qué?	Con esa llave abrió la puerta.																														
Duda		Quizá vayamos a la playa.																														
Negación		No quiere helados.																														
↓	Núcleo																															
↓	Verbo																															
↓	Modificadores																															
↓	OD OI C																															
IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS																																
INICIO																																
Motivación inicial/problematización																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Salimos al patio. ▪ Hacemos dos equipos. ▪ Cada equipo con su cuchara y su huevo. 																																
Activación de los saberes previos																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué crees que vamos a jugar? ▪ ¿Para qué crees que vamos a jugar? 																																
Conflicto cognitivo																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Crees que podemos aprender preguntas con el juego? 																																
DESARROLLO:																																
Gestión y acompañamiento																																
Procesamiento de la información (procesos cognitivos)																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se forman grupos, dos equipos. ▪ Al toque de una palmada empieza la competencia de la carrera. ▪ Quien llega primero tiene un punto y se formula una pregunta ▪ ¿Qué materiales se usaron para el juego? ▪ ¿Qué tiempo duro el juego? ▪ ¿Con quiénes jugaste? 																																
Transferencia																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalizamos el aprendizaje de complementos circunstanciales a partir del juego “la carrera del huevo”. 																																
CIERRE:																																
Evaluación																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert 																																
Extensión																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escribe oraciones con complementos circunstanciales a partir del juego “la carrera del huevo” 																																
Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)																																
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué me servirá? 																																
PRODUCTO :	Reconocer los complementos circunstanciales a partir del juego “la carrera del huevo”.																															

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:
<ul style="list-style-type: none">- Hojas bond.- Voz- Papelote- Plumones- Limpia tipo- Colores❖ <u>Juego</u>- Cuchara- Huevo- patio
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS
<ul style="list-style-type: none">- Currículo Nacional.- Libro de comunicación 6to de primaria: editorial Corefo.- http://delenguayliteratura.com/El_complemento_circunstancial_definicion_explicacion_y_ejemplos.html- http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14006837/helvia/sitio/upload/Complemento_circunstancial.pdf

ANEXO: Sesión 06

PRACTICAMOS LOS COMPLEMENTOS CIRCUNSTANCIALES

Nombre y Apellido: _____

- **Relaciona mediante líneas los enunciados con el circunstancial que corresponde. Luego, indica el tipo de circunstancial.**

Ángel corre olas...	Con sus padres	
Samanta ha viajado...	Todos los domingos	
Los abuelos de Flor tienen una casa...	En Paris	
La torre Eiffel esta...	En Cajamarca	

- **Reconoce la estructura del predicado y con rojo señala los circunstanciales.**
 - María compró víveres para los damnificados ayer.
 - Juan trajo regalos para los niños.
 - Estudiaba tranquilamente diana en su escritorio.
 - Les dio dinero los su trabajo.
- **Completa la tabla con ejemplos por cada tipo de complemento circunstancial y con la pregunta que se usa para identificarlo. Observa el ejemplo.**

CLASE	EJEMPLO	PREGUNTA
De lugar		¿Dónde?
De tiempo		¿Cuándo?
De modo		¿Cómo?
De causa		¿Por qué?
De finalidad		¿Para qué?
De compañía		¿Con quién?

ANEXO: Sesión 06. Juego**LA CARRERA DEL HUEVO**

Materiales: Una cuchara sopera por jugador y un huevo duro por equipo.

Lugar: En el patio.

Objetivos:

- Realización de escenificaciones a partir de pautas.
- La percepción de los sentidos como fuente de información.
- Coordinación y sincronización del movimiento corporal.

Procedimiento:

- Se marca una línea de salida y, a unos metros, otra de llegada.
- La mitad de cada equipo se coloca en la línea de salida y la otra mitad en la llegada.
- El primer jugador de cada equipo se pone la cuchara en la boca y coloca encima de ella un huevo duro.
- A la señal del educador, sale corriendo hacia la llegada, donde el segundo jugador de su equipo tomará el huevo, lo colocará en su cuchara y saldrá corriendo rápidamente posible hacia la línea de salida, donde le estará esperando el tercer componente del equipo.
- El último con el huevo en su cuchara debe correr hacia la línea de llegada.
- Si alguien se le cae el huevo, debe recuperarlo y volver a la línea de la cual partió para proseguir la dinámica de la actividad.

**Fuente:**

Batllori, J. (2001). Educar jugando: Juegos de números y figuras (2ª ed). Parramón.



*Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades
Programa de Educación Primaria
Tesis - 2018*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to de primaria		
5. Título de la sesión:	Los verbos		
6. Propósito	Aprendemos los tiempos del verbo		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 minutos	FECHA:	26/10/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad y orientación al bien común		
10. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Obtiene información del texto oral	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, así como algunas características del género discursivo, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información, mantener el interés del público, o producir efectos como el suspenso o el entretenimiento.	Expresa oralmente, ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo verbos a partir del juego "tipotear"	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<p><u>Antes del discurso</u></p>			

<p><u>Activación de los saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Dónde están los niños? ▪ ¿Qué están haciendo? ▪ ¿tú realizas esas actividades? <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Las actividades que están haciendo los niños tendrán un nombre general? 	
DESARROLLO:	
<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <p><u>Procesamiento de la información (procesos cognitivos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observa la lámina escriben oraciones en un papelote. ▪ Leen cada oración escrita resaltando la acción que realizan. ▪ Jugando la acción escrita por la palabra “tipotear” <p><u>Transferencia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalizamos el conocimiento el verbo y sus tiempos a partir del juego “tipotear” 	
CIERRE	
<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert <p><u>Extensión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vuelve a jugar en casa con tus familiares el juego “tipotear” y descubre verbos y escribe en tu cuaderno <p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué me sirve lo que aprendí hoy? 	
PRODUCTO :	Identificar los verbos a partir del juego “tipotear”
V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:	
<ul style="list-style-type: none"> - Papelografo - Plumones - Limpia tipo - Pizarra - Hojas bond 	
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Currículo Nacional ▪ Comunicación 6to de primaria tomo III. Saco liveros. ▪ Comunicación 6to de primaria. Editorial: Corefo. ▪ https://definicion.de/verbo/ 	

Anexo: Sesión 07

EL VERBO

Nombres y apellidos: _____

- **Reconoce el verbo en las siguientes oraciones y subráyalos.**
 - a. Fabiana tiene muchos amigos de distintas partes del mundo.
 - b. Mi mamá y yo viajaremos a Moquegua para conocer a mis tías.
 - c. Tu hermanita será una arqueóloga famosa y talentosa.
 - d. Mi primo y yo discutíamos mucho del futbol.

- **Relaciona, mediante líneas el sujeto propuesto con los recuadros adecuados para formar oraciones. después identifica en verbo.**



El perro de mi vecina

juega con ella en el parque.

está entrenado para guiarla.

pastor alemán

es pequeño, alegre e inteligente

es muy cariñoso con todos

y el gatito de mi prima

- **Subraya los verbos en el fragmento**

“Esteban bajó la vista y vio el billete anaranjado junto a sus pies. Había descendido desde el cerro hasta la carretera y a los pocos pasos divisó aquello cerca del sendero que corría paralelamente a la posta. Vacilante, incrédulo, se agachó y lo tomó entre sus manos.

Diez, diez, diez, era un billete de diez soles, un billete que contenía muchísimas pesetas, innumerables reales.

¿Cuántos reales, cuántos medios exclamativos? Los conocimientos de Esteban no abarcaban tales complejidades, pero le bastaba saber que se trataba de un papel anaranjado que decía diez por ambos lados”.

(El niño junto al cielo)

ANEXO: Sesión 07. Juego**NOMBRE DEL JUEGO: TIPOTEAR**

Número de alumnos: Todo el grupo

Material: Ninguno

Tipo de juego: Pasivo

Espacio: Cerrado

Objetivo: saber dirigirse al grupo por medio del compromiso de una respuesta orientadora.

Procedimiento:

Todos los niños están en el salón y se le pide a uno que voluntariamente salga de él. En voz muy baja entre todos los niños escogen un verbo que el niño que está afuera debe adivinar por medio de preguntas a las cuales solo se puede responder sí o no; ya escogido el verbo, el niño puede entrar para explicarle el juego.

Por medio de preguntas dirigidas directamente a cada compañero, el niño va a adivinar que verbo se escogió, los compañeros, solo pueden responder con un sí o un no. Siempre que se hace la pregunta debe hacerse con la palabra tipotear; por ejemplo, “¿tú tipoteas en la mañana?, ¿tipoteas con los brazos?”, etc. Hay que recordar que las preguntas deben formularse en forma tal que sólo se puede responder sí o no.

Para esta actividad se da un tiempo determinado, de acuerdo con los niños con los cuales se está jugando, hay que tener en cuenta la edad y el grado de escolaridad, buscando que no se exceda de 4 minutos.

Las faltas son:

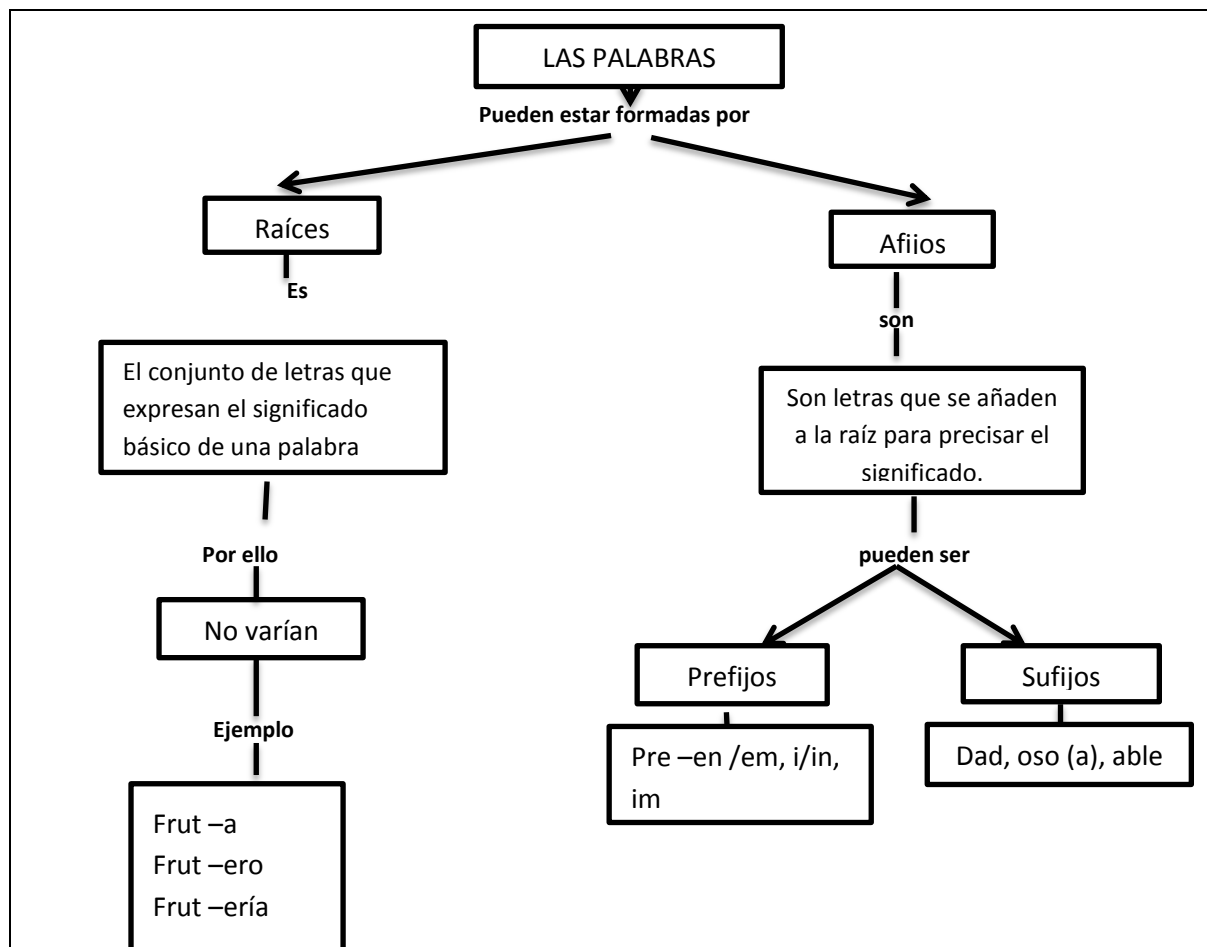
- Preguntar sin la palabra tipotear.
- Pasarse del tiempo determinado para ello.
- Que otro compañero diga la respuesta.
- Hacer más de tres preguntas que no determinen la respuesta de sí o no.
- Que el compañero no responda sí o no.
- Que un compañero se lo diga con mímica.

García, C; Valencia, A. (2005). Rondas juegos: *alternativa de desarrollo social para los niños: México: trillas.*



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:		Padre Champagnat	
2. Docente de aula:		Tantaléan González Orbelina Magali	
3. Asesor de tesis		Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús	
4. Grado y sección:		6to grado de primaria	
5. Título de la sesión:		La raíz y los afijos	
6. Propósito		Identificar la raíz y afijos de las palabras	
7. Área curricular:		Comunicación	
8. Tiempo:		45 Minutos	FECHA: 29/10/18
9. Enfoques transversales:		Interculturalidad	
10. Competencias transversales:		Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Desarrolla ideas en torno a un tema, ampliando información de forma pertinente. Organiza y jerarquiza las ideas, estableciendo relaciones lógicas entre ellas (en especial de causa – contraste y consecuencia) a través de conectores y algunos referentes, e incorporando un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y términos propios de los campos del saber.	Desarrolla ideas en torno a un tema, ampliando información de forma pertinente, teniendo en cuenta la raíz y los afijos a partir del juego “pensar en la familia de palabras”.	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<u>Antes del discurso</u>			



IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS

INICIO

Motivación inicial/problematización

- Lee en voz alta el siguiente texto:

A mi hermano Alex le encanta jugar fútbol, pero la verdad es que no era muy bueno, o al menos eso creía por qué nunca participaba en las olimpiadas del colegio "Nuestra Sra de Lourdes".

Un día, se le ocurrió una gran idea: inventar una máquina para marcar goles y añadirla a sus zapatillas. Y se puso manos a la obra. En pocos días logró idear un sistema inigualable, y creó un diseño espectacular de zapatillas. Nadie sospecharía jamás que esas zapatillas tan alucinantes escondían la única máquina de marcar goles del mundo. Cuando terminó la máquina y empezó a usarla, Alex se convirtió en el máximo goleador de toda la liga escolar.

Eva María Rodríguez, la máquina de marcar goles. (Adaptación)

- Extrae las palabras subrayadas

Activación de los saberes previos

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Haz jugado “pensar en la familia de palabras” ▪ ¿Cuándo? ▪ ¿Dónde? <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿A partir de las palabras subrayadas podemos formar otras palabras? 	
DESARROLLO:	
<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <p><u>Procesamiento de la información (procesos cognitivos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lee el texto. ▪ Resalta las palabras subrayadas. ▪ Descubre si esas palabras pueden generar nuevas. <p><u>Transferencia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalización del conocimiento de la raíz y el sufijo a partir del juego “pensar en familia de palabras”. 	
CIERRE	
<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert <p><u>Extensión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juega en casa con tus familiares el juego “pensar en familia de palabras” y haz una lista de raíces y sufijos. <p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? 	
PRODUCTO :	Identifica familia de palabras a partir del juego “pensar en la familia de palabras”.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:
<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Pizarra - Plumones - Hojas bond - colores
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS
<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional. - Razonamiento verbal 6to grado de primaria. Guía docente. Construye. - Razonamiento verbal 6to grado de primaria libro de actividades. Construye - https://lengua.laquia2000.com/general/la-raiz-de-las-palabras

Anexo: Sesión 08

LA RAÍZ Y AFIJOS

Nombre: _____

1. Lee las siguientes palabras. Luego, identifica sus raíces y escríbelas.

a. Grand

b. libr

c. camp

2. Reconoce y subraya las palabras que contienen afijos. Después, escribe al costado los afijos usados.

- a. El niño se acostumbró a la etapa preescolar. _____
- b. Ese señor es intolerante y a veces dice incoherencias. _____
- c. Tu papá es un ejemplo de humildad. _____
- d. Aunque parecía imposible lograron el triunfo. _____

3. Completa el párrafo con las palabras del recuadro.

<i>Raíz, derivación, familias, adjetivos, afijos</i>
--

Una raíz más un _____ (prefijo y sufijo) pueden formar sustantivos, _____, verbos y adverbios. Las palabras que tienen esa _____ común se llaman afijos y forman _____ de palabras. Este sistema de formación de palabras se llama _____.

ANEXO: Sesión 08. Juego**JUEGO****PENSAR EN FAMILIA DE PALABRAS**

Objetivo: fomentar la relación lógica

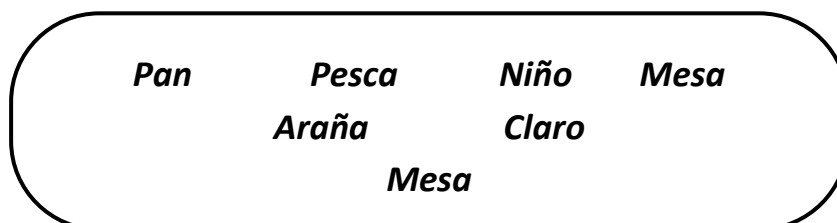
Material: papel y lápiz

Edad: 11 años en adelante.

Participantes: 10 a 30 jugadores.

Procedimiento:

- Los jugadores deberán escribir 1 a más alternativas para cada una de las palabras de la siguiente lista.



- Luego releerán sus respuestas y analizarán que los resultados pueden abarcar muchas cosas. En el grupo de cinco participantes, intercambiarán sus respuestas y comentario.

Como alternativa de “pan”, mucha gente pone “panadero”, de claro, podemos encontrar turbio, transparente, luz, radiante. Para “niño” podríamos tener “niñería”, en el caso de “flor”, tendríamos “florería” como alternativas de transporte. Respecto a “mesa” podemos encontrar “mesita” o piedra, como elemento para clavar clavo, etc. En este tema no existe una respuesta correcta “ni equivocada”. Todo es cuestión como se considera.

Fuente:

Adaptación

Florián, S. (2001). Juegos ingeniosos para adolescentes (1°ed). Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaleán González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	La oración según la actitud del hablante		
6. propósito	Identifican las oraciones según el modo de expresión del hablante.		
6. Área curricular:	Comunicación		
7. Tiempo:	45 minutos	FECHA:	02/11/18
8. Enfoques transversales:	Interculturalidad, búsqueda del bien común		
9. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Infiere información deduciendo características y cualidades de personas, animales, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado, así como relaciones lógicas (semejanza – diferencia, causa – efecto, problema – solución) y jerárquicas (ideas principales y complementarias) a partir de información explícita e implícita del texto.	Infiere información deduciendo con entonación la oración según la actitud del hablante a partir del juego “el espejo mímico”	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
CLASIFICACIÓN DE LA ORACIÓN SEGÚN LA ACTITUD DEL HABLANTE		EJEMPLOS	
Antes del discurso			
<pre> graph TD A[LA ORACIÓN] --> B[Sujeto] A --> C[Predicado] B --> D[Es la persona animal o cosa de quien se dice algo] C --> E[Es lo que se dice del sujeto] </pre>			

Oración enunciativa: el hablante dice, informa o declara. Estas oraciones pueden ser afirmativas o negativas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mi Hijo siempre fue estudioso. (Afirmación) ▪ No tenemos mucho dinero. (Negación)
Oración interrogativa: El hablante pregunta, interroga. Posee una entonación propia que se representa con los signos de interrogación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿tendrás tiempo para ir a jugar? ▪ ¿Qué libros has leído?
Oración exclamativa: también llamada admirativas. Expresan la sorpresa o admiración del hablante frente a un hecho	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¡Cuánto siento lo ocurrido! ▪ ¡Qué barbaridad!
Oraciones desiderativas: El hablante expresa un deseo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quiera Dios que las cosas salgan bien. ▪ Ojalá llegue temprano.
Oración dubitativa: El hablante expresa una duda, incertidumbre.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quizá haya venido anoche. ▪ Tal vez regrese mañana.
Oración exhortativa: el hablante expresa una orden, un ruego, o un consejo. También se les llama oraciones imperativas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presta atención (orden) ▪ No te vayas, por favor. (ruego) ▪ Trata de mejorar siempre (consejo)

IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS

INICIO

Motivación inicial/problematización

- Salimos al patio
- Jugemos en el bosque
Mientras el lobo no está,
Jugemos en el bosque
Mientras el lobo no está
¿Lobo estas?

Activación de los saberes previos

- ¿Qué nos enseña el juego?
- ¿Para qué me servirá el juego?

Conflicto cognitivo

- ¿será importante la entonación cuando hablamos?

DESARROLLO:

Gestión y acompañamiento

Procesamiento de la información (procesos cognitivos)

- Formar círculos y agruparse de dos en parejas.
- Lee lo que dice la paleta dando la entonación adecuada.
- Un punto para el que lo expresa adecuadamente.

Transferencia

- Formalizamos el conocimiento de los tipos de oración según la actitud del hablante.

CIERRE	
<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert <p><u>Extensión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Practica el juego con tus amigos dando la entonación adecuada <p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Cómo lo hemos aprendido? ▪ ¿Para qué me servirá lo que he aprendido? 	
PRODUCTO :	Expresa oraciones según la actitud del hablante

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:
<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Papelógrafo - Plumones - Colores
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS
<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional. - Comunicación 6to grado de primaria tomo III. Saco Oliveros. - Comunicación 5to grado de primaria tomo III. Saco Oliveros. - https://asuncionperez.wordpress.com/2009/05/10/clases-de-oraciones-segun-la-actitud-del-hablante/

Anexo: Sesión 09. Juego**EL ESPEJO MÍMICO**

***Sin material**

EN EL AULA**Objetivos:**

- Observación directa a partir del tacto y la vista.
- Aplicación de la memoria visual en la representación de formas observadas.
- Representación de formas como medio de comunicación.
- Captación intuitiva del mensaje que nos dan las imágenes.
- Esfuerzo en adopción de posturas correctas durante la actividad.

Procedimiento:

1. Los jugadores se agrupan por parejas.
2. Los miembros de cada pareja se sitúan uno frente al otro.
3. Uno de los componentes comienza a moverse libremente, pero sin desplazarse del lugar.
4. Su compañero expresa lo que lee en la paleta de la chilindrina

Adaptación

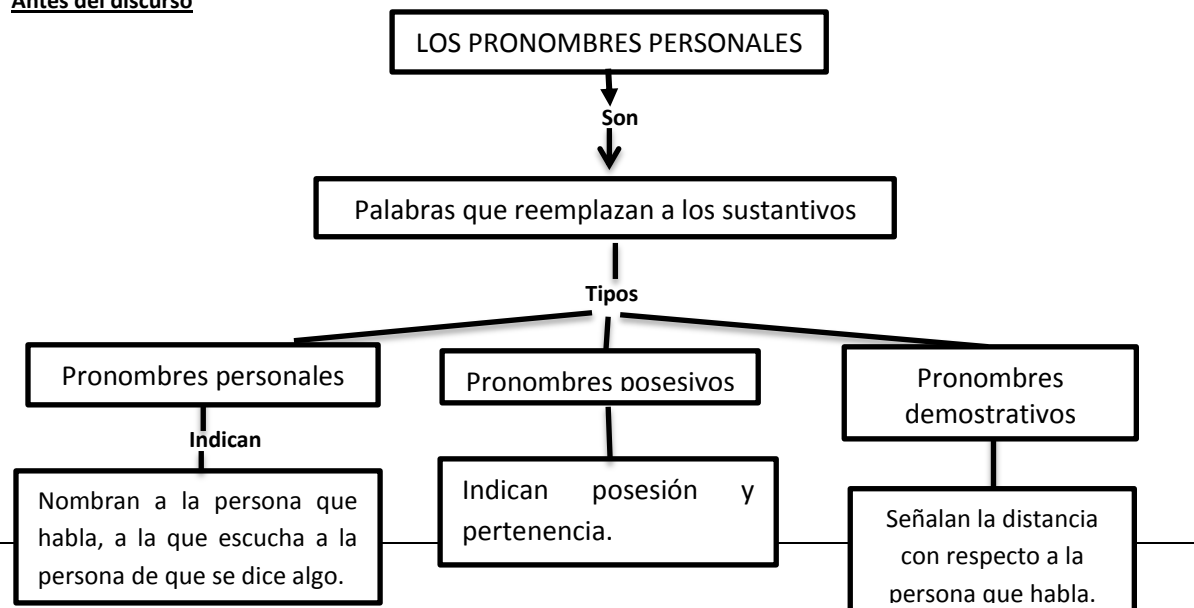
Batllore, J. (2001). Educar jugando: de expresión artística (2ªed). Parramón



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	Los pronombres personales		
6. Propósito	Expresa oralmente los pronombres personales		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 Minutos	FECHA:	06/11/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad y búsqueda de la excelencia		
10. Competencias transversales:	Gestiona su autonomía		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Obtiene información del texto oral.	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, así como algunas características del género discursivo, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información, mantener el interés del público, o producir efectos como el suspenso o el entretenimiento.	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal los pronombres personales a partir del juego "la pelota que quema"	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			

Antes del discurso



PRONOMBRES PERSONALES

PERSONA	SINGULAR	PLURAL
PRIMERA	Yo, me, mí, conmigo	Nosotros
SEGUNDA	Tú, te, ti, contigo, usted	Ustedes, vosotros
TERCERA	Él, ella, ello, lo, la , Le, se, sí, contigo	Ellos, vosotros, Les

IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS**INICIO****Motivación inicial/problematización**

- Lee el siguiente texto

Carlos: Buenos días profesor. ¿Usted puede prestarnos a mis compañeros y a mí, la cancha para jugar fútbol y enseñarnos nuevas técnicas?

Profesor: Claro Carlos. Mientras ustedes la cuiden y mantengan el orden, los apoyo.

Manuel: Gracias profe, ya ellos están preparados, con la mejor disposición y con sus tacos.

Profesor: ok. Vamos a organizar las posiciones. Manuel, tú vas a ser el “Defensor

Activación de los saberes previos

- Hacen un listado de las palabras resaltadas.
- Según la clase anterior ¿a qué se refería?

Conflicto cognitivo

- ¿Sabes cómo se clasifican los pronombres personales?

DESARROLLO:**Gestión y acompañamiento****Procesamiento de la información (procesos cognitivos)**

- Formar círculos.
- Jugamos la “pelota que quema”.
- Cada estudiante debe expresar un pronombre.
- Pierde el que no dice nada.

Transferencia

- Formalizamos el conocimiento de los pronombres personales a partir del juego “la pelota que quema”.

CIERRE**Evaluación**

- Escala de Likert

Extensión

- Jugamos entre compañeros y obtenemos una lista de pronombres.

Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)

- ¿Qué hacemos hoy?

- ¿Cómo lo aprendemos?
- ¿Para qué nos servirá?

PRODUCTO :

Identificamos los pronombres personales a partir del juego “la pelota que quema”.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:

- Papelografo
- Plumones
- Colores
- ❖ **Juego**
 - Pelota
 - Patio

VI. REFERENCIAS Y ANEXOS

- Currículo Nacional.
- Comunicación 6to grado de primaria tomo III. Saco Oliveros.
- Comunicación 6to de primaria. Guía docente. Santillana.
- http://roble.pntic.mec.es/acid0002/index_archivos/Gramatica/pronombres_personales.htm

ANEXO: Sesión 10. Juego**LA PELOTA QUE QUEMA**

Material: una pelota

Objetivos:

- Utilización correcta de la propia lateralidad y de su proyección en los demás y en los objetos.
- Interpretación de las nociones de orientación de habilidades motrices básicas.
- Coordinación con objetos.

Procedimiento:

1. Los jugadores se colocan formando un círculo y mirando hacia el interior.
2. Se sortea qué jugador será el primero en tener la pelota.
3. Éste la pasará rápidamente al compañero que quiere y todos hacen lo mismo como si fuera un objeto que quemara al tiempo que dice un pronombre
4. A quién se le caiga la pelota y no diga nada queda eliminado.




Fuente:

Batllo, J. (2001). Educar jugando: juegos de educación física. (2ªed). Parramón.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	La descripción		
6. Propósito	Descripción de personas		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 Minutos	FECHA:	16/11/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad		
10. Competencias transversales:	Gestión de la autonomía y uso de las tics		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente. Obtiene información del texto oral	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, así como algunas características del género discursivo, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información, mantener el interés del público, o producir efectos como el suspenso o el entretenimiento.	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, utilizando recursos verbales y no verbales para enfatizar la información la descripción a partir del juego ¿Quiénes?	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<p><u>Antes del discurso</u></p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">La descripción</div> <p style="text-align: center;">Es</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Nombrar características, cualidades de una persona.</div> <p style="text-align: center;">ejemplo</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">Rasgos físicos generales</div> <div style="text-align: center;">¿Cómo es?</div> <div style="text-align: center;">¿Cómo va vestido?</div> <div style="text-align: center;">¿Cómo es su carácter?</div> <div style="text-align: center;">¿Qué le gusta hacer?</div> </div> </div>			

IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS	
INICIO	
<u>Motivación inicial/problematización</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observa la imagen de un personaje histórico ▪ Se invita a jugar a los estudiantes “¿quién es?” ▪ Observar el personaje que está en el cuadro. 	
	
<u>Activación de los saberes previos</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué personaje histórico es? ▪ ¿Cuáles son sus características? ▪ ¿Cuáles son sus obras más representativas? 	
<u>Conflicto cognitivo</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Crees que todos los literatos, historiadores, etc. son iguales? ¿Por qué? 	
DESARROLLO:	
<u>Gestión y acompañamiento</u>	
<u>Procesamiento de la información (procesos cognitivos)</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juega “¿Quién es?” ▪ Comenta a tus compañeros del personaje. ▪ Expresa sus sentimientos hacia el personaje ▪ Expone la descripción de su personaje favorito. ▪ Extrae información relevante 	
<u>Transferencia</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalización del conocimiento exponen la biografía de un personaje reconocido. 	
CIERRE	
<u>Evaluación</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert 	
<u>Extensión</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juega en casa “¿Quién es?” y haz la descripción de un personaje que más te 	
<u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ▪ ¿Cómo lo hemos aprendido? ▪ ¿Para qué te servirá? 	
PRODUCTO :	Cada estudiante describe a su personaje favorito.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:	
<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional - Láminas de personajes históricos - Un marco de madera 	
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional - http://blog.tsedi.com/descripcion-de-personas/ - http://ejemplosde.co/descripcion-personas/ 	

Anexo: Sesión 11. Juego**¿QUIÉN ES?****Objetivo:**

- Incentivar la creatividad y la memoria.

Edad: 12 a más edad.

Procedimiento:

Todos los jugadores se sientan formando un círculo, menos uno que se retira a suficiente distancia para no oírlos. Los de la ronda eligen un personaje conocido por el jugador que salió. Los de la ronda eligen un personaje conocido por el jugador que salió. Puede ser un personaje histórico, artístico, deportivo, etc.

Debe adivinar por medio de preguntas ingeniosas. Los del grupo podrán responder solamente con un “sí” o un “no”. Hará las preguntas en forma ordenada, siguiendo la rueda. Podrán dar una o dos vueltas de preguntas según sea el número de participantes. Gana si lo adivina antes de completar las vueltas establecidas de antemano.

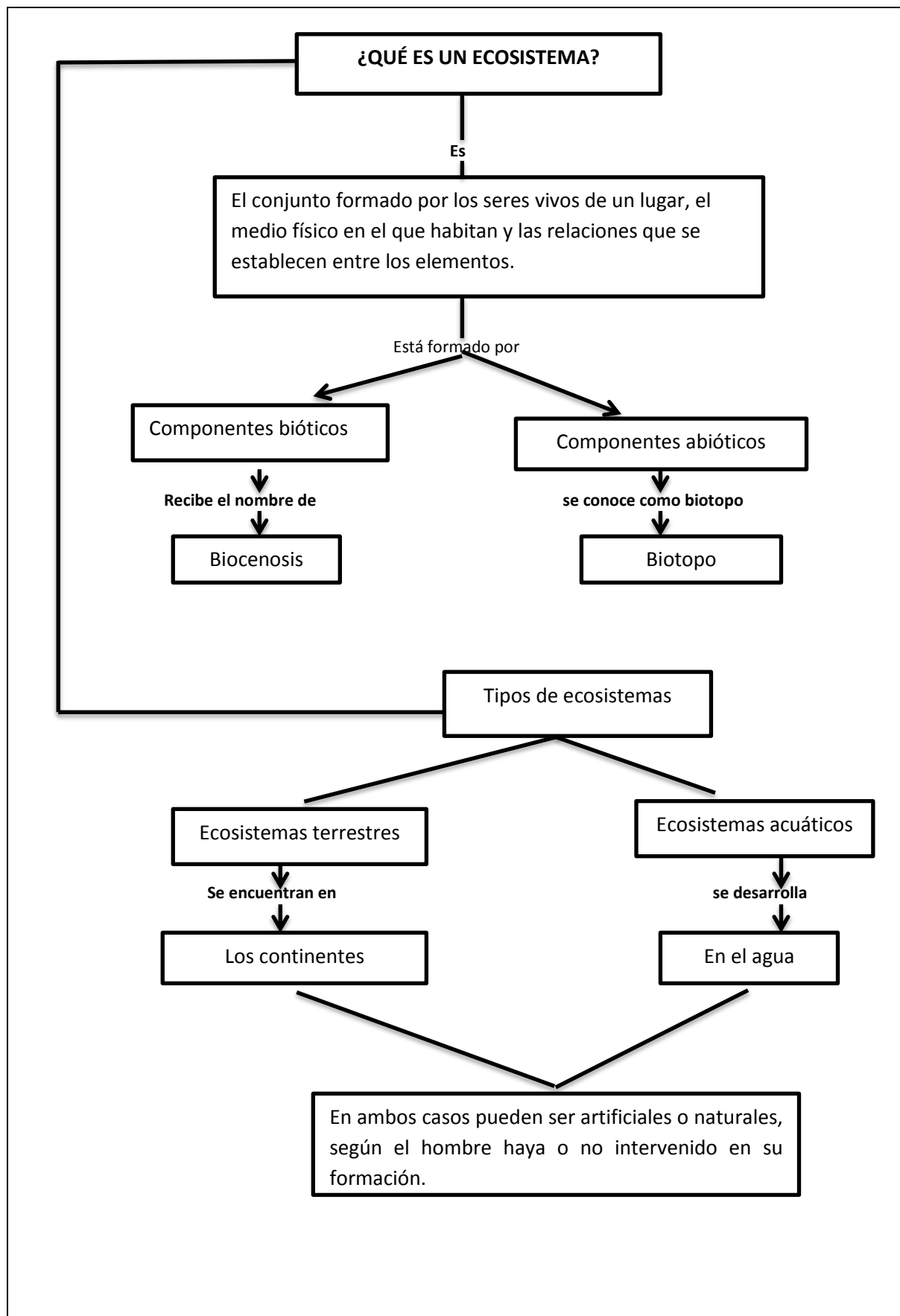
Fuente:


Florián, S. (2001). Juegos ingeniosos para adolescentes. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to de primaria		
5. Título de la sesión:	El ecosistema		
6. Propósito	Identificar las clases de ecosistemas		
7. Área curricular:	Ciencia y ambiente		
8. Tiempo:	45 Minutos	FECHA:	22/11/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad		
10. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Explica el mundo natural y artificial basándose en conocimientos sobre seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.</p> <p>Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.</p>	<p>Explica, en base a fuentes con respaldo científico, que la diversidad de especies da estabilidad a los ecosistemas y aplica estos conocimientos a situaciones cotidianas. Por ejemplo: el niño explica que cuánto más biodiverso es un ecosistema resiste mejor los cambios ambientales.</p>	<p>Explica, que la diversidad de especies da estabilidad a los ecosistemas terrestre y acuática a partir del juego: tierra, mar y aire.</p>	<p>- Escala de Likert</p>
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			



INICIO	
Motivación inicial/problematización	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observa la imagen 	
	
Activación de los saberes previos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué observan en la lámina? ▪ ¿Dónde vemos estas imágenes? 	
Conflicto cognitivo	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Todos los elementos con vida y sin vida son importantes? Si o no ¿Por qué? 	
DESARROLLO:	
Gestión y acompañamiento	
Procesamiento de la información (procesos cognitivos)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos ponemos en círculo. ▪ Uno de los estudiantes se pone al centro. ▪ Pasa la pelota mencionando un ecosistema. ▪ El estudiante que coge la pelota dice una característica del ecosistema mencionado y así sucesivamente hasta describir los componentes de un ecosistema acuático o terrestre. 	
Transferencia	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalizamos el conocimiento a partir de lo construido con el juego “tierra, mar y aire”. 	
CIERRE	
Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert 	
Extensión	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observa el paisaje de tu comunidad y comenta que ecosistema haz encontrado. 	
Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ▪ ¿Cómo lo hemos aprendido? 	
PRODUCTO :	Construir una maqueta de un ecosistema.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina dúplex - Plumones - Papelote - Colores - Pizarra 	
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional / ciencia y ambiente 6to de primaria. Editorial: Santillana - Ciencia tecnología y ambiente 1ro de secundaria. Natura. 	

Anexo: Sesión 12. Juego**JUEGO: TIERRA, MAR Y AIRE**

Material: una pelota.

Objetivos:

- Descripción oral y escrita de seres vivos hechos y fenómenos observados.
- Elementos más relevantes que se obtienen del medio físico.

Procedimiento:

1. Se juega en grupos de diez a doce miembros, de modo independiente un equipo de otro.
2. Los jugadores se sientan en círculo, y uno de ellos se coloca en el centro, de pie.
3. Al jugador que está dentro del círculo, se le entrega la pelota.
4. El que la tiene la ha de pasar a algún compañero a la vez que dice “tierra”, “mar” o “aire”.
5. El que recibe la pelota ha de responder diciendo el nombre de algún animal que viva en ese medio y devolverla al centro.
6. Quién no sepa que decir, repita un animal o se equivoque sustituye al que está dentro del círculo.
7. El jugador del centro vuelve a pasar la pelota y sigue jugando.

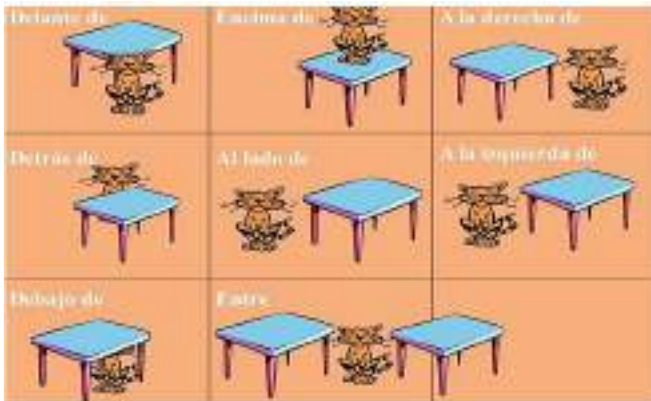
Fuente:

Batllo, J. (2001). Educar jugando: Juegos de ciencias naturales y sociales (2ª ed).
Parramón



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	Las preposiciones		
6. Propósito	redacta oraciones escribiendo preposiciones		
7. Área curricular:	Comunicación		
8. Tiempo:	45 Minutos	FECHA:	30/11/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad, búsqueda de la excelencia		
10. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente Obtiene información del texto oral.	Expresa oralmente ideas y emociones, adecuando su texto oral a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal, así como algunas características del género discursivo, y utilizando recursos no verbales y paraverbales para enfatizar la información, mantener el interés del público, o producir efectos como el suspenso o el entretenimiento.	Expresa oralmente ideas y emociones de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal redacta oraciones a partir del juego "precisión"	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<u>Antes de la lectura</u>			
<p>La preposición: Es un término que se relaciona una palabra con otra (u otros) que la complementan(n) o especifican.</p> <p>Ejemplos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acuarela de colores - Tallado de madera <p>Es una palabra invariable, es decir, no posee accidentes gramaticales; por ello, no cambia. Además, es un nexos subordinante. Indica lo que viene después de ella es dependiente de un nivel sintáctico inferior.</p> <p>Las preposiciones de uso actual son las siguientes: a, ante, bajo, con, contra, de, desde, durante, en, entre, hacia, hasta, mediante, para, por, según, sin, sobre, tras.</p>			
IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS			

INICIO	
Motivación inicial/problematización	
<ul style="list-style-type: none"> Observa la imagen 	
	
Activación de los saberes previos	
<ul style="list-style-type: none"> Describe lo que observa en la imagen. Lee las palabras de cada imagen. 	
Conflicto cognitivo	
<ul style="list-style-type: none"> ¿la redacción de una oración será importante la posición de las palabras para que tenga sentido completo? 	
DESARROLLO:	
Gestión y acompañamiento	
Procesamiento de la información (procesos cognitivos)	
<ul style="list-style-type: none"> A partir del juego “precisión” donde cada vez que encasta sacas un cartel y escribes oraciones. Leen en voz alta las oraciones estructuradas. Revisan lo escrito y corrigen utilizando las preposiciones donde sea necesario. 	
Transferencia	
<ul style="list-style-type: none"> Formaliza el conocimiento de las preposiciones a partir del juego. 	
CIERRE	
Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> Escala de Likert 	
Extensión	
<ul style="list-style-type: none"> Juega en equipos y extrae una lista de preposiciones 	
Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)	
<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Para qué me sirve? 	
PRODUCTO :	Redacción de oraciones utilizando preposiciones

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Juego <ul style="list-style-type: none"> Cajas de cartón Pelotas 	
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional. - Comunicación 6to grado de primaria tomo III. Saco Oliveros. - http://www.auladiez.com/ejercicios/16_preposiciones.php 	

ANEXO: Sesión 13

PRACTICANDO LAS PREPOSICIONES

NOMBRE Y APELLIDO: _____

▪ **Completa con preposiciones.**

- a. Voy _____ casa.
- b. Soy _____ Chile.
- c. _____ aquí se te ve muy bien.
- d. El gato se esconde _____ la mesa.
- e. Viaje _____ ómnibus.
- f. Bebida _____ gas.
- g. Pastillas _____ mareos.
- h. Libro _____ mareos.
- i. Avioncito _____ papel.
- j. Horario _____ atención.
- k. Jugarán quinto _____ sexto.

▪ **Subraya las siguientes preposiciones.**

1. Para esa época Malaquías había envejecido con una rapidez asombrosa.
2. Desde los tiempos de la fundación, José Arcadio Buen Día construyo trampas y jaulas.
3. Ellos trazaron el mapa según se lo había indicado el gitano.
4. Entre tú y él no existen diferencias reales.
5. Los aviones se dirigen hacia la zona del desastre.

▪ **Copia las oraciones con la preposición correcta.**

El medico la recetó unas gotas **contra/para** la alergia.

El arquitecto quedo **en/de** visitar la obra fines de mes.

Por favor, envíe **a/hacia** la empresa la información solicitada.

Completa el texto con las preposiciones que faltan.

La joven fotográfica organizo su exhibición _____ semanas de anticipación. Ella había soñado, _____ muy pequeña, en realizar una muestra _____ flores exóticas del Perú. Por ello, ese día significa una meta alcanzada no solo para ella sino también _____ sus padres. Quienes animaron su vocación y la acompañaron en sus numerosos viajes por la costa, sierra y selva del Perú.



ANEXO: Sesión 13. Juego**JUEGO: PRESICIÓN**

Material: Dos cajas de cartón grandes y varias pelotas pequeñas.

Objetivos:

- Coordinación
- Manipulación de instrumentos y recursos de cada técnica.
- Coordinaciones específicas con los objetos.

Procedimiento:

1. Se elige a dos jugadores que se encarguen de transportar la caja encima de la cabeza por todo el terreo disponible, sin acercarse a menos de tres metros de los demás participantes.
2. Los demás se sitúan en un extremo del aula, de donde no se pueden mover. Cada uno de estos jugadores tiene una pelota pequeña, que debe lanzar intentando meter en la caja y se repite el juego.
3. Hay que intentar entre todo el mayor número de enceostos.

Fuente:

Batllori, J. (2001). Educar jugando: Juegos de expresión artística (2ªed). Parramón



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan González Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	La familia		
6. Propósito	Reconocer las funciones de la familia dentro de la sociedad		
7. Área curricular:	Personal Social		
8. Tiempo:	45 Minutos	FECHA:	04/12/18
9. Enfoques transversales:	Interculturalidad, búsqueda de la excelencia		
10. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Construye su identidad. Reflexiona y argumenta éticamente.	Se relaciona con sus compañeros y compañeras con igualdad, reflexiona sobre situaciones en las que es necesario sobreponerse a pérdidas o cambios en las relaciones.	Se relaciona con sus compañeros y compañeras, reflexionando sobre las funciones de la familia a partir del juego ¿Qué estamos haciendo?	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			
<u>Vivencia de experiencias</u>			
LAS FUNCIONES DE LA FAMILIA			
Reproductora	Los padres tienen hijos e incrementan la familia, así que garantizan la continuidad de la especie humana.		
Socializadora	Dentro de la familia se aprende a vivir con los demás. En ella se adquieren valores, costumbres y creencias.		
Protectora	La familia brinda los cuidados necesarios para el desarrollo integral de todos los miembros.		
Recreativa	Para fortalecer las relaciones, los miembros que conforman una familia deben pasar de sano esparcimiento.		
Económica	La familia debe satisfacer las necesidades básicas que permitan el desarrollo de sus miembros, para los cuales es necesaria una planificación de la economía familiar.		
<u>El proceso de socialización</u>			

Los seres humanos somos seres sociales por naturaleza. Por ello, necesitamos de la compañía y la protección de otros miembros de la sociedad para vivir e interactuar.

La familia es la primera institución de la sociedad que se encarga de los procesos de socialización del niño y la niña, y de velar por su cuidado y desarrollo. A través de la familia la sociedad transmite sus creencias, actitudes, valores. Para ello, la familia debe brindar.

- Las satisfacciones de necesidades básicas que permitan a cada uno de sus miembros desarrollar sus potencialidades.
- La satisfacción de necesidades (alimentación, salud, cuidado) y todas sus capacidades afectivas (ternura, confianza, apoyo).
- Los controles externos necesarios para lograr la autodisciplina y el respeto a las normas sociales.
- Un ambiente de libertad para construir la autonomía, independencia e iniciativa



IV. SECUENCIA DIDACTICA PEDAGOGICAS

INICIO

Dialoga a partir de la experiencia

Motivación inicial/problematización

- A partir de la lectura realiza una dramatización

Anita llega todos los días a su casa y solo la empleada del hogar está para recibirla. A veces almuerza, otras no. Se pone a ver televisión hasta las 8. 00p.m, cuando llegan sus padres de trabajar. En ese momento. Su mamá le ayuda un poco a hacer las tareas. Su papa, mientras tanto, está en la computadora haciendo trabajos extra.



Activación de los saberes previos

- ¿Qué observaste en la representación gestual de tus compañeros?

<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿De quién crees que se trataba esta conversación? <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿La presencia de las familias es importante en nuestras vidas? ¿por qué? 	
DESARROLLO:	
<p><u>Gestión y acompañamiento</u></p> <p><u>Procesamiento de la información (procesos cognitivos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forman grupos y a partir de una lectura realizan una dramatización gestual. ▪ El público adivina de qué trata. ▪ Los tres grupos escenifican la familia y sus funciones. <p><u>Transferencia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalización del conocimiento la familia y sus funciones a partir del juego “¿Qué estamos haciendo?”. 	
CIERRE	
<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert <p><u>Extensión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En la hora de recreo salimos a jugar “¿Qué estamos haciendo?” <p><u>Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué has aprendido hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendiste? ▪ ¿Para qué me sirve? 	
PRODUCTO :	Describe a su familia y las funciones que cumple.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:
<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond. - Colores - Plumones - Pizarra <p>❖ <u>Juego</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartel - Voz
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS
<ul style="list-style-type: none"> - Personal social 6to de primaria. Construye: libro de actividades - Personal social 6to de primaria. Editorial Santillana

ANEXO: Sesión 14**LA FAMILIA Y LA FORMACIÓN DE VALORES**

Nombre: _____

A. Explica: qué es una familia y cuál es el papel en la sociedad.

B. Completa las oraciones con las siguientes palabras que consideres adecuadas, sobre las familias según los miembros que las constituyen.

<i>reconstruida</i>	<i>nuclear</i>	<i>uniparental</i>	<i>padre, madre e hijo</i>	<i>extensa</i>
---------------------	----------------	--------------------	--------------------------------	----------------

- La familia _____ está integrado por _____.
- Una pareja de viudos o divorciados que conviven junto con sus hijos conforman la familia _____.
- La familia _____ es aquella formada por padres e hijos, además de abuelos, primos, tíos, etc.
- La familia formada por uno de los progenitores y los hijos se llaman _____.

C. Escribe dos ejemplos de cómo tu familia te ha brindado lo siguiente:***Amor protector:** _____***Disciplina:** _____

ANEXO: Sesión 14. Juego**¿QUÉ ESTAMOS HACIENDO?**

Sin material

Objetivo:

- Realización de la escenificación a partir de pautas.
- Elemento no lingüístico de la comunicación: gesto y mirada.
- Esforzarse por hacerse entender.

Procedimiento:

1. Se forman tres equipos de igual número de jugadores.
2. Cada uno se coloca en un extremo opuesto del aula. Se sortea el orden de participantes de los equipos.
3. Los integrantes de los equipos de ponen de acuerdo en escenificar entre todos algo que alga con mímica
4. Ponen en escena lo que han acordado, y los jugadores de los otros equipos han de adivinar de que se trata.
5. Después actúa el segundo grupo y luego el tercero.
6. Gana el equipo que tarda menos tiempo en acertar escenas representadas.

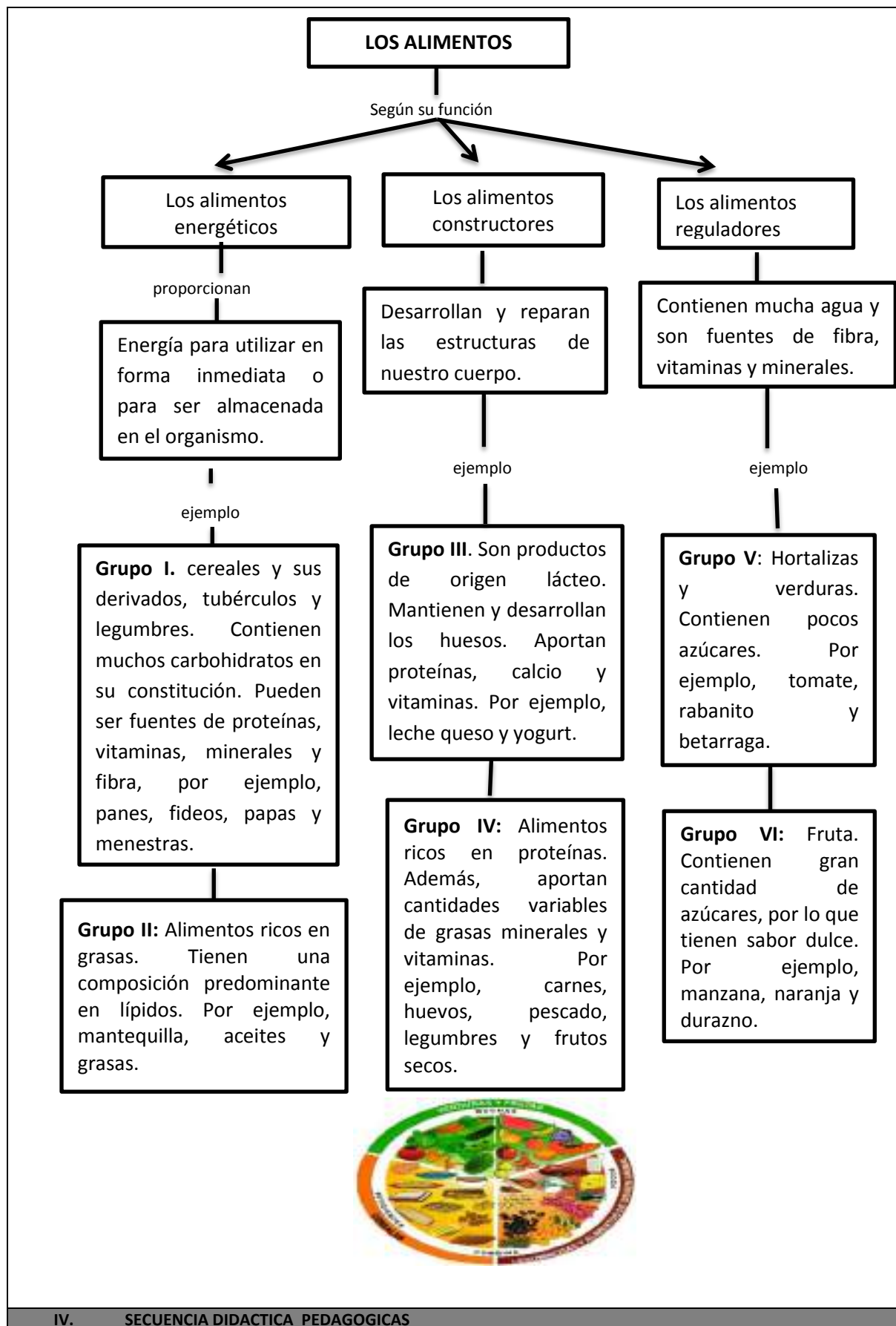
Fuente:

Batllo, J. (2001). Educar jugando: de expresión artística (2ªed). Parramón



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS GENERALES			
1. Institución Educativa:	Padre Champagnat		
2. Docente de aula:	Tantaléan Gonzalez Orbelina Magali		
3. Asesor de tesis:	Mg. Rojas Gutiérrez William Jesús		
4. Grado y sección:	6to grado de primaria		
5. Título de la sesión:	Las vitaminas		
6. Propósito	Identifica un plato nutritivo con sus tres componentes		
6. Área curricular:	Ciencia y ambiente		
7. Tiempo:	45min	FECHA:	14/12/18
8. Enfoques transversales:	Interculturalidad y búsqueda del bien común		
9. Competencias transversales:	Gestiona su aprendizaje de manera autonomía		
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos. Analiza datos e información	Formula preguntas acerca de las características o causas de un hecho, fenómeno u objeto natural o tecnológico que observa, identifica las variables dependiente e independiente involucradas en la relación causa – efecto para formular su hipótesis.	Formula preguntas acerca de las características o causas de un hecho o fenómeno, elaborando un listado variados de menús nutritivos a partir del juego “el mesero”	- Escala de Likert
III. ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO			



INICIO	
Motivación inicial/problematización	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Salimos al patio a jugar “el mesero” 	
Activación de los saberes previos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Dónde atiende un mesero? ▪ ¿qué hay en un restaurante? 	
Conflicto cognitivo	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Será importante elegir un menú en el restaurante? 	
DESARROLLO:	
Gestión y acompañamiento	
Procesamiento de la información (procesos cognitivos)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observa en el juego los platos de comida y realiza su pedido ▪ Analiza ¿Qué alimentos contiene su plato? ▪ Responde preguntas sobre la función que cumplen los alimentos. ▪ Concluye que un plato nutritivo debe contener los tres componentes. ▪ Vuelve a elegir un nuevo plato nutritivo. 	
Transferencia	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalizamos el conocimiento a partir del juego “el mesero” y la elección de los platos nutritivos. 	
CIERRE	
Evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escala de Likert 	
Extensión	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialoga con su mamá y elabora un menú nutritivo para la semana. 	
Reflexión en torno a lo aprendido (Metacognición)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos el día de hoy? ▪ ¿Cómo lo aprendimos? ▪ ¿Para qué me sirve? 	
PRODUCTO :	Elabora un listado de platos nutritivos.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:	
<ul style="list-style-type: none"> - Papelografo - Colores - Plumones - Pizarra ❖ Juego <ul style="list-style-type: none"> - Mesas. - Platos - Tenedores - Cuchillos 	
Comida preparada (variedad de platos)	
VI. REFERENCIAS Y ANEXOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Ciencia y ambiente 6to de primaria: Editorial Santillana. - Ciencia y ambiente 6to de primaria, proyecto pilares, manual para el docente, texto escolar. - https://www.google.com/search?q=los+alimentos+nutritivos&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUK EwiB6sbnte7iAhWQslkKHYmtDKsQ_AUIECgB&cshid=1560702485568439&biw=1366&bih=657#imgrc=q3v2H8oTqls- M: 	

ANEXO: Sesión 15. Juego.**EL MESERO**

Objetivo: estimular la audición y la memoria

Edad: 12 años.

Participantes: 21 estudiantes.

Procedimiento:

Los jugadores se sientan en rueda. Uno queda de pie y hace de mesero en el restaurante. Cada jugador debe pensar en una comida o bebida: te con tostadas, leche, helados, etc.

El mesero recorre la rueda preguntando a cada jugador que quiere servir y se aleja. Los jugadores cambian rápidamente de sitio. Al volver el mesero debe dar a cada uno lo que le pidió. Si se equivoca pierde. Se puede delimitar el número de comidas que puede pedir cada jugador.

Florian, S. (2001). Juegos ingeniosos para adolescentes (1ªed). Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.