



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD DE EDUCACIÓN

El Juego como estrategia metodológica en la enseñanza de las habilidades comunicativas en la Educación Inicial de 3 años de la Institución Educativa,

Jorge Polar 2023.

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

AUTOR

Ñaccha Giraldo, Norma Pilar

ASESOR

Mg. Vivanco Aronés, Nancy Isabel

Lima, 22 de octubre del 2023

El Juego como estrategia metodológica en la enseñanza de las habilidades comunicativas en la Educación Inicial de 3 años de la Institución Educativa, Jorge Polar 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	tdx.cat Fuente de Internet	6%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%

RESUMEN

La presente investigación el juego como estrategia metodológica en la enseñanza de habilidades comunicativas tiene como objetivo desarrollar actividades de aprendizaje desarrollando el juego como estrategias didácticas de manera que favorezca las capacidades comunicativas con los alumnos de 3 años de la Institución Educativa “Jorge Polar” del distrito de Pueblo Libre, Lima – Perú; ,Esta investigación deriva de la problemática que presentan los infantes en la adquisición de las habilidades comunicativas, porque los niños presentan limitaciones en la comunicación oral, gestual y escrita, que no les permite manejar con facilidad sus capacidades de comunicación y relación con sus pares, teniendo consecuencias en el aprendizaje. Esta investigación es de tipo descriptiva, porque describe los 2 objetos de investigación el juego y el desarrollo de las capacidades comunicativas, el diseño es de tipo investigación y acción porque presenta una estrategia metodológica para poder potencializar las capacidades comunicativas en los niños de 3 años de la Institución Educativa “Jorge Polar”. Para poder corroborar la presencia de la problemática y la viabilidad de la estrategia se fijaron diferentes tipos de instrumentos se utilizaron herramientas de evaluación como la lista de cotejo, fichas de observación de entrada y salida, desarrollo de sesiones de aprendizaje de juego simbólico, cognitivo, social. La muestra estuvo conformada por 18 niños, estos resultados nos llevan al desarrollo de habilidades comunicativas.

Palabras claves: Juegos cognitivo, social, simbólico, habilidades comunicativas.

ABSTRACT

The present investigation of the game as a methodological strategy in the teaching of communicative skills aims to develop learning activities by developing the game as didactic strategies in a way that favors the communicative abilities in 3-year-old children of the “Jorge Polar” Educational Company of the district. from Pueblo Libre, Lima – Peru; This research derives from the problems that infants present in the acquisition of communication skills, because children have limitations in oral, gestural and written communication, which does not allow them to easily manage their communication skills and relationships with their peers, having consequences on learning. This research is descriptive, because it describes the two objects of research: play and the development of communicative abilities, because the design is of a research and action type, because it presents a methodological strategy to be able to potentiate communicative abilities in 3-year-old children. the “Jorge Polar” Educational Institution. In order to corroborate the presence of the problem and the viability of the strategy, different types of instruments were established, evaluation tools were used such as the checklist, entry and exit observation sheets, development of symbolic and cognitive game learning sessions, social. The sample was made up of 18 children, these results lead us to the development of communication skills.

Keywords: *Cognitive, social, symbolic games, communication skills.*