

Leydy Maria Pintado Rojas

Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E “George Wash

 My Files

 My Files

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27498:410788825

Fecha de entrega

30 nov 2024, 7:26 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 nov 2024, 7:32 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

PINTADO RLM-TURNITIN.pdf

Tamaño de archivo

4.9 MB

131 Páginas

25,541 Palabras

141,736 Caracteres




5% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 4%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 4% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	www.clubensayos.com	2%
2	Internet	hdl.handle.net	1%
3	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
4	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-11-28	0%
5	Internet	repositorio.sanfranciscochinha.edu.pe	0%
6	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	0%
7	Internet	renati.sunedu.gob.pe	0%
8	Internet	repositorio.unap.edu.pe	0%
9	Internet	1library.co	0%
10	Trabajos entregados	sanfranciscochinha on 2023-12-12	0%
11	Trabajos entregados	Universidad de Piura on 2023-12-02	0%

12	Publicación	Андриевич, Майя М.. "Примена Аутентичних Материјала у Настави л2 за Ст...	0%
13	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-10-20	0%
14	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2021-01-05	0%
15	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-18	0%
16	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09	0%
17	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2018-04-09	0%
18	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14	0%
19	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-15	0%
20	Trabajos entregados	uncedu on 2024-06-10	0%
21	Trabajos entregados	Universidad San Francisco de Quito on 2022-10-19	0%
22	Trabajos entregados	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2...	0%
23	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2019-01-31	0%

5

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



3

Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Br. PINTADO ROJAS Leydy Maria <https://orcid.org/0000-0002-8496-1719>

5

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica

CHINCHA ALTA - PERÚ

2024

DEDICATORIA

Esta investigación me la dedico a mí misma por demostrarme que a pesar de las dificultades si se puede salir adelante con mucho esfuerzo y empeño.

Así mismo a personas importantes que son parte de mi vida quienes son mi mayor motivación de seguir sobresaliendo en la vida mis hijos, mi pareja y a mis padres que desde el cielo espero que se encuentren orgullosos de mi persona por mis éxitos que estoy logrando y a una gran amiga María por siempre apoyarme darme ánimos ante tantas dificultades.

A los docentes de la casa de estudio. “San Francisco de Asís”. Que contribuyeron en mi trabajo para que se desarrolle con éxito.

RECONOCIMIENTO

Agradezco a nuestro padre celestial por el día a día y por la fuerza, sabiduría, y sus bendiciones, siendo la guía de mi caminar.

A nuestra máxima autoridad de nuestra casa de estudio E.E.S.P.P. “San Francisco de Asís” por brindarnos una buena educación en valores y enseñarnos a ser excelentes profesionales.

A mis docentes, quienes demostraron su vocación por la dedicación y el apoyo constante durante la elaboración de mi investigación.

A la Institución Educativa “George Washington”, por brindarme la oportunidad de ejercer la docencia, en especial al director y directora por orientarme a cumplir mi función acorde a mi formación profesional.

Para finalizar, a mis familiares, quienes con su apoyo constante me permitieron llegar al final de este gran logro de satisfacción personal y profesional.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR

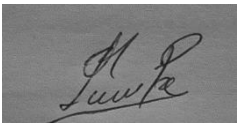
Yo, Pintado Rojas Leydy María, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, de la Región Ica. declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis de titulada:

“Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis de Investigación:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Pedagógica Pública Superior “San Francisco de Asís” de la Región Ica.

Chincha, 15 de abril del 2024

Apellidos y Nombres del Autor Pintado Rojas Leydy María	
DNI: 48167992	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8496-1719	

INDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Reconocimiento.....	iii
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	iv
Índice de contenido.....	v
Lista de tablas.....	vii
Lista de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
CAPITULO: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Determinación del Problema.....	1
1.2. Formulación de Problema: general y específicos.....	3
1.2.1. Problema General.....	3
1.2.2. Problemas Específicos.....	3
1.3. Objetivos: general y específicos.....	3
1.3.1. Objetivo General.....	3
1.3.2. Objetivos Específicos.....	4
1.4. Importancia del estudio.....	4
1.5. Justificación de la Investigación.....	5
1.5.1. Teórica.....	5
1.5.2. Práctica.....	5
1.5.3. Metodológica.....	5
CAPITULO II: MARCO TEORICO.....	7
2.1 Fundamentos de la pedagogía Franciscana Mariana.....	7
2.2 Antecedentes de la Investigación.....	17
2.3 Bases Teóricas.....	20
CAPÍTULO III. HIPOTESIS Y VARIABLES.....	28
3.1. Hipótesis.....	28
3.1.1. Hipótesis General.....	28
3.1.2. Hipótesis Especificas.....	28
3.2. Variables.....	28
3.2 Operacionalización de las variables.....	32
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.....	34

4.1. Enfoque de la investigación.....	34
4.2. Método.....	34
4.3. Tipo de investigación.....	35
4.4. Diseño de investigación.....	35
4.5. Población y muestra.....	36
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	40
4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	42
CAPITULO V. RESULTADO	44
5.1. Presentación y análisis de resultados.....	44
5.1.1 Análisis Descriptivo	44
5.1.2. Nivel Inferencial.....	50
5.2. Discusión de resultados	61
CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69
6.1. Conclusiones.....	69
6.2. Recomendaciones	71

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 <i>Formula Cuasi Experimental</i>	36
Tabla 2 <i>Muestra</i>	36
Tabla 3 <i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i>	43
Tabla 4 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable juegos lúdicos y sus dimensiones en la I.E.P George Washington</i>	44
Tabla 5 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable expresión oral y sus dimensiones prueba pre test en la I.E.P George Washington.</i>	46
Tabla 6 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable expresión oral y sus dimensiones prueba post test en la I.E.P George Washington.</i>	47
Tabla 7 <i>Pruebas de normalidad.</i>	49
Tabla 8 <i>Contraste de normalidad.</i>	48
Tabla 9 <i>Resultados del Pre y Post-test del Grupo experimental</i>	50
Tabla 11 <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 Claridad y expresión oral</i>	52
Tabla 12 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	51
Tabla 13 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	51
Tabla 14 <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 Fluidez</i>	52
Tabla 15 <i>Correlaciones de muestras emparejadas</i>	53
Tabla 16 <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i>	54
Tabla 17 <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 Entonación</i>	56
Tabla 18 <i>Correlación de Muestras Emparejadas</i>	56
Tabla 19 <i>Prueba de Muestras Emparejada</i>	57
Tabla 20 <i>Estadística de muestras emparejadas: D4 Axiológica</i>	58
Tabla 21 <i>Correlación de Muestras Emparejadas</i>	58
Tabla 22 <i>Prueba de Muestras Emparejadas</i>	59

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 <i>Resultados porcentuales sobre variable juegos lúdicos y sus dimensiones en la I.E.P George Washington.....</i>	45
Figura 2 <i>Resultados porcentuales del pre test sobre la variable juegos lúdicos y sus dimensiones en la I.E.P George Washington</i>	46
Figura 3 <i>Resultados porcentuales del post test sobre la variable expresión oral y sus dimensiones en la I.E.P George Washington</i>	48
Figura 4 <i>Prueba de muestras emparejadas.....</i>	48
Figura 5 <i>Prueba de muestras emparejadas.</i>	53
Figura 6 <i>Prueba de muestras emparejada: D2</i>	55
Figura 7 <i>Prueba de muestras emparejadas: D3</i>	57
Figura 8 <i>Prueba de muestras emparejadas: D4</i>	59

RESUMEN

La investigación titulada Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa George Washington 2024, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de la expresión oral. La metodología para esta investigación ha sido del tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y con un diseño cuasi experimental, la muestra estuvo conformada por 21 estudiantes, se empleó la técnica de la observación y como instrumento se aplicó la rúbrica de evaluación que pasó por la validez de expertos y fiabilidad a través del KR-20 teniendo como resultado de la variable independiente juegos lúdicos el valor de ,744 y en relación a la variable dependiente expresión oral la prueba arrojó un valor de ,821. Para la prueba de normalidad se aplicó el estadístico de Shapiro-Wilk, con el cual se determinó que los datos no siguen la distribución normal en ambas variables. Asimismo, se utilizó la prueba de t de student cuyo resultado fue que la aplicación de estrategias de los juegos lúdicos tiene un efecto significativo en el desarrollo de la expresión oral, cuya significancia fue de $p = 0.000 < 0.05$, aceptándose la hipótesis de la investigación. Se concluye que los juegos lúdicos ayudan a mejorar el proceso de mejorar la expresión oral en los niños de 5 años.

Palabras clave: *Juegos lúdicos, expresión oral, rima, trabalenguas, adivinanzas.*

ABSTRACT

The research titled Playful games to improve oral expression in 5-year-old children at the George Washington 2024 Educational Institution, aimed to determine the influence of playful games on improving oral expression. The methodology for this research has been of the applied type, with a quantitative approach and a quasi-experimental design, the sample was made up of 21 students, the observation technique was used and as an instrument the evaluation rubric was applied that went through the expert validity and reliability through the KR-20, with the result of the independent variable playful games being a value of .886 and in relation to the dependent variable oral expression, the test yielded a value of .829. For the normality test, the Shapiro-Wilk statistic was applied, with which it was determined that the data do not follow the normal distribution in both variables. Likewise, the Wilcoxon test was used, the result of which was that the application of playful game strategies has a significant effect on the development of oral expression, whose significance was $p = 0.000 < 0.05$, accepting the research hypothesis. It is concluded that recreational games help to improve the process of improving oral expression in 5-year-old children.

Keywords: *Playful games, oral expression, rhyme, tongue twisters, riddles.*

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

La expresión oral de los niños es importante a lo largo de su vida porque les permite comunicar sus ideas, pensamientos y sentimientos a las personas y cosas que los rodean. Ante lo anterior, se ha determinado que ha existido un conflicto importante que ha ido creciendo y se ha vinculado a su resolución desde la práctica pedagógica: la falta de interacción y práctica de estrategias orales en los hogares y centros de educación inicial ha provocado que los estudiantes en el contexto español generen límites en su desarrollo del lenguaje, además de presentar dificultades en el área de escucha e interacción social dentro del aula (Caja 2019).

Aunado a ello Farfán (2022) menciona que el desafío del siglo XXI es codificar y decodificar un mensaje pues es necesario que tanto el emisor como el receptor reflexionen e intercambien información en donde expresen y comprendan sus emociones, para desarrollar las diversas habilidades sociales inter- intra para el desarrollo de una sociedad competente.

Los últimos resultados en el nivel inicial, según Arancibia et al. (2021), mostraron que los niños de este rango presentan carencias en la expresión lingüística, debido a la falta de estrategias y actos motivacionales para mejorar su comunicación. Adicionalmente, este proceso ha afectado su aprendizaje, ya que no logran vocalizar de manera correcta y clara los pensamientos y opiniones que se les solicitan, lo que ha resultado en poca satisfacción para padres y docentes.

Según Catón y Prieto (2018), se han utilizado diferentes estrategias basadas en el juego para intentar mejorar el lenguaje y la expresión oral en menores de un colegio colombiano. Sin embargo, algunos menores no muestran mejoría porque el mismo docente carece de la confianza para ayudar al estudiante a expresar sus sentimientos correctamente y carece de recursos y medios para incidir en esa capacidad, lo que complica las relaciones sociales tempranas de los menores.

En el contexto nacional, según Agurto (2020), el lenguaje oral de los menores de edad en diferentes instituciones públicas del sector público se encuentra en un nivel bajo, lo que ha traído consecuencias en su desempeño académico, ya que al no contar con una eficiente expresión y comprensión por parte del docente, ha sido difícil para el estudiante desenvolverse en el ámbito educativo a diferencia de sus pares, ocasionando incluso discriminación dentro del ámbito escolar.

También, Cayo & Herencia (2023) manifiestan que en el país colombiano se identificó una escasa oralidad en las actividades a ejecutarse, puesto que los pupilos no lograban llegar a transmitir correctamente un mensaje puesto que mostraban poca seguridad, timidez, deficiente fluidez y un débil dominio a la interacción con sus pares. Es así como docente tenemos que crear ambiente de socialización con temas referentes a los intereses y características de los estudiantes para generar un aprendizaje significativo.

De manera similar, Choquichanca e Inga (2020) señalaron en su estudio científico sobre la expresividad del lenguaje de estudiantes limeños menores de cinco años que existen ciertas deficiencias en el desarrollo del lenguaje de los estudiantes, las cuales son ocasionadas tanto por la falta de capacidad como por la metodología empleada por los docentes, quienes no planifican ciertas actividades para potenciar las deficiencias en dicha habilidad. Como resultado, se detallaron las relaciones de los estudiantes con sus compañeros, su incapacidad para expresar ideas y su incapacidad para expresar sus emociones.

Es por ello que Gallardo & Romero (2019) publicaron su estudio en esta deficiencia de la oralidad en niños de preescolar en donde su propósito era examinar como la habilidad oral influye en el desarrollo de la dimensión lingüística, en donde su investigación concluye destacando la importancia del desarrollo del lenguaje oral en función a los niveles de conciencia lingüística, el cual sirve como principal medio de comunicación en el proceso educativo.

Bajo este contexto en el colegio George Washinton los estudiantes de 5 años evidenciaron un bajo dominio de la expresión oral el cual causa conflicto porque no pueden expresar claramente sus emociones, necesidades y preferencias frente a ello se implementó los talleres con actividades didácticas las cuales tienen como propósito desarrollar y mejorar la oralidad.

Es por ello que se establecieron vínculos de calidad abordando esta problemática a través de ocho sesiones en el trabajo conjunto con la docente de aula.

1.2. Formulación de Problema: general y específicos

1.2.1 Problema General

¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en niños del nivel inicial de la I-E “George Washington School” 2024?

1.2.2 Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión claridad?

PE02: ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Fluidez?

PE03: ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Entonación?

PE04: ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión axiológica?

1.3. Objetivos: general y específicos

1.3.1 Objetivo General

OG: Demostrar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de la expresión oral en niños del nivel inicial de la I-E “George Washington School” 2024

1.3.2 Objetivos Específicos

OE01: Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión claridad

OE02: Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Fluidez

OE03: Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Entonación.

OE04: Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión axiológica.

1.4. Importancia del estudio.

Los juegos lúdicos y expresión oral son un instrumento necesario para poder comunicarnos mejor con los seres humanos debido a que por medio de ello se transmiten los pensamientos, emociones, sentimientos.

Según Palma (2019), el juego verbal es una actividad que los niños disfrutan y también es una excelente manera de mejorar su vocabulario, sus habilidades para hablar y escuchar, su capacidad de pensamiento crítico y razonamiento e incluso sus habilidades sociales.

Los juegos también se utilizan en actividades educativas y de enseñanza a través de tareas que se basan en juegos y se han convertido en una de las herramientas más importantes que apoyan el desarrollo mental, social, emocional, físico y lingüístico de los estudiantes, así como su capacidad para expresarse.

Con el presente trabajo se quiere que los docentes logren reflexionar con su forma de transmitir conocimientos en cuanto a las estrategias y metodologías que se utilizan dentro de clase, consiguiendo retomar una enseñanza centrada en el estudiante, utilizando materiales llamativos e innovadores en donde tomaremos como referencia la planificación y aplicación de estrategias metodológicas, que

permitan la construcción de nuevos aprendizajes en los niños y niñas del nivel inicial.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1 Teórica

Es de suma importancia mencionar que el presente estudio está avalado por teorías que definen que la expresión oral como la habilidad que tenemos para relacionar nos con los demás, logrando obtener una buena comunicación inmediata y oriunda con nuestros pares. Es así que por medio de los juegos lúdicos en donde promueve diligencias que induzcan la búsqueda de vocabulario, pronunciación, comprensión fluidez, la comunicación social y su creatividad.

1.5.2 Práctica

En el campo práctico se utilizó la estrategia de juegos lúdicos para estimular y fomentar la expresión oral, teniendo en cuenta que en la actualidad los pupilos están asistiendo de manera presencial a la Institución Educativa, gracias a estos podemos aplicar dichas estrategias que se realicen de manera conexa utilizando la variedad de materiales determinados y manipulables para que los niños puedan así cerrar la brecha identificada.

1.5.3 Metodológica

Porque contribuirá a la ejecución de futuras investigaciones al ofrecer herramientas, métodos e instrumentos que posibiliten la medición de los índices de la expresión oral en los estudiantes, lo cual facilitara las En el campo práctico se utilizó la estrategia de juegos lúdicos para estimular y fomentar la expresión oral, teniendo en cuenta que en la actualidad los pupilos están asistiendo de manera presencial a la Institución Educativa, gracias a estos podemos aplicar dichas estrategias que se realicen de manera conexa utilizando materiales determinados y manipulables para que los niños puedan así cerrar la brecha identificada.

investigaciones del personal directivo y maestros con el propósito de efectuar estudios complementarios enlazados al proceso de aprendizaje del aprendiz, buscando de esta manera mejorar el servicio en las escuelas del nivel inicial para lograr alcanzar el cumplimiento de las condiciones básicas de calidad supervisadas por las entidades reguladoras tales como la DREI, MINEDU.

CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1 Fundamentos de la pedagogía Franciscana Mariana.

2.1.1 Nuestra Identidad como hijos de Dios:

Así mismo Jesús a través de los evangelio menciona los votos de pobreza que realizo para despojarse de los bienes materiales tal y como lo hizo al instaurar el sacramento de la eucarística en la última cena, en donde a través de este compartir mostro misericordia, voluntad, fuerza y resiliencia, mostrándonos el camino de la redención, el menciona que la peor atrocidad que puede le puede ocurrir al ser humano es alejarse de aquello que manda la voluntad de nuestro Salvador, pues es negarse a sí mismo, nos invita a reconciliarnos tomando sus mandamientos y bienaventuranza para seguir el camino de Cristo sin menospreciar a nuestro prójimo.

Scielo (2019) menciona que en la mayoría de países latinoamericanos concurre el catolicismo como manifestación de la fe, en donde los nativos peruanos construyen su identidad tomando los referentes eclesiásticos impuestos por la iglesia en donde se promueve un compartir de raciocinio honesto y moralista entre los devotos en la búsqueda de un todo poderoso.

Aunando a ello Ariza (2019) define que la personalidad Cristo-céntrica se trasmite de generación en generación, a través del ejemplo moral en sus experiencias compartidas, en donde la reproducción de los patrones de conducta, valores y labores toman sentido religioso en la confraternidad, amor, tolerancia en donde Cristo juega un papel trascendental en su formación y unión

2.1.2 Una nueva propuesta de formación “Pedagogía Franciscana Mariana”

Bajo esta misma perspectiva los principios Marianos, toman a María la Virgen como ejemplo de mujer quién asumió un rol importante dentro de la salvación de la humanidad, ya que acepto y obedeció la voluntad de nuestro

creador al entregar a su único hijo, manifestando así su amor a su prójimo quienes querían expiar sus pecados para gozar de la gracia divina.

La Universidad Mariana (2021) define sus principios normativos para todos los actores educativos tomando como referente la ideología Franciscana en sus estatutos para la formación de estudiantes competentes que contribuyan al desarrollo de una sociedad carentes de valores, a través de los procesos educativos instituyendo pueblos y expertos comprometidos con el desarrollo sociocultural.

Referente a ello es importante enaltecer los valores de la ideología Franciscana:

A. Principio por la Centralidad de la persona:

Es así como el ser humano por ser la criatura más preciada para nuestro Creador, busca en todo momento seguir su evangelio para la salvación eterna, sin embargo, es preciso destacar que nuestras acciones deben ser coherente a lo que decimos para que crezcamos espiritualmente consiguiendo un balance entre la lógica y nuestro juicio moral, recordando los mensajes y canticos que Francisco decía a su prójimo para ganar sus corazones y lograr mejorar como cristianos creyentes.

B. El ser persona:

Aunado a ello la ideología Franciscana considera al ser humano, como los principios que encaminan al albedrío del hombre, pero para ello debemos de consentir que Cristo nos transforme para poder reconocer a nuestros pares como nuestros iguales, en donde a través del dialogo nos vemos en el compromiso de poder construir nuestras vidas bajo los ideales cristianos con la voluntad de Dios, el cual nos dio la libertad de escoger un camino siempre y cuando respetemos su designios, y si no es así por lo menos buscar su perdón.

Es así que como bachiller en educación busco contribuir al desarrollo de la identidad cristiana en nuestros pupilos, para que se redescubran como personas valiosas dentro de un conjunto, para que recapacitemos, aceptando nuestra autonomía formando lazos de confianzas.

C. El ser fraternal:

Nuestro salvador, nos creó como criaturas liadas con una personalidad autentica en donde armonizamos lo divino y humano, Francisco de Asís toma las figuras familiares como referentes con nuestros pares para atender y resarcir las carencias de nuestro prójimo, apoyándolos cuando nos necesiten. Así mismo respetando las diversas confesiones religiosas a las que pertenezcan ya que todos creemos en un solo Dios y son aquellas diferencias las que buscan volver a unificarnos a través del respeto y tolerancia.

En la búsqueda de preparar nuestro camino es necesario preparar nos espiritualmente alimentando nuestro corazón del evangelio compartido por Francisco, en el cual refiere que somos maestros comprometidos con una educación en valores, promoviendo interacciones de calidad a través de la confianza, escucha y protección.

Durante el rol que ejerzo como maestra, el propósito que deseo alcanzar es que los niños puedan aprender a reconocerse como seres únicos y valiosos, para que puedan interrelacionarse positivamente con personas completamente distintas y ajenas a nuestro contexto.

D. El ser autónomo y ser libre:

El movimiento Franciscano, tiene como meta la trascendencia personal del individuo para que logremos manifestar nos tal y como somos, recapacitando sobre nuestra fe sabiendo que tenemos restricciones dentro de nuestra población, es por ello que Francisco nos deja una ardua tarea la cual es regirnos bajo los valores cristianos, dando nos la autonomía

de escoger nuestra propia senda, ya que Dios nos otorgó la libertad de ser quienes deseamos ser. De manera similar, nuestro padre San Francisco de Asís nos recuerda que el ser humano tiene la libertad para buscar su propia realización.

E. Ser Transcendente:

En primer lugar, es necesario definir lo que entendemos por conversión el cual es respetar nuestras limitaciones logrando tener empatía con los otros, es así que a través de nuestras vivencias positivas o negativas escudriñamos acercarnos a Dios buscando confort y la gracia divina recapacitando acerca de la metafísica de la creación que nos envuelve.

Es por ello que durante la jornada educativa me he propuesto iniciar con las oraciones para poner nos en presencia del señor estableciendo el primer puente de comunicación con nuestro creador de forma directa.

F. Ser católico:

Como educadora instruida integralmente bajo la ideología Franciscana FIC, busco contribuir a la formación de estudiantes competentes, tomando como referencia al maestro de maestro, quién instauró la función de servicio hacia nuestro prójimo, estableciendo redes comunicativas con diversas personas para cooperar en la mejora de nuestro país.

Durante los siete años de formación educativa he logrado ser conocedora de los ejemplos a imitar como nuestros patronos, quienes manifestaban que el hombre no es solo raciocinio sino también conciencia la cual implica que aprendamos a reconocer nuestros errores y rectificarlos.

G. Ser Franciscano:

El pensamiento franciscano se centra en Jesucristo, reafirmando la concordia de toda la creación. La cual nos insta a ser sencillos en nuestras relaciones con los demás, a realizar diversas actividades con amor por la vida, a ser justos, a promover la paz, a ser libres y a mantener una actitud de servicio hacia los demás, así mismo resguardar y preservar el medio ambiente. Consideramos a Jesucristo como nuestro mediador con Dios, de quien hemos aprendido a educar con amor, ser justos, buscar la paz dentro de nuestra comunidad educativa y ser libres. Como docentes, nuestra labor es servir a los demás, y Jesús es el mejor ejemplo para guiarnos en esta misión.

H. Ser Académico:

El ser egresada de la ESSPP San Francisco de Asís fuimos formadas en un mundo globalmente competente en donde fue necesario realizar la movilización de nuestras capacidades para un actuar resolviendo diversas problemáticas que se suscitan actualmente de forma lógica en donde podamos aplicar todo lo aprendido.

Haciendo énfasis en nuestra profesión es necesario tener autonomía para poder realizar decisiones que contribuirán a la formación de nuestra identidad y que son nuestras habilidades, actuar los cuales nos hacen mejorar como persona.

Es necesario afirmar que pertenecer a una escuela bajo los lineamientos franciscanos me ha permitido relacionarme fraternalmente, con la participación de los actores educativos en nuestra formación, incluidos directivos, docentes, compañeros y nuestras familias. En el cual el aprendizaje que recibimos busca un cambio integral en nuestro desarrollo, fortaleciendo nuestro lado afectivo, reflexivo y crítico respecto a nuestra realidad. Reflexionando acerca de que nuestro trabajo va más allá de simplemente impartir conocimientos en el aula; debemos buscar

soluciones a las situaciones que surjan en el aula, guiar el aprendizaje de nuestros estudiantes para que sean autónomos y apliquen sus conocimientos en su vida diaria.

2.1.3 Pedagogía Franciscana dentro de las aulas

Por lo cual durante nuestra formación pedagógica hemos adquiridos experiencias gratificantes dentro del campo educativo.

La paideía Franciscana es un proceso por el cual comenzamos a modelar desde su interior al ser humano, el cual va manifestando de acuerdo a la diversas interacciones sociales y fraternas que tiene durante su vida. Lo que implica un esfuerzo de autoconocimiento, para poder comprender se sí mismo y a los demás, reconociéndose como ser creado en relación sistemática, en donde iniciamos nuestra vida al servicio de los demás, tejiendo nuestra identidad comunicativa en una vida comunitaria.

Aunado a esto la institución que está bajo el régimen de la pedagogía franciscana reconoce que somos hijos de Dios, compuesto por cuerpo y alma, y que somos seres conscientes, libres y sociables, bajo este contexto como miembros egresados tenemos la responsabilidad de formar pupilos que puedan enfrentarse a una sociedad emergente, lo cual implica brindar orientaciones en este proceso educativo que nos encamina a vivir como hijo de Dios, siendo capaces de identificar nuestros derechos y cumplir nuestros deberes con un sentido ético. Pese a ello buscamos formar ciudadanos libres, respetuosos, justos, que respeten toda forma de vida tal y como lo hacía Francisco siendo fieles activos de la iglesia, clarificando nuestras vidas como Cristo, María y nuestros fundadores.

Los cuales son cimientos de nuestra vida diaria, en donde ambos siguen el camino de la santidad inculcándonos valores a través de sus enseñanzas, es por ello importante que obedezcamos y nos pongamos al servicio de nuestro creador, en donde la frase “Amor es sacrificarnos, pues debemos dejar todos aquellos bienes banales que nos alejan de Cristo”.

2.1.4 Valores Franciscanos:

Guerrero (2021) Los principios en los cuales enmarcamos nuestra vida son aquellos pilares que fundamenta el crecimiento de nuestro espíritu en el cual el ser divino nos ha dado el libre albedrío de escoger cual será nuestro andar sin embargo como detalla en su palabra todo aquel que no obra bien es necesario que recurra al padre o al hijo, para su redención.

Francisco refiere que todo ser creado merece el máximo cuidado al igual que la vida humana, pues la vida es un regalo divino y que vivir implica también buscar la gracia divina.

Lotero (2019) define a la vida como el mayor regalo que Dios pudo concederle a su creación puesto que además de ello nos hizo libres y con diversas habilidades las cuales no ayudan a distinguir lo positivo de lo negativo en donde ponemos en una balanza la redención, sin embargo, al igual que lo hizo Jesucristo quien nos dio una segunda oportunidad debemos ser congruentes con nuestras promesas y acciones, por ello debemos encomendarnos a Dios. La comunidad creyente nos hace un llamado a todos los devotos para que seamos instrumentos de la evangelización potenciando las capacidades de cada una de sus nombres.

Es por ello que las organizaciones que se rigen y pertenecen a la congregación FIC tiene el propósito de formarnos en valores, con una misión evangelizadora sobre nuestras labores aquellos que se ven reflejado en nuestro actuar diario.

A. Motivar la conversión

San Francisco tomo una filosofía pedagógica, la cual hace auge sobre la enseñanza sin utilizar la intimidación puesto que anima a los alumnos a modificar sus comportamientos mediante incitaciones puesto que confiamos en materiales educativos que facilitan el progreso positivo, en donde animamos a los pupilos a reconocer sus errores y que puedan ser ellos mismo quienes busquen transformar sus propias vidas. En donde

debemos de tener presente la oración, como lo hizo san Francisco cuando pudo convertir a tres amigos de lo ajeno, es por ello que se nos invita a que como cristianos oremos para que Dios nos conceda discernimiento al usar diferentes tácticas que descubrimos o aprendemos de las experiencias y resultados de nuestros maestros y colegas para combatir cualquier actitud equivocada que pueda surgir en nuestros hijos.

B. Una enseñanza con el ejemplo

Convivir y poder compartir testimonios acerca de nuestras vivencias nos ayuda a formar un ambiente de confianza y comprensión en donde nuestros estudiantes podrán entender que no solo son historias, sino hechos que hemos vivido en el transcurrir de nuestra vida, las cuales se evidencia en nuestro comportamiento y madurez, como docentes buscamos medios y estrategias para que los educando puedan cumplir con el reglamento de la escuela, siendo necesario que también seamos ejemplos a seguir, como decía San Francisco con acciones y no con palabrería puesto que son ellas las que impactan de manera sustancial en nuestras vidas, como examinadora he propuesto desarrollar la axiología Franciscana en cada sesión programada iniciando la jornada con el momento espiritual.

VALOR	DEFINICIÓN
RESPECTO	Este valor es uno de los cimientos de la comunidad en el cual se entrelazan nuestros derechos como deberes por lo que constantemente está presente durante la jornada educativa, en donde debemos tenerlo por uno mismo como hacia nuestros pares, mostrando devoción a Dios y su creación.
SOLIDARIDAD	Es aquel valor en donde los seres humanos muestran empatía a sus pares respetando sus experiencias,

	motivándolos a encarar situaciones/ experiencias desastrosas para progresar.
FRATERNIDAD	La camaradería es lo que entendemos por formar lazos naturales con nuestros semejantes, es decir relacionarnos con sencillez, escucha, respeto independiente a nuestras discrepancias.
AMOR A LA NATURALEZA	El amor hacia todo lo creado por Dios, nos permite poder disfrutar de toda la maravilla diseñada apreciando todo rastro de vida por más pequeño que sea.
RESPONSABILIDAD	Cumplir con nuestras encomiendas y deberes nos hacen seres capaces de adquirir un juicio moral en donde somos seres individuales que asumen roles dentro de las células sociales.
HONESTIDAD	Las personas necesitan de un juicio moral o parámetros sociales para que puedan así realizar una FODA personal para que sean capaces de modificar aquello que les disgusta y puedan responder a diversas circunstancias que se susciten.

C. Paz y Bien

Iniciamos nuestra jornada educativa con el saludo de Paz y Bien aprendido en nuestra casa de estudio, en donde siguiendo el modelo de Francisco de Asís compartimos con nuestros pares, expresando les que puedan encontrar aquella armonía en sus vidas, para que en cada proyecto que puedan emprender tenga un aprendizaje significativo en todos los aspectos, la orden franciscana con inicio religiosos toma a Francisco como modelo de humildad y candidez , en donde gracias a que entrego su vida al servicio d ellos demás gozamos y nos regocijamos en valores.

2.1.5 Carta encíclica Fratelli Tutti del Santo Padre Francisco sobre la fraternidad y la amistad social.

La carta “Hermanos Todos” (2020) fue redactada en tiempos estremecedores que revolucionaron el mundo, en donde el papa Francisco bajo una mirada reflexiva nos invita a identificar nuestros derechos a construir nuestro recorrido, a partir de un constructo social, en donde yacen diversas formas de acercarnos a Cristo redentor de la humanidad, en donde negamos todas las formas de intimidación e ímpetu, para evidenciar todas estas formas escondidas en las que se presenta, sin embargo es necesario que aprendamos a desprendernos de todo el mundo y dejar de solo velar por nuestras necesidades.

Cáceres (2022) refiere que la hermandad nos manda a valorar a cada persona, siendo trascendente en nuestro quehacer diario, para así poder reconstruir nuestra humanidad con la meta de centuplicar las acciones de valores, es decir incrementa en las poblaciones una mirada de justicia y albedrío, a través de lazos positivos y de calidad, en este escrito se manifiesta que pertenecemos a un mundo enfrascado en egocentrismo, propia de las carencias sociales cohibidos por un futuro desconocido, que agrandes rasgo solo busca la individualización dejando de atender a nuestros semejantes, por lo cual debemos de quitarnos aquella venda que nos hace observar un mundo carentes necesidades desde nuestros privilegios.

2.1.6 Carta encíclica Laudato Si' del Santo Padre Francisco sobre el cuidado de la casa común.

Bajo esta pesquisa Dávila (2020) menciona que en esta carta Francisco nos hace un llamado acerca del compromiso social que tenemos cada uno de nosotros, asumiendo responsabilidades y atendido aquellas problemáticas sociales producto del accionar de nuestros antepasados.

Aunado a ello Revista Biumar (2021) asume un compromiso acerca del cambio social que está en manos del ser humano, puesto que su supervivencia depende de la conservación ambiental que se debe de tener evaluando los diferentes avances que realiza el hombre para satisfacer sus necesidades.

2.2 Antecedentes de la Investigación

Frente a ello se recurrió a diferentes fuentes de diversos estudios que avalan mi investigación.

2.2.1 Internacionales

Aldana (2021), determino que el propósito de su estudio era comprobar la significancia de la oralidad en los niños de preescolar y para poder así seguir indagando acerca si la correcta estimulación en las escuelas y las familias contribuye en la adquisición del lenguaje o este un proceso subjetivo del ser humano, es por ello que su estudio tomo como referencia el enfoque cuantitativo, nivel descriptivo- comparativo, diseño no experimental en donde el instrumento considerado fue un registro de observación ubicado en el grado de Likert, considerando 54 y 24 niños de diferentes contexto, en donde el resultado evidencio una alta significancia entre sus variables comprobando sus suposiciones.

López & Barrera (2020) consta que la conciencia semántica implica la interpretación del significado de las palabras y la relación entre ellas, siendo crucial para la comunicación oral. En donde el propósito del estudio fue evaluar el impacto de la conciencia semántica en la comunicación oral dentro del área de lengua y literatura, enfocándose en estudiantes de básica media, por lo cual

realizaron una investigación aplicada con un diseño cuasi experimental y enfoque mixto, involucrando a 102 pupilos. La intervención educativa implementó actividades para desarrollar la conciencia semántica, mejorando la comunicación verbal. Se midió la comunicación oral al inicio (pretest) y al final (postest) del estudio usando la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon para identificar cambios. Inicialmente, el 55,88% en donde los pupilos tenían niveles bajos de comunicación oral. Sin embargo, tras la intervención, el 26,47% alcanzó un nivel alto y el 47,06% un nivel medio. Se concluyó que la intervención educativa provocó mejoras estadísticamente significativas en la expresión oral de los estudiantes.

Suárez et al. (2021), quienes buscaron determinar cómo se relacionaban entre sí la expresión lingüística y las actividades basadas en juegos de 274 estudiantes. Debido a que mejoraba las habilidades de lectura y lenguaje de los estudiantes, los resultados demostraron el valor de las actividades lúdicas en el aula en términos de disfrute y creatividad. Esto enfatiza el uso de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza de idiomas. Además, se encontró que la pronunciación de estos estudiantes no es muy buena.

Utilizando un diseño de investigación descriptivo y no experimental, Cuji (2020) buscó determinar cómo los juegos impactan la expresión verbal de los estudiantes en un entorno educativo. Utilizando una hoja de observación, los investigadores determinaron la importancia de las actividades lúdicas, ya que se han demostrado sus efectos beneficiosos en la comunicación de los estudiantes y los métodos de enseñanza estratégica. docentes, ya que se ha evidenciado un bajo nivel de vocabulario.

Bohórquez (2019) realizó un estudio con el objetivo de mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes mediante el uso de cuadernillos como método de enseñanza en talleres didácticos. Tipo de estudio, realización y práctica Utilizando un enfoque mixto, se examinó la población del estudio de 102 estudiantes y la muestra de 60 estudiantes. Teniendo en cuenta las herramientas de observación y la lista de cotejo, el estudio concluyó que el desarrollo de la expresión oral es un proceso con resultados positivos. También

identificó las fortalezas y debilidades de los estudiantes, incluyendo su vocabulario limitado e ideas desordenadas que obstaculizan su capacidad para expresarse.

2.2.2 Nacionales

Agurto, (2020). Realizó este estudio con el objetivo de determinar si el juego libre ayuda a los niños de cuatro años del nivel Inicial, Ancash-2019, a desarrollar sus habilidades de expresión oral. utilizando un diseño cuasi experimental, una metodología cuantitativa y un nivel explicativo. La lista de cotejo, que se utilizó con una muestra de 42 estudiantes y una población de cuatro años, concluyó enfatizando el valor del juego en las actividades que realizan los niños. La expresión vocal de los niños mejoró mejor cuando se les permitió jugar libremente en los sectores.

Banda (2019). El objetivo fue determinar el impacto de los juegos de palabras en la expresión oral en estudiantes de segundo ciclo. Este tipo de investigación explicativa se realizó mediante un diseño pre experimental experimental con una población de 200 estudiantes y una muestra de 30 estudiantes. La información se recopiló mediante técnicas e instrumentos como listas de cotejo al inicio y al final de la aplicación, lo que permitió llegar a una conclusión donde se evidenció la influencia en la mejora de las dos variables examinadas en estudiantes de segundo ciclo.

Bajo un enfoque cuantitativo, Santacruz (2021) buscó determinar la relación entre la expresividad del habla infantil y las actividades lúdicas en 22 estudiantes. Debido a los desafíos que presenta la expresión oral de los niños, se sugiere implementar actividades lúdicas verificadas. Los resultados indican un grado de retraso en los tres aspectos (forma, contenido y uso).

Goicochea et al. (2019). En un estudio cuantitativo, correlacional y utilizaron listas de cotejo y la observación como herramientas para cuantificar el impacto de un enfoque humorístico y sistemático en la expresión verbal de los menores. El valor $Kr = 0,8438$ obtenido a partir de los hallazgos indica que existe

una correlación entre estas variables. Además, se encontró un 89% de nivel positivo en comunicación oral.

Miñano (2020). Conocer cómo el juego simbólico afecta al desarrollo y potenciación de la expresión oral en niños de cinco años fue el objetivo de este estudio. Con un diseño pre experimental, la investigación de tipo aplicada involucró a 75 estudiantes, una muestra de 25 niños y el uso de instrumentos de listas de cotejo. Considerando la coherencia y claridad comunicativa, finaliza con un resultado positivo para las variables.

2.3 Bases Teóricas

2.3.1 Juegos Lúdicos

Bajo este mismo contexto Millan & Olga (2019) manifiestan que la lúdica es la primera expresión que permite a los educandos desarrollarse de forma integral, así mismo este es el medio en donde están en un contacto directo con sus emociones lo cual les permite que un futuro poder autorregularse en diversos contextos donde asumirán roles, por ende, se determinó que esta estrategia permite mejorar la oralidad.

La actividad lúdica es una herramienta que nos permite desarrollar nuestra jornada educativa tomando diversos recursos para mejorar la oralidad, en donde el juego es una excelente estrategia para que suscite la interacción entre los niños, facilitando su integración adecuada y el desarrollo social necesario. Mediante actividades en donde los niños pueden expresarse y manifestar sentimientos y pensamientos de su vida real. Sin embargo, muchos adultos consideran que el juego es solo un pasatiempo y una actividad rutinaria complementaria a la labor pedagógica. Por ello, es esencial incorporar diversos tipos de juegos infantiles en las tareas educativas. Los juegos lúdicos requieren una serie de procesos dinámicos que el docente facilita durante los procesos pedagógicos para desarrollar distintas habilidades.

Aunado a ello Reátegui (2019) manifiesta que los juegos lúdicos, permite que los estudiantes liberan energía a través de la expresión de sus

emociones, en donde estas influyen en el proceso educativo pues a través de este se evidencia el interés y curiosidad lo cual permite al educando construir nuevas vivencias.

2.3.2 Dimensiones de los Juegos Lúdicos

A. Dimensión 1. Módulo de lengua

Yanac (2019) tomando como referencia a Ruiz (2000) refiere que es un recurso didáctico que influye dentro del desarrollo del lenguaje en los niños a través de diversas actividades lúdicas en donde redescubrirán el placer de poder comunicarse y desarrollar diferentes habilidades sociales creando ambiente pertinente para autorregular sus emociones y modificar su conducta de los párvulos.

B. Dimensión 2. Juego Social.

París & Beeve (2021) menciona que el juego es un proceso sistemático que no solo es para el disfrute del educando, sino que es medio para la construcción de sus aprendizajes en donde va construyendo por medio de las vivencias su identidad con diversos estímulos, en donde pueden indagar y entender el mundo que los rodea.

C. Dimensión 3. Juego Cognitivo

Bonilla & Sánchez (2019) destacaron que los métodos de juego son una estrategia muy efectiva en el desarrollo psicopedagógico, señalando específicamente a los juegos de roles sociales como promotores del desarrollo neuropsicológico. El aprendizaje basado en el juego es un enfoque metodológico de la enseñanza-aprendizaje que aprovecha el potencial del juego para desarrollar habilidades de pensamiento relacionadas con el desarrollo cognitivo.

2.3.3 Características de los juegos lúdicos

Tamayo (2021) menciona que el juego es aquel medio que contribuye al desarrollo de habilidades socio-emocionales pues a través de ellos el niño experimenta el participar y crear personajes imaginarios, en donde va desarrollando su autoestima a través de las metas que logra alcanzar, es así como este estimula la creatividad como docente debemos permitirle que jueguen de acuerdo a sus preferencias.

Además, Quispe (2020) afirma que las habilidades sociales se desarrollan cuando aprenden a seguir indicaciones, esperar su turno, obedecer normas y compartir.

2.3.4 Tipos de juegos lúdicos

Bajo esta premisa es preciso recalca que la lúdica actual se comprende en:

- A. Juegos de Comprensión Verbal:** Novoa (2021) menciona que este tipo de juego es aquel que nos permite distinguir las diversas expresiones del habla. Puesto cuando un niño realiza una interrogante ¿Dónde esta mi carrito? Sirve de ejemplificación. Puesto cuando esto sucede se le proporciona el nombre del objeto lo identifica y procede a buscarlo.
- B. Juegos de Expresión Oral:** Para Novoa (2021) son los juegos los que permiten captar ruidos y descubrir de donde provienen y su significado, en donde es necesario recalcar que el juego de expresión oral incluye vocalizaciones, en los cuales el infante repite e emite el sonido, sin embargo, debemos de ofrecer juegos de vocabulario apropiados u acorde a su edad, pues deben de realizar tareas como identificar un color, una función o un objeto.
- C. Juegos para mejorar la Pronunciación:** Como sugiere el nombre Novoa (2021) destaca que esta es una categoría de juego que ayudan a mejora la articulación y pronunciación de 16 sonidos, por ejemplo a través de las

trabalenguas, el infante hará ruedo para expresar una palabra, pese a ello un bebe aprovechara al máximo su habla a partir de las interacciones de su contexto en donde es necesario el contacto social, de forma similar, esto sucede cuando juegas con juguetes específicos, nombras el objeto a medida que avanzas y amplías tu vocabulario.

2.3.5 Teoría que explican los juegos lúdicos.

A. La Pedagogía Freinet: Sostiene que el juego-trabajo es una de las actividades estrechamente asociadas con la vida humana la se ejerce con mayor frecuencia cuando somos jóvenes, ya que implica dejar de inhibiciones, ser creativo y utilizar nuestras habilidades, pues, así como se desarrolla el aprendizaje, la movilidad y la agilidad (Copertari, 2019).

Es por ello que Freinet, refiere que este es el modo principal de exploración, descubrimiento, carrera y aprendizaje de un niño es el juego-trabajo. En consecuencia, habilitar y preparar el aula con áreas de juego que fomenten la curiosidad, la inventiva y la espontaneidad de los niños se vuelve fundamental.

B. Teoría genética de Piaget: Orozco (2023) argumenta que en ciertas ocasiones es pertinente el lenguaje asociado a la naturaleza pues se basan en ideas genéticas sobre el desarrollo de un individuo desde su concepción, pues Piaget dividió el desarrollo de acuerdo a estadios y en la fase sensorio motora el uso del lenguaje da lugar al pensamiento simbólico del infante. Pues desde allí comienza a utilizar las imágenes como medio de creación e imitación, tomando en consideración que las palabras son signos/ símbolos, en donde los procesos cognitivos no siempre estarán asociados al uso de la palabra. De otro modo el autor afirma que la expresión lingüística tiene como objetivo el crear el lenguaje para poder desarrollarse integralmente.

C. Teoría del excedente energético de Spencer: Gallardo, García y Vázquez (2019) refiere que los aportes de Spenser afirman que el juego es una tendencia innata de los recién nacidos que beneficia el desarrollo al

brindarles a niños y niñas un tiempo de descanso agradable que gradualmente se dedica a actividades creativas de orden superior.

2.3.6 Conceptualización de la expresión oral

Como la comunicación es una de las necesidades humanas fundamentales que surge desde los primeros momentos de la vida con conexiones placenteras, la expresión oral sirve como un medio para que los educandos sean escuchados y escuchen, según Ministerio de Educación- MINEDU (2022). "Es la herramienta a través de la cual se utilizan las palabras que permite la comprensión de los demás, permitiendo acelerar el progreso integral del infante, aportando elementos de diferentes aspectos del aprendizaje, siendo la forma más adecuada de acción humana y un procedimiento vinculado al hombre.

Como resultado, se dice que la base para el desarrollo de las habilidades de diálogo, conversación y narración en los niños se encuentra en situaciones comunicativas cotidianas, que tienen como objetivo fomentar un sentido de conexión entre los niños para poder así brindarles oportunidades de escucha expresiva y atenta exclusivamente en su lengua materna, así como la expresión clara y espontánea de necesidades, ideas, sentimientos, intereses y experiencias. Por lo tanto, la educación debe apoyar experiencias de comunicación auténticas, variadas y significativas en una variedad de entornos con interlocutores y objetivos desiguales, ya que el proceso de construcción del lenguaje está estrechamente vinculado a las necesidades de estimulación y comunicación con el entorno Ministerio de Educación- MINEDU (2021).

2.3.7 Dimensiones de la expresión oral

El lenguaje es inherente para alcanzar desarrollar competencias lingüísticas Ministerio de Educación- MINEDU (2020)

A. Dimensión 1. Claridad: para Fernández (2023) es observar a la comunicación como un talento es donde es necesario hablar con claridad a

nuestros semejantes para que nos comprendan y podamos establecer relaciones sociales positivas.

B. Dimensión 2. Fluidéz: hace referencia al uso de manera continua y precisa de la palabra. De esta manera Chipana (2019) señala que los individuos con suficiente fluidez implican declaraciones concisas, respetando las pausas para asegurar que el receptor logre comprender el trasfondo de su mensaje.

C. Dimensión 3. Entonación: Rodríguez (2023) destaca la importancia de comunicarnos, sin embargo, recalca que utilizamos la entonación, como en cambio en el tono de la voz que nos ayuda a comprender el significado y el contenido de lo que decimos a quienes nos rodean, el cual depende del mensaje que deseamos compartir. Por tanto, cuando transmitimos sorpresa, rabia o excitación no emplearemos el mismo tono. En el habla, esta fluctuación tonal crea una especie de melodía que nos permite transmitir nuestro significado y garantiza que la persona con la que hablamos comprenda lo que decimos.

D. Dimensión 4. Axiológica: Para (Chirepuque, 2019), gran parte de las investigaciones encuentran con frecuencia con el contexto familiar y escolar ya que ambos son referentes de una educación en valores a partir de ello es preciso concluir que existen variedades de estudios, enfoques y disciplinas, naturalmente, porque la sociedad moderna tiene acceso a una amplia gama de reflexiones axiológicas gracias a la virtualidad.

2.3.8 . Elementos que forman parte de expresión oral

Es preciso recalcar los diversos elementos tomados por Apoliriano (2022)

- **La voz:** La proyección auditiva causa un impacto sustancial en los oyentes ya que gracias a la voz se expresan sentimientos y actitudes que van de la mano a la tonalidad del emisor, en donde se oirá la intención de este. En donde los temas y componentes del discurso se distinguirán a través de los gestos y voz.

- **La postura corporal:** Es necesario que para la expresión oral se establezca una adecuada cercanía con el presentador, por lo que, no debe ser una postura rigurosa sino más bien hacendosa y sosiega, comunicación que será de pie se recomienda una postura estable, sin embargo, si será sentado es mejor una postura ejecutiva con la columna recta y la parte posterior del tronco reclinada en el respaldar de la silla.
- **Los gestos:** es así como queremos enfatizar y acentuar un mensaje que se va a comunicar oralmente, ya que esta suele implicar el lenguaje corporal. Sin embargo, las expresiones y gestos deben usarse con cautela, ya que deben ser adecuados, naturales y oportunos para no parecer absurdos.
- **La mirada:** Dado que el contacto visual y su dirección son cruciales para la calidez de la discusión, la mirada es la señal no verbal más importante. Los ojos de la persona deben transmitir tranquilidad y simpatía. Es esencial observar a los numerosos destinatarios, de los cuales hay muchos que dividen internacionalmente el tema, como la audiencia. Se deben evitar las vistas al cielo, las ventanas o el suelo, ya que transmiten inseguridad.
- **La dicción:** El remitente del mensaje debe dominar el idioma, además de ello debe de tener la seguridad necesaria para pronunciar correctamente las palabras, necesaria para comprender el mensaje.
- **La estructura del mensaje:** El contenido de lo hablado debe de ser coherente y tener criterios para que el receptor comprenda atentamente la información compartida es decir no debe existir muletillas, ni improvisaciones.
- **El vocabulario:** Hace referencia a utilizar un léxico extenso y entendible para que el oyente puede procesar y entender el trasfondo del dialogo.

2.3.9 Teoría que explican la expresión oral

Ramírez (2019) quien cita a Piaget destaca la importancia del lenguaje en la razón pues lo considera uno de los muchos componentes que conciertan

a la superestructura de la mente humana. Dado que el lenguaje se considera una herramienta para las capacidades cognitivas y afectivas de un individuo, en donde el conocimiento lingüístico de un niño se basa en lo que sabe sobre el mundo exterior a través de sus investigaciones y teorías en donde lenguaje es el cimiento del desarrollo de un niño. Según Piaget, el habla infantil se puede clasificar a grandes rasgos en dos grupos: lenguaje egocéntrico, que incluye repetición o ecolalia, y lenguaje socializado, que incluye información adaptada.

A. Enfoque cognitivo de Piaget

La evolución del lenguaje es una de las estructuras de la inteligencia. En la cual el sujeto participa activamente en la construcción cognitiva y desarrollo de la inteligencia, sin embargo, es preciso recalcar que, sin interacción, el sujeto no puede adquirir lenguaje ni inteligencia.

B. Enfoque Sociocultural de Vygotsky:

Ledesma (2023) tomando los aportes de Vygotsky (1917) manifiesta que el lenguaje y la conciencia están desconectados puesto que son distintos, sin embargo, en cierto momento es preciso que coincida debido a la maduración del infante. Pues se articula debido a los estímulos sociales de su propio contexto. Según esta afirmación, la palabra se asocia a la acción y tiene una cualidad pragmática hasta convertirse en un sistema de códigos independiente de la actividad. La experiencia está codificada por el trabajo del hombre. Según Vygotsky, la palabra permite manipular mentalmente objetos, y cada palabra tiene un significado distinto según el escenario.

CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: Los juegos lúdicos influyen significativamente en la mejora de la expresión oral en niños del nivel inicial de la I-E “George Washington” 2024

3.1.2. Hipótesis Específicas

HE01: los juegos lúdicos influyen de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión Claridad

HE02: Los juegos lúdicos influyen de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión Fluidez

HE03: Los juegos lúdicos influyen de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión Entonación.

HE04: Los juegos lúdicos influyen de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión axiológica.

3.2. Variables

3.2.1. Variable 1: JUEGOS LÚDICOS

Moreno et. al (2020) define a los juegos lúdicos como herramientas que nos ayuda a mejorar la calidad del proceso de enseñanza - aprendizaje, en donde es relevante que como maestros construyamos espacios de integración bajo un enfoque educativo dentro de las aulas mejorando la prodigalidad académica a través de instrumentos como la planificación acorde a atender las necesidades de nuestros estudiantes logrando edificar competencias de forma lúdica.

3.2.2. Dimensiones de las variables:

A. Dimensión 1: Modulo de lengua

Aunado a ello Gonzales (2019) expresa que el lenguaje es de suma importancia dentro de las aulas, puesto que durante la infancia los niños van adquiriendo habilidades dentro del habla las cuales se desarrollan durante toda nuestra vida, pese a ello como docente debemos de conocer cuáles son las características individuales de cada niño y a partir de ello elabora un plan de contingencia para mejorar la expresión oral tanto de forma personal como colectiva.

B. Dimensión 2: Juego Social

Sánchez (2022) menciona que es una modalidad en donde los niños interactúan entre sí con otros niños, siendo esta actividad parte fundamental de su desarrollo, ello pues a través de este comienzan a conocer y respetar las diferencias resolviendo conflictos que fomentan su creatividad, tomando los aportes de diversos examinadores y pedagogos quienes refieren que el juego social es propicio para el desarrollo integral de los infante pues mejoran sus habilidades sociales a través de la confianza e imaginación. Vygotsky, Bruner y Jean Piaget definen a este tipo de juego como placentero, natural e inherente a nuestra naturaleza.

C. Dimensión 3: Juego Cognitivo

Bonilla et. al (2019) destacan el juego como una herramienta efectiva para el desarrollo psicopedagógico, pues señale que estos están estrechamente relacionados con el juego de roles impulsores el desarrollo neuropsicológico, en donde tomamos como referencia los enfoques metodológicos para aprovechar el potencial del juego para el proceso de aprendizaje.

3.2.3. Variable: 2 EXPRESIÓN ORAL

Tomando como referencia al Ministerio de Educación- MINEDU (2019) la competencia se expresa oralmente, implica lo siguiente requiere la elección y la combinación de capacidades para que los niños logren expresarse eficazmente en diversas situaciones de dialogo alcanzado expresas sus idead con claridad y coherencia. Esto significa adecuar su discurso al receptor utilizando recursos expresivos para comunicar un mensaje adaptado los diversos recursos de apoyo apropiados en las situaciones que lo ameriten

3.2.4. Dimensiones de las variables:

A. Dimensión 1: Claridad:

Aguileta (2023) define a la claridad como una propiedad de un texto, bajo esta misma perspectiva también se define como la habilidad de los individuos para establecer un dialogo, siendo de suma importancia para hablar, pensar y escribir reordenando sus pensamientos y pudiendo expresar los.

B. Dimensión 2: Componente Fluidez:

Bajo esta perspectiva (Lemos 2023) dice que la fluidez es la habilidad de poder comenzar una conversación de manera natural por ejemplo una exposición en donde podemos expresar la información a los oyentes.

C. Dimensión 3: Entonación:

Rivas (2019) destaca la entonación con la tonalidad que la damos a nuestra voz en donde se evidencia la intención, fuerza o efusividad con la que hablamos refiriéndose a ellas como lenguas entonacionales de acuerdo a los expresado.

D. Dimensión 4: Axiológico:

Según, Yako (2019) la axiología está basada en la construcción persona y colectiva del ser, a través de un orden en donde reflexionamos sobre nuestro comportamiento individual y social.

3.3 Operacionalización de las variables

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS LÚDICOS	Tal como lo establece Piaget citado por Torres (2023) el cual considera el juego como “la actividad lúdica del ser socializado”, así mismo afirma que, los juegos deben considerarse como una actividad de suma importancia dentro del aula de clase, por tanto, aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje.	Para evaluar la variable juegos lúdicos, se elaboró un instrumento, considerando los aspectos conceptuales expuestos por (Castro y Robles 2018), quienes consideraron el juego motor, juego social y juego cognitivo, como componentes que se consideraron como las dimensiones en la presente investigación, el instrumento corresponde a la escala ordinal, su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 15 minutos, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).	Módulo de lengua	<ul style="list-style-type: none"> Rimas Trabalenguas 	1, 2, 3, 4,5, 6,7,8,9,10,11	Ordinal: - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre	Cuestionario
			Juego Social	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con sus pares Habilidades sociales Coopera con los demás 	12,13,14, 15		
			Juego Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas Creatividad e imaginación 	16,17,18,19,20		
EXPRESIÓN ORAL	Según Flores (2004) señala que: “La expresión Oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales.	Respecto a la segunda variable expresión oral se trabajó de acuerdo con lo planteado por Ministerio de Educación-MINEDU (2020), siendo el instrumento elaborado por la investigadora, teniendo en cuenta tres dimensiones de acuerdo con el marco teórico sustentado por el autor base, fluidez, claridad y entonación	Claridad	<ul style="list-style-type: none"> Expresa situaciones Mensajes claros 	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10	Ordinal: - Inicio (C) - Proceso (B) - Logrado (A) - Logro destacado (AD)	Examen
			Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> Fluidez verbal Pronunciación 	11,12,13, 14,15		

		, corresponde a escala ordinal y su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 20 minutos, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, inicio (C), proceso (B), logro (A), logro destacado (AD)	Entonación	<ul style="list-style-type: none">• Modulación de voz• Vocalización	16,17,18,19,20		
--	--	--	------------	--	----------------	--	--

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la investigación

Como docente he decidido enfocar mi estudio bajo un análisis cuantitativo debido a que los datos procesados fueron de forma numérica los cuales será procesados haciendo uso de estadísticas con su respectiva descripción del mismo.

(Bastis 2020) define a los métodos cuantitativos como mediciones objetivas, los cuales serán obtenidos de instrumentos como el cuestionario, encuesta, etc. En donde pueden ser manipulados con tal de detallar una problemática particular. Siendo esta inmutable al razonamiento de forma fluida y continua.

(SciELO 2019) recalca que un estudio bajo el enfoque cuantitativo, mide causalidades en donde se les clasifica con un número para poder recopilar los datos de acuerdo a sus características, permitiéndonos un control y predicción acerca del comportamiento de las variables utilizando el método hipotético deductivo dentro del campo de las ciencias naturales.

4.2. Método

Frente a ello he escogido el método hipotético deductivo, mediante el dónde corroboraré las suposiciones formuladas con relación a los resultados a través de la experimentación directa.

Idrogo (2019) citando a Hernández et. al (2014) explica que este enfoque proporciona una base principal, en donde se establece teorías y estudios esenciales que avalan el desarrollo de la hipótesis, las cuales se examinan mediante métodos apropiados entorno a medidas de recolección.

Gonzales (2023) afirma que las suposiciones son tentativas, incluso después de haber superado las diversas pruebas, es por ello que el investigador crea una ciencia revolucionaria a la cual la debemos refutar a través de la teoría, para ser discutidas objetivamente.

4.3. Tipo de investigación

Se ha considerado tipo de investigación aplicada, porque me ayudó a poder resolver mis problemas específicos que planteamos para poder llevar a cabo la aplicación de mi estrategia. Con mis resultados lograre poder brindar una oportunidad de cambio e innovación en la educación, porque conducirá a nuevas técnicas de enseñanza que mejore la participación de los estudiantes, sobre todo en la enseñanza de una nueva lengua.

Hernández (2019) Este tipo de investigación busca dar solución a enigmas cotidianos, por medio de la exploración de soluciones que están planteadas en los objetivos de estudio.

Para Rojas (2019) nos menciona que la investigación aplicada, se enfoca en un problema con la intención de ser resuelto, con los cuales mejorará un ámbito específico que dará un gran cambio en la sociedad. Así mismo, es conocida por ser práctica, pero se conecta con la investigación básica, porque están sujetos a los resultados, considerando que es indispensable el marco teórico.

4.4. Diseño de investigación

Mi investigación está bajo el diseño cuasi experimental con dos pruebas, pre test y post test, seleccionando un grupo control y otro grupo experimental, los cuales no son seleccionados al azar.

Ramos (2021) En un diseño de tipo experimental, la variable independiente se caracteriza por generar los grupos de intervención que se organizan en el estudio.

Clásicamente, una variable independiente es la variable causal que genera un impacto sobre una variable dependiente, en tal sentido, los niveles de experimentación de la variable independiente generarán un impacto en la variable que se pretende influir.

Estrada (2022) considera que es importante para el examinador construir un esquema y que a partir de sus ideas definir la problemática, para comprobar sus incógnitas y obtener diversos resultados de las variables.

Es decir, de forma más específica, el diseño experimental manipula la variable independiente para ver la fluctuación que tiene en la variable dependiente.

▪ **Cuasi experimental**

Bajo este contexto he decidido aplicar el diseño cuasi- experimental con un pre y un post test tomando los aportes Alca & Panta (2019) citado por Hernández et. al (2014) mencionan que existe dos grupos de intervención los cuales no pueden ser divididos, por lo que se usa una muestra no probabilística. ya que este grupo esta previamente conformado.

Gavilánez (2021) señala que no es factible asignar al azar los participantes del grupo de tratamiento y control para medir el efecto de intervención, sin embargo, si sucede este evento debemos realizar las comparaciones entre ambos conjuntos.

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test

Tabla 1.

Formula Cuasi Experimental

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

Cerda (2021), refiere que el conjunto total representa los cimientos propios de similitudes las cuales deben ser observadas y descritas bajo una pesquisa rigurosa. Pese a ello al coincidir ambos conceptos entendemos que esto no solo refiere al conjunto numérico, sino que ayuda a nuestro estudio.

Arias & Covinos (2021) menciona que la población es el total de personas o elementos que tienen similitudes parecidas y que son objetos de investigación. La Institución Educativa George Washington, cuenta con tres niveles, inicial, primaria y secundaria. Mi investigación se establece en el nivel inicial, con un promedio de 60 estudiantes.

4.5.2. Muestra

Arias y Covinos, Diseño y metodología de la investigación. (2021). Destaca que en el campo educativo existe un sub- conjunto el cual formara parte del estudio el cual ha sido escogido del total y nos permitirá realizar inferencias sobre todos los participantes, comprobando la validez y fiabilidad de los datos conseguidos.

Aunado a ello Villanueva (2022) es importante escoger el tamaño de la muestra lo que nos permitirá observar a un conjunto pequeño y ver como se muestra el total, lo que nos permitirá reducir los gastos y recursos utilizando solos los necesarios. Seguido de ello nos permite evaluar la inestabilidad de grandes grupos que requieren estimaciones precisas.

4.5.3. Muestreo

Al seleccionar el muestreo no probabilístico se consideró que comparten características iguales a nuestra población, como la expresión oral en los pupilos, aplicando criterios de selección. La elección estuvo enfocada en el aula de 5 años, con un total de 21 estudiantes.

Tabla 2.

Muestra del estudio

GRUPO	Niños 5 años	TOTAL
EXPERIMENTAL	21	21
TOTAL:		21

A. Criterios de inclusión para grupo experimental

- Alumnos matriculados de la institución educativa George Washington.
- Niños con asistencia regular.
- Falta de interés por el aprendizaje de la expresión oral.
- Horario adecuado sin interrupción

B. Criterios de exclusión

- Inconvenientes en los horarios por actividades organizadas por la institución Educativa.
- Empatía con el docente.
- Retraso para iniciar las actividades de aprendizaje

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Arias (2020) establece que los métodos de investigación están basados en diversas herramientas que ayudan a encaminar dichos procesos en donde cada uno de ellos tiene un rol específico dentro del análisis estadísticos de manera minuciosa.

4.6.1 La Técnica:

Para Bavaresco (2020) la forma de llevar a la aplicabilidad nos demanda una cantidad necesaria de instrumentos que nos permitan alcanzar información para realizar mediciones para un estudio, además menciona que la técnica ayuda a obtener datos a través de una conversación entre el encuestador y el encuestado, con el objetivo de recabar información del segundo.

- A. La Observación**, según Arias (2020) esta es una técnica basada en la intencionalidad redireccionada a un objeto a través de la situación y las conexiones que se establecen, consiguiendo información de manera ordenada y factible en los diversos campos de estudios, acorde a la etnografía, etc.
- **Observación directa**, frente a ello Martínez (2020) lo define como el medio para recolectar datos de un elemento sin la necesidad de pertenecer a ese conjunto pues como examinadores podríamos alterar el mismo, y los datos serían refutables.
 - **Observación participativa**, Para Trujillo (2021) esta técnica involucra que el examinador indague y conviva con la realidad de los elementos de su estudio para obtener datos específicos que le ayuden a entender su variabilidad.

4.6.2 El instrumento:

Arias (2020) menciona que el instrumento está relacionado con el tipo de técnica a emplearse dentro del estudio, en donde el examinador debe seleccionar el que está acorde a su propuesta.

A. Rúbrica de evaluación:

Salas (2020) menciona que la rúbrica es un instrumento que facilita al docente evaluar el proceso más que el resultado de los estudiantes tomando como aporte metodológico al currículo promoviendo un enfoque por competencias promoviendo la reflexión acerca del proceso de aprendizaje de nuestros educandos.

Aunado a esto es preciso recalcar que debemos de corroborar que tanta es la fluctuación de la variable frente al contexto a investigarse, puesto que se caracteriza como recolección y calificación de los estudiantes.

Como investigadora aplique el post – test de I variable, por medio de una rúbrica de aprendizaje, en el grupo experimental conformado por 21 estudiantes.

B. Cuestionario:

En palabras de Arias (2020) define al cuestionario como medio para recolectar información / datos de forma metódica y organizada, la cual está hecha a partir de incógnitas elaboradas a partir de las similitudes demográficas que forman parte de una problemática, sobre sus ideales, conocimiento, estilos, etc.

Aunado a ello Fernández (2023) recalca que es una técnica que nos permite conseguir información de algún objeto/ suceso estudio, compuesto por interrogantes las cuales apuntan de forma sistemática que se utilizan para interpelar a la muestra de una investigación.

Frente a ello el post – test es el instrumento por el cual comprobé que los juegos lúdicos logran repercutir significativamente en la problemática, acompañado de la rúbrica de evaluación (primera variable) en las cuales los datos obtenidos han avalado mi propuesta como solución tomando como referencia las pruebas antes mencionadas.

En donde la aplicabilidad del mismo se realizó, al grupo de control, donde se aplicó en conjunto con la rúbrica de evaluación conformado por 28 ítems acorde a mi segunda variable.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

A. Excel:

Según Durán (2023) el software de Excel es una potente aplicación de cálculo desarrollada por Microsoft que permite a los beneficiarios entender, establecer y analizar datos en formato de tabla, lo que nos ayuda a realizar tareas

como cálculos matemáticos, presión de estadísticas, elaboración gráficos y gestión de información financiera.

B. SPSS:

Alcalá (2021) destaca que es conocido administrativamente como IBM SPSS Statistics, en donde la grande parte de los beneficiarios todavía lo conocen como SPSS, sin embargo, esto solo hace referencias a sus siglas que representan su nombre en inglés: Statistical Package for the Social Sciences el cual permite a los examinadores realizar estadísticas complejas.

C. Distribución de frecuencia:

Como indica Westreicher (2021), la distribución de frecuencias nos permite clasificar diversos conjuntos excluyentes, es decir observar si está dentro de un grupo no puede concernir a otro, pues se crea una serie de restricciones en los diversos grupos bajo el criterio de mayor a menor o viceversa.

D. Escala de estimación:

Guerrero (2023) refiere que la escala es aquella que nos da la facilidad de observar los patrones que distinguen a cada estudiante de acuerdo al indicador que se pretende evaluar.

E. Gráficos estadísticos:

Ranea (2023) define que es una representación a través de gráficos que permiten que los investigadores puedan visualizar datos numéricos mediante dibujos, parámetros, líneas, etc.

4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Referente a la evaluación de la validez se formuló 21 ítems que responden a la confiabilidad de mi instrumento con pregunta de carácter politómico tomando como referencia la escala de Likert, el cual aprobó los parámetros establecidos por los expertos los cuales certificaron su aplicabilidad a través de su juicio crítico. Considerando al Dr. Sergio Pecho Donola, Mg. Melchora Quispe Carbajal para la revisión del mismo.

A. Validez

Salamao (2023) denota a aquella precisión con la que un instrumento de medida evalúa lo que está destinado a evaluar. Un instrumento de medida es considerado válido si mide de manera exacta el concepto o los constructos que busca medir. En otras palabras, un instrumento válido mide lo que se propone medir y genera resultados significativos y pertinentes para la investigación. Para validar los instrumentos desarrollados, estos fueron entregados a jueces expertos seleccionados para obtener el consentimiento correspondiente

B. Confiabilidad:

En palabra de Bastis (2022) define la confiabilidad como la capacidad de un instrumento de medición para producir las mismas respuestas cuando se utiliza en más de una ocasión. En términos simples, la confiabilidad de una investigación es la calidad en que el método empleado genera resultados estables y sólidos. Al aplicar mi rúbrica en un aula piloto, calculé la confiabilidad de mis instrumentos utilizando el coeficiente alfa de Cronbach (α), y observé que las respuestas a los ítems establecidos eran politómicas, conforme a mis variables de estudio, utilizando la fórmula que se presenta a continuación.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

En Donde:

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 3

Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Juegos lúdicos	0.744	24
Expresión oral	0.821	28

Nota: Base de datos de Prueba Piloto.

Interpretación: La tabla 3, Pueden apreciar mi primera variable Juegos lúdicos, conseguí un resultado por medio del Alfa de Cronbach la magnitud de 0.744, me ha indicado que mi instrumento empleado ha sido confiable para la obtención de mis datos de estudio. Así mismo con mi segunda variable Expresión oral por medio del Alfa de Cronbach obtuvo una magnitud de 0.821

CAPITULO V: RESULTADO

5.1. Presentación y análisis de resultados

5.1.1. Análisis Descriptivo

Frente a las respuestas dadas durante el procesamiento del SPSS 26 me permitieron medir la fluctuación entre las variables aplicadas en la I.E.P George Washington, los cuales evidenciaron los siguientes rangos.

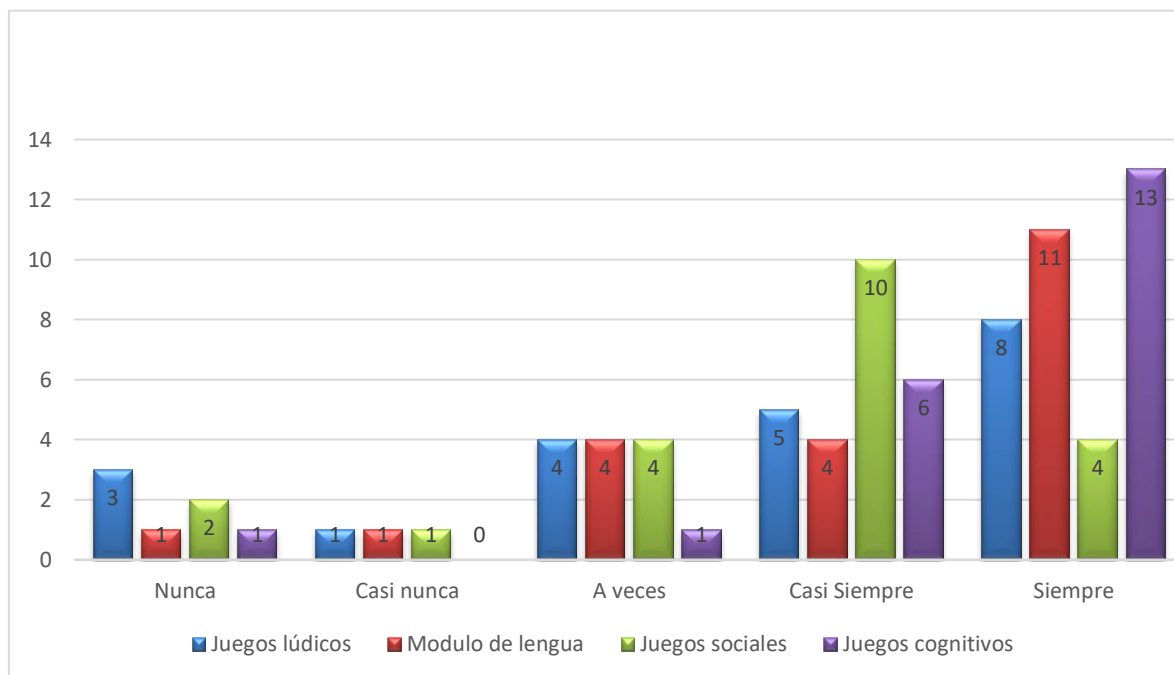
Tabla 4

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable juegos lúdicos y sus dimensiones en la I.E.P George Washington

Niveles	Variable Juegos Lúdicos		Módulo lengua		de Juegos sociales		Juegos cognitivos	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	3	14,3	1	4,8	2	9,5	1	4,8
Casi Nunca	1	4,8	1	4,8	1	4,8	0	0,0
A veces	4	19,0	4	19,0	4	19,0	1	4,8
Casi siempre	5	23,8	4	19,0	10	47,6	6	28,6
Siempre	8	38,1	11	52,4	4	19,0	13	61,9
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21	100,0

Figura 1

Resultados porcentuales sobre variable juegos lúdicos y sus dimensiones en la I.E.P George Washington



Interpretación:

La aplicabilidad de información de recolección de datos realizado a 21 niños y niñas sobre la variable juegos lúdicos, desde mi perspectiva como docente suplente de aula, evidencia los siguientes resultados que 3 (14,3%) nunca aplica convenientemente los juegos lúdicos, 1 (4,8%) casi nunca lo aplican, 4 (19%) tienen una apreciación de a veces y 5 (23,8 %) establece que casi siempre, mientras que 8 (38,1%) lo aplica siempre. En margen con lo establecido a partir de ello dimensionamos el parte todo de nuestra muestra, observando una posibilidad bien marcada en el nivel siempre de 11 (52,4%) para la dimensión del módulo de lengua, para la dimensión juegos sociales en el nivel de casi siempre de 10 (47.6%), finalmente para la dimensión de juegos cognitivos se ubica en el nivel de siempre con un 13 (61.9%). Aunado a ello se evidencia que la mayoría de los alumnos evaluado muestran desconocimiento de los juegos lúdicos.

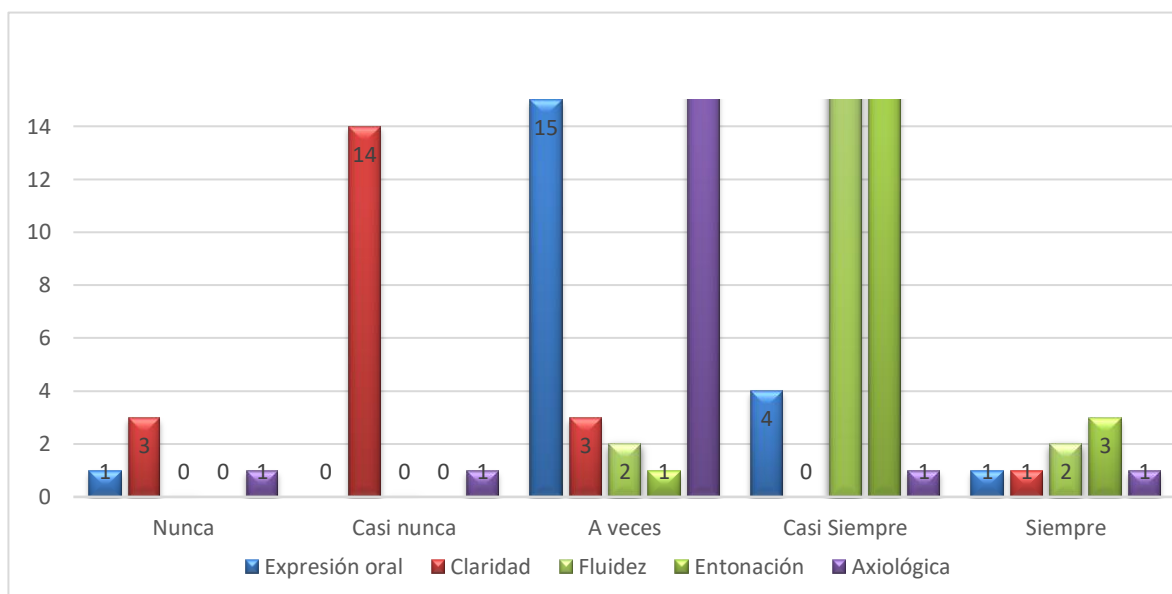
Tabla 5

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable expresión oral y sus dimensiones prueba pre test en la I.E.P George Washington.

Niveles	Variable									
	Expresión oral		Claridad		Fluidez		Entonación		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	4,8	3	14,3	0	0,0	0	0,0	1	4,8
Casi Nunca	0	0,0	14	66,7	0	0,0	0	0,0	1	4,8
A veces	15	71,4	3	14,3	2	9,5	1	4,8	17	81,0
Casi siempre	4	19,0	0	0,0	17	81,0	17	81,0	1	4,8
Siempre	1	4,8	1	4,8	2	9,5	3	14,3	1	4,8
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21	100,0

Figura 2

Resultados porcentuales del pre test sobre la variable juegos lúdicos y sus dimensiones en la I.E.P George Washington



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 21 estudiantes sobre la variable expresión oral, desde mi juicio como maestra suplente de aula, muestran que 1 (4,8%) nunca desarrollan la expresión oral, 0 (0%) no muestra resultados en esta escala, tienen una apreciación de 15 (71,4%) estableciendo que a veces, aunado a ello 4 (19%) lo desarrollan casi siempre y finalmente 1 (4,8%) lo desenvuelven siempre. En cuanto a la dimensión de claridad se observa un pico elevado en casi nunca con un 66,7/ 14, para la dimensión fluidez un 81% /17, para la dimensión entonación 17 (81%) en casi siempre y finalmente en la dimensión de axiología se observa un incremento en la escala a veces con 17 (81%), denotando que la mayoría de los estudiantes tienen una leve expresión oral.

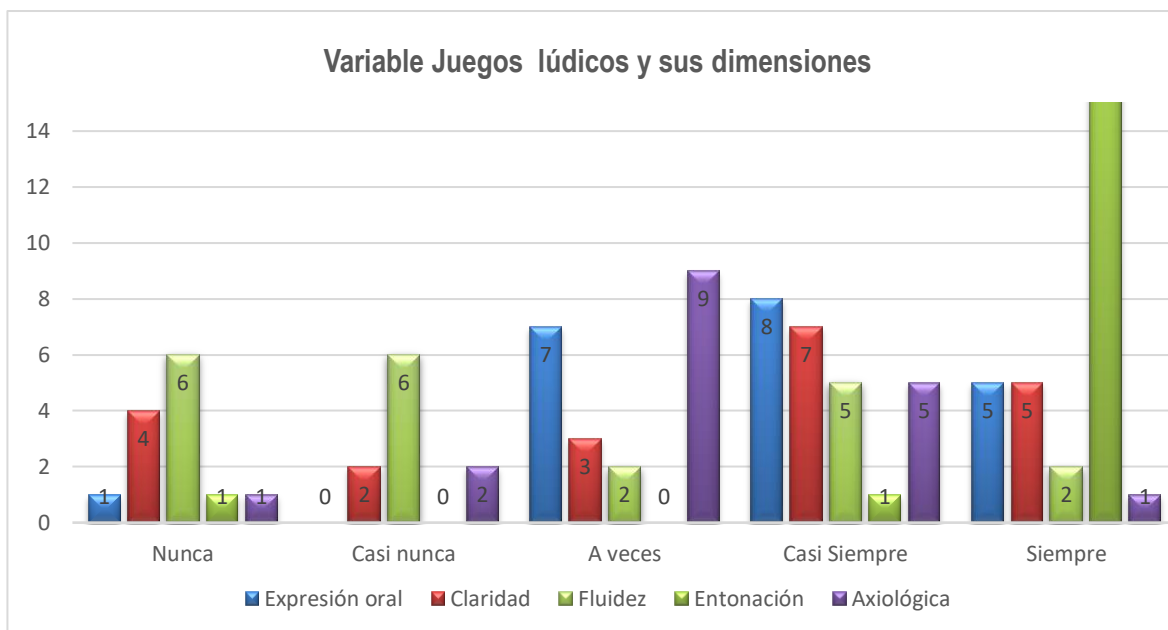
Tabla 6

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable expresión oral y sus dimensiones prueba post test en la I.E.P George Washington.

Variable	Expresión oral		Claridad		Fluidez		Entonación		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	4,8	4	19,0	6	28,6	1	4,8	1	4,8
Casi Nunca	0	0,0	2	9,5	6	28,6	0	0,0	2	9,5
A veces	7	33,3	3	14,3	2	9,5	0	0,0	9	42,9
Casi siempre	8	38,1	7	33,3	5	23,8	1	4,8	5	23,8
Siempre	5	23,8	5	23,8	2	9,5	19	90,5	4	19,00
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21	100,0

Figura 3

Resultados porcentuales del post test sobre la variable expresión oral y sus dimensiones en la I.E.P George Washington



Interpretación:

Producto de la aplicación de la herramienta de recolección de datos realizado a sobre la 21 estudiante sobre variable expresión oral, desde la opinión como maestra suplente de aula, evidencia que 1 (4,8%) nunca desarrolla convenientemente la expresión oral, 0 (0%) no se evidencia valores en esta escala “casi nunca”, 7 (33.3%) tienen una apreciación que a veces y 8 (38,1 %) establece que casi siempre, mientras que 5 (23,8%) lo desarrollan siempre. En paralelo al establecimiento de las dimensiones, evidenciando se así en la dimensión claridad en donde se observa un incremento de 7 (33,3%) en el nivel a veces, para la dimensión fluidez 6 (28,6%) en la escala de nunca y casi nunca, para la dimensión entonación 19 (90,5%) para la dimensión axiológica un 9 (42,9%). Denotando la fluctuación de los talleres de los juegos lúdicas en la variable problema.

▪ **Prueba de normalidad de los datos de las variables.**

Ho: Los datos referidos a las variables juegos verbales y expresión oral tienen distribución normal.

Ha: Los datos referidos a las variables juegos verbales y expresión oral no tienen distribución normal.

El nivel de significancia es 0.05 (5%) con un nivel de confiabilidad del 95%. La prueba estadística es la prueba de Normalidad de Kolmogorov Smirnov

Tabla 7

Pruebas de normalidad.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
EXPRESION ORAL PRE-TEST	,282	21	,000	,803	21	,001
MODULO DE LENGUAJE	,218	21	,010	,884	21	,007
JUEGOS SOCIALES	,218	21	,010	,922	21	,094
JUEGOS COGNITIVOS	,237	21	,003	,752	21	,000
JUEGOS LUDICOS	,300	21	,000	,843	21	,003
CLARIDAD-POS TEST	,215	21	,013	,935	21	,173
FLUIDEZ POST TEST	,211	21	,016	,916	21	,071
ENTONACION POST TEST	,369	21	,000	,423	21	,000
EXPRESSION ORAL POST TEST	,152	21	,200	,879	21	,014

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados de la prueba de normalidad, muestra una distribución paramétrica comprobado con las valías de $p < 0,05$, lo que rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

5.1.2 Nivel Inferencial

Prueba de hipótesis general

H_i: Existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

H_o: No existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 8

Resultados del Pre y Post-test del Grupo experimental

Estadísticas de muestras emparejadas						
		Media	N	Desv. Desviación	Desv.	Error
						promedio
Par 1	Expresión Oral	77,62	21	3,278		,715
	Expresión Oral	115,71	21	6,459		1,409

Tabla 9

Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Expresión Oral	21	,124	,591

Fuente: *Elaboración propia. Reporte del SPSS v27 para el estudio.*

Interpretación:

Se exhiben en la tabla 9 los resultados del grupo experimental constituido por 21 niños y niñas, quienes han obtenido una puntuación de 77,62 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 115,71, lo cual nos indica que los niños y niñas lograron motivarse durante las actividades de aprendizaje referida a la Expresión Oral en relación a los juegos lúdicos. A partir de estos resultados he podido concluir que la hipótesis general es válida.

Tabla 10

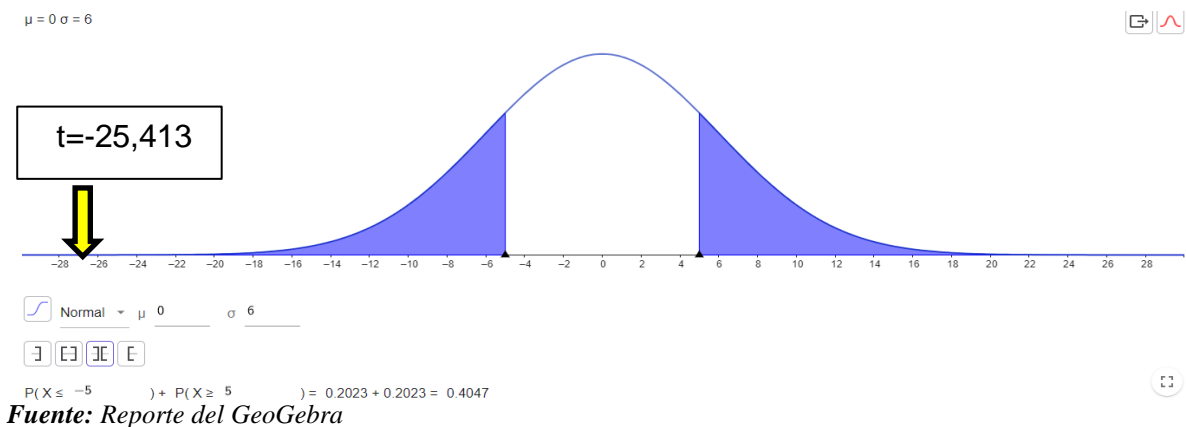
Prueba de Muestras Emparejadas.

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo de									
Desv. Error									
confianza de la									
diferencia									
	Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	Gl	Sig. (bilateral)	
Pa	Expresión Oral	-38,095	6.870	1,499	-41,222	-15,547	-25.413	20	.000
r 1	Expresión Oral								

Nota: prueba de muestras emparejadas del aula de 5 años en la I.E “George Washington” 2024

Figura 4

Prueba de muestras emparejadas



Interpretación:

Por ende, se visualiza las siguientes calificaciones de los 21 estudiantes (conjunto experimental), quiénes participan de las evaluaciones de pre y post test demostrando la fluctuación con un valor por debajo de 0.05 con lo que se admite la hipótesis general. Aunado a ello a través de la prueba de muestras se observa el valor de $t=-25,413$; denegando la hipótesis nula y validando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 1

Hi: Existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión claridad en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Ho: No existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión claridad en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Tabla 11

Estadística de muestras emparejadas: D1 Claridad y expresión oral

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	115,71	21	6,459	1,409
	Claridad	34,62	21	1,830	,399

Tabla 12

Correlaciones de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Claridad	21	,367	,102

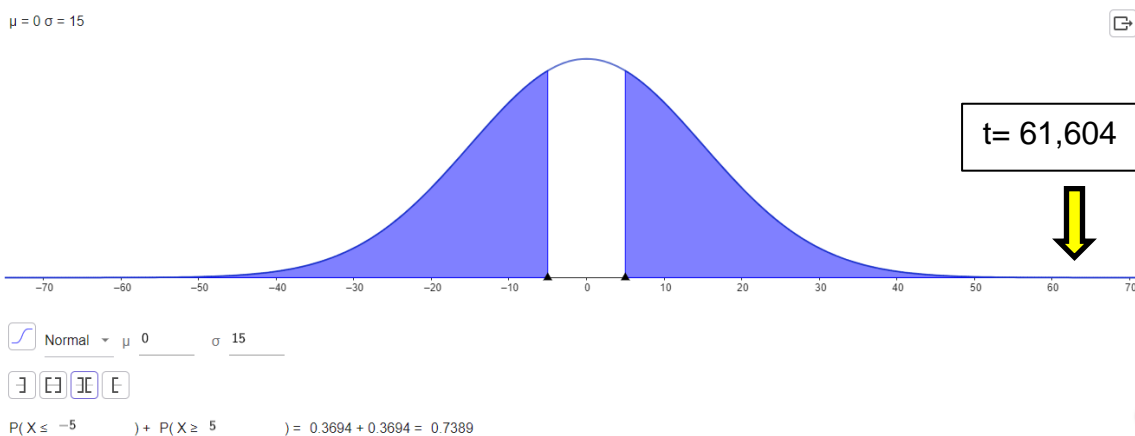
Tabla 13

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		95% de intervalo de confianza de la diferencia					t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Media	Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par	Claridad	81,095	6,032	1,316	78,349	83,841	61,604	,000	
1	Claridad						20		

Figura 5

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra

Interpretación:

En la tabla número 13 de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado 21 estudiantes del aula de 5 años quienes integran nuestro conjunto experimental. En la cual se visualiza las siguientes valías 115,71 y 34,62 que existe una fluctuación entre los juegos lúdicos y la expresión oral, apreciando que los valores de los 21 estudiantes, quienes participaron del pre y post test obteniendo un valor por debajo de 0.05 lo que nos permite comprobar nuestra hipótesis general, por ende, la fluctuación en nuestra hipótesis específica con el valor $T = 61,604$ denegando la hipótesis nula y verificando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis específica 2

Hi: Existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión fluidez en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Ho: No Existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión fluidez en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Tabla 14

Estadística de muestras emparejadas: D2 Fluidez

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	115,71	21	6,459	1409
	Fluidez	29,67	21	1,494	,326

Tabla 15

Correlaciones de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas			
		N	Correlación
Par 1	Fluidez	21	,679
			Sig. ,001

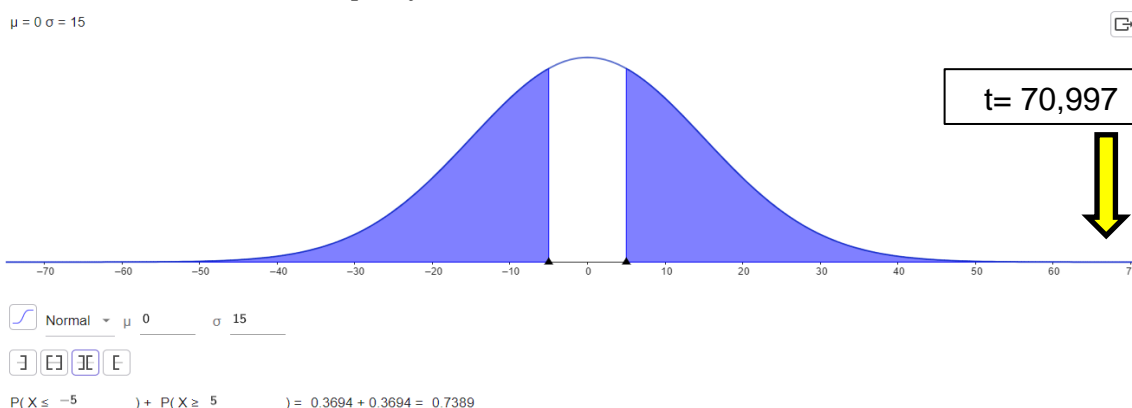
Tabla 16

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo de confianza de la diferencia									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Fluidez & 1	86,048	5,554	1,212	83,519	88,576	70,997	20	,000

Figura 6

Prueba de muestras emparejada: D2



Fuente: Reporte del GeoGebra

Interpretación:

En la tabla número 16 de estadísticas emparejadas de la D2 se visualizan las valías del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 21 estudiantes del aula 4 años quienes integran el conjunto experimental. Examinando las calificaciones de 115,71 y 29,67 con lo cual he verificado que existe una fluctuación entre los juegos lúdicos y expresión oral, visualizando las valías por debajo de menor 0,05 lo que ha corroborado la hipótesis general, con un valor de $t = 70,997$, en la hipótesis específica N°2, denegando la hipótesis nula y verificando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 3

Hi: Existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión entonación en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Ho: No existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión entonación en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Tabla 17

Estadística de muestras emparejadas: D3 Entonación

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Entonación	115,71	21	6,459	1,409
1		25,00	21	4,775	1,042

Tabla 18

Correlación de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas			
	N	Correlación	Sig.
Par 1 Post test Entonación	21	,788	,000

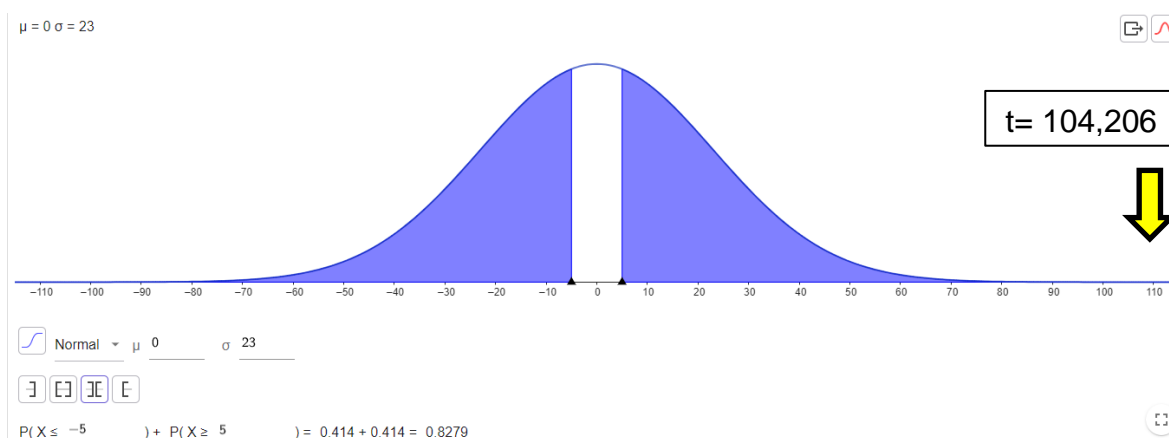
Tabla 19

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Desv.	95% de intervalo de					Sig.	
		Desviaci	Error	confianza de la		t	gl	(bilater	
		ón	promedi	diferencia					
Pa	Post test –	Media	ón	o	Inferior	Superior			
r 1	Entonación	90,714	3.989	,871	88,898	92,530	104,206	20	,000

Figura 7

Prueba de muestras emparejadas: D3



Fuente: Reporte del GeoGebra.

Interpretación:

En la tabla número 20 de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado 21 estudiantes del aula de 4 años quienes integran nuestro conjunto experimental. En la cual se visualiza las siguientes valías 115,71 y 25,00 que existe una fluctuación entre los juegos lúdicos y la expresión oral, apreciando que los valores de los 21 estudiantes, quienes participaron del pre y post test obteniendo un valor por debajo de 0.05 lo que nos permite comprobar nuestra hipótesis general, por ende, la fluctuación en nuestra hipótesis específica con el valor $T = 104,206$ denegando la hipótesis nula y verificando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: Existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión axiológica en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Ho: No existe una influencia significativa entre los juegos lúdicos y la expresión oral en su dimensión axiológica en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024

Tabla 20.

Estadística de muestras emparejadas: D4 Axiológica

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Post test Axiología	115,71	21	6,459	1,409
1		26,43	21	2,293	,500

Tabla 21

Correlación de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas			
	N	Correlación	Sig.
Par 1 Axiología & Expresión Oral	21	,441	,045

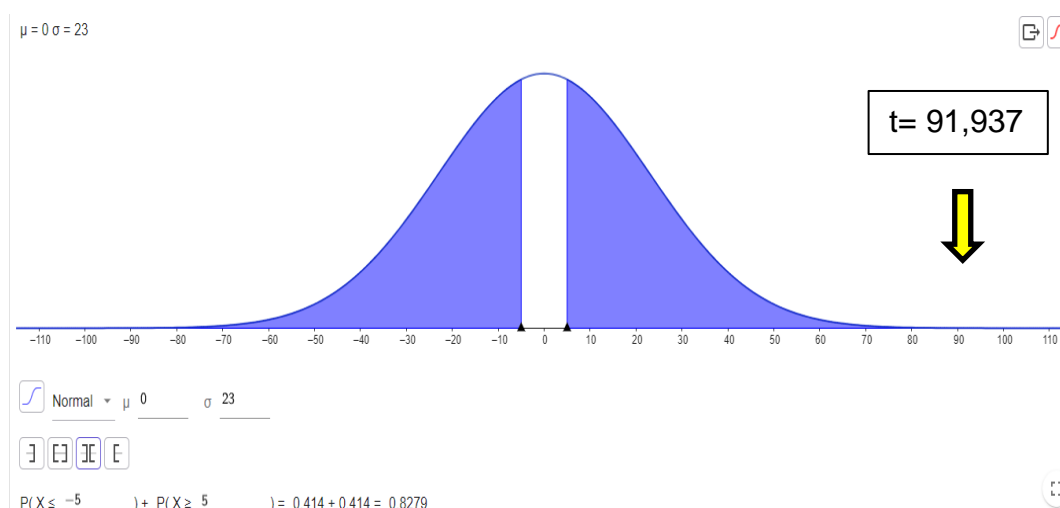
Tabla 22

Prueba de muestras emparejadas.

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
				Inferior	Superior				
Pa Post test - r 1 Axiológica	89,286	5,824	1,271	86,635	86,635	91,937	20	,000	

Figura 8

Prueba de muestras emparejadas: D4



Fuente: Reporte del GeoGebra

Interpretación:

En la tabla número 22 de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado 21 estudiantes del aula de 4 años quienes integran nuestro conjunto experimental. En la cual se visualiza las siguientes valías 115,71 y 26,43 que existe una fluctuación entre los juegos lúdicos y la expresión oral, apreciando que los valores de los 21 estudiantes, quienes participaron del pre y post test obteniendo un valor por debajo de 0.05 lo que nos permite comprobar nuestra hipótesis general, por ende, la fluctuación en nuestra hipótesis específica con el valor $T = 91,937$ denegando la hipótesis nula y verificando la hipótesis alterna.

5.2 Discusión de resultados

Frente a ello mi investigación tiene como propósito desarrollar la expresión oral a través de los juegos lúdicos es decir que, a partir de lo identificado por medio de la observación directa como maestra durante la jornada escolar, pude descubrir cuáles son las falencias descritas anteriormente es por ello que acorde a la base de datos obtenidos en el pre y post test se evidencia la fluctuación entre los juegos lúdicos y la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E George Washington.

Aunado a ello a través de ítems de inclusión decidí escoger como muestra al aula de 5 años, conformada por 21 estudiantes, quienes pertenecen al conjunto experimental y poder intervenir en la problemática identificada a través de los juegos lúdicos, midiendo las valías a través del pre test (cuestionario) logrando cuantificar la variable problema.

A partir de ello, se exhiben las valías del grupo experimental conformado por 21, quien obtuvieron una calificación de 77,62 en el pre test que representa un nivel bajo. Sin embargo, al aplicar las sesiones de intervención planificadas en nuestro taller se lograron visualizar mejoría en las valías tales como 115,71, lo que refiere que los alumnos han logrado desarrollar su expresión oral, aceptando que nuestra hipótesis general es admisible.

En el objetivo general mi propósito es demostrar la influencia entre los juegos lúdicos en la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial en la I.E George Washington

Es por ello que acorde a lo descrito se evidencia la admisibilidad del objetivo demostrado en el procesamiento de los datos en la cuantificación del pre y post test logrando alcanzar calificaciones superiores a 0,05 en la prueba de normalidad los cuales nos señalan que el estudio tiene una distribución paramétrica avalando el uso de las pruebas correspondientes, calificando la normalidad en la prueba de Levene, permitiéndonos corroborar y establecer la normalidad a través de la T Student comprobando así nuestras conjeturas.

Aunado a ello en las valías del pre test obtuve resultados por debajo al 0.05 la cual me permitió comprobar mi hipótesis general, a través de la T Student adquiriendo un valor de $= -25.413$ lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Paralelo a ello los valores reflejados en las tablas descritas, demuestran que en la aplicabilidad del pre test existió un pico agravante en la escala de a veces con 15 (71.4%) sin embargo gracias a las intervenciones pedagógicas este nivel se ha modificado en el post test correspondiente a un casi siempre con un 8 (38.1%) demostrando la influencia positiva entre las variables.

Frente a ello Aldana (2021), determinó que el propósito de su estudio era comprobar la significancia de la oralidad en los niños de preescolar y para poder así seguir indagando acerca si la correcta estimulación en las escuelas y las familias contribuye en la adquisición del lenguaje o este un proceso subjetivo del ser humano, es por ello que su estudio tomo como referencia el enfoque cuantitativo, nivel descriptivo-comparativo, diseño no experimental en donde el instrumento considerado fue un registro de observación ubicado en el grado de Likert, considerando 54 y 24 niños de diferentes contexto, en donde el resultado evidencio una alta significancia entre sus variables comprobando sus suposiciones.

Suárez et al. (2021), quienes buscaron determinar cómo se relacionaban entre sí la expresión lingüística y las actividades basadas en juegos de 274 estudiantes. Debido a que mejoraba las habilidades de lectura y lenguaje de los estudiantes, los resultados demostraron el valor de las actividades lúdicas en el aula en términos de disfrute y creatividad. Esto enfatiza el uso de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza de idiomas. Además, se encontró que la pronunciación de estos estudiantes no es muy buena.

Bajo este contexto Crespín & Torres (2021) expresan que la creación de conexiones comunicativas permite al individuo familiarizarse con los diversos medios tecnológicos los cuales se han ido implementado dentro de las aulas, ya que incrementa el desarrollo de las capacidades comunicativas, además de ello que consideran diversos recursos y estímulos que facilitan el aprendizaje de los educandos bajo la instrucción de los maestros.

Para respaldar los resultados se tuvo en consideración la teoría del enfoque cognitivo de Piaget en la que considera que la evolución del lenguaje es una de las estructuras de la inteligencia. En la cual el sujeto participa activamente en la construcción cognitiva y desarrollo de la inteligencia, sin embargo, es preciso recalcar que, sin interacción, el sujeto no puede adquirir lenguaje ni inteligencia.

Referente a ello mi primer objetivo específico fue determinar la influencia de los juegos lúdicos en la expresión oral en su dimensión claridad en el nivel inicial en la I.E. George Washitong, Las valías observadas durante el post test nos permiten visualizar la fluctuación que se ha logrado conseguir la cual fue aplicada en el aula de 4 años con una muestra de 21 estudiantes quienes conforman el conjunto experimental los cuales alcanzaron las siguientes puntuaciones 115,71 y 34,62.

Es así que tomando como referencia los resultados obtenidos del pre test evidencia que la D1 “claridad” del conjunto experimental, evidencio calificaciones de 14 (66,7%) en el nivel de casi nunca, sin embargo, al aplica el post test se obtuvo un 7 (33.3%) en la escala de casis siempre y 5 (23,8%) en siempre, demostrando la fluctuación entre la variable y la dimensión de claridad.

Concluyendo como investigadora que los juegos lúdicos tienen una fluctuación sobre la expresión oral obteniendo una valía por debajo de 0.05 lo que corrobora nuestra hipótesis general, bajo esta premisa la significancia de esta hipótesis fue de 0,00 con el valor de $T= 61,604$ denegando la hipótesis nula verificando la alterna.

Tomando como antecedente a López & Barrera (2020) consta que la conciencia semántica implica la interpretación del significado de las palabras y la relación entre ellas, siendo crucial para la comunicación oral. En donde el propósito del estudio fue evaluar el impacto de la conciencia semántica en la comunicación oral dentro del área de lengua y literatura, enfocándose en estudiantes de básica media., por lo cual realizaron una investigación aplicada con un diseño cuasi experimental y enfoque mixto, involucrando a 102 pupilos. La intervención educativa implementó actividades para desarrollar la conciencia semántica, mejorando la comunicación verbal. Se midió la comunicación oral al inicio y al final del estudio usando la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon para identificar cambios. Inicialmente, el 55,88% en donde los pupilos tenían niveles bajos de comunicación oral. Sin embargo, tras la intervención, el 26,47% alcanzó un nivel alto y el 47,06% un nivel medio. Se concluyó que la intervención educativa provocó mejoras estadísticamente significativas en la expresión oral de los estudiantes.

Utilizando un diseño de investigación descriptivo y no experimental, Cuji (2020) buscó determinar cómo los juegos impactan la expresión verbal de los estudiantes en un entorno educativo. Utilizando una hoja de observación, los investigadores determinaron la importancia de las actividades lúdicas, ya que se han demostrado sus efectos beneficiosos en la comunicación de los estudiantes y los métodos de enseñanza estratégica. docentes, ya que se ha evidenciado un bajo nivel de vocabulario.

Bohórquez (2019) realizó un estudio con el objetivo de mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes mediante el uso de cuadernillos como método de enseñanza en talleres didácticos. Tipo de estudio, realización y práctica Utilizando un enfoque mixto, se examinó la población del estudio de 102 estudiantes y la muestra de 60 estudiantes. Teniendo en cuenta las herramientas de observación y la lista de

cotejo, el estudio concluyó que el desarrollo de la expresión oral es un proceso con resultados positivos. También identificó las fortalezas y debilidades de los estudiantes, incluyendo su vocabulario limitado e ideas desordenadas que obstaculizan su capacidad para expresarse.

También se tuvo en consideración la Teoría genética de Piaget en la que argumenta que en ciertas ocasiones es pertinente el lenguaje asociado a la naturaleza pues se basan en ideas genéticas sobre el desarrollo de un individuo desde su concepción, pues Piaget dividió el desarrollo de acuerdo a estadios y en la fase sensorio motora el uso del lenguaje da lugar al pensamiento simbólico del infante. Pues desde allí comienza a utilizar las imágenes como medio de creación e imitación, tomando en consideración que las palabras son signos/ símbolos, en donde los procesos cognitivos no siempre estarán asociados al uso de la palabra. De otro modo el autor afirma que la expresión lingüística tiene como objetivo el crear el lenguaje para poder desarrollarse integralmente.

En relación con mi segundo objetivo específico fue determinar si los juegos lúdicos influyen significativamente en la expresión oral en su dimensión fluidez en niños de 4 años de la I.E. George Washington.

Al tomar como referencia las valías obtenidas para esta dimensión al aplicar la prueba de pre test fueron los siguientes resultados en la escala de casi nunca se ubica 14 alumnos que representaban el 66.7% evidenciando sustancialmente la problemática observada como maestra de aula, pese a ello al realizar las intervenciones pertinentes se observó la mejoría en cuanto a las calificaciones demostrando un pico elevado ubicando se en la escala de casi siempre con 7 pupilos que representan el 33.3% por lo cual queda demostrado la fluctuación entre las variables.

Las calificaciones durante el post test, aplicada en el aula de 4 años de 21 estudiantes quienes conforman el conjunto experimental obtuvieron las siguientes puntuaciones 115,71 y 29,67 correspondiente al post test.

Logrando obtener los resultados en la prueba de emparejamiento con una $T=70,997$ con una significancia por debajo de 0.05 lo que me permite admitir nuestra hipótesis general, frente a este mismo contexto rechazo la hipótesis nula y admito la hipótesis alterna.

Agurto, (2020). Realizó este estudio con el objetivo de determinar si el juego libre ayuda a los niños de cuatro años del nivel Inicial, Ancash-2019, a desarrollar sus habilidades de expresión oral. utilizando un diseño cuasi experimental, una metodología cuantitativa y un nivel explicativo. La lista de cotejo, que se utilizó con una muestra de 42 estudiantes y una población de cuatro años, concluyó enfatizando el valor del juego en las actividades que realizan los niños. La expresión vocal de los niños mejoró mejor cuando se les permitió jugar libremente en los sectores.

Banda (2019). El objetivo fue determinar el impacto de los juegos de palabras en la expresión oral en estudiantes de segundo ciclo. Este tipo de investigación explicativa se realizó mediante un diseño pre experimental con una población de 200 estudiantes y una muestra de 30 estudiantes. La información se recopiló mediante técnicas e instrumentos como listas de cotejo al inicio y al final de la aplicación, lo que permitió llegar a una conclusión donde se evidenció la influencia en la mejora de las dos variables examinadas en estudiantes de segundo ciclo.

Revista Latinoamericana (2023) en palabras de Buiza (2015) refiere que a nivel global se ha evidenciado un incremento en las dificultades en el lenguaje en los infantes, en sus diversos aspectos como la comprensión, articulación y fluidez, estas problemáticas se deben a los escasos de estímulos por parte de su contexto lingüístico o también a referentes genéticos o socio ambientales.

Los resultados son avalados por la teoría del enfoque Sociocultural de Vygotsky, que manifiesta que el lenguaje y la conciencia están desconectados puesto que son distintos, sin embargo, en cierto momento es preciso que coincida debido a la maduración del infante. Pues se articula debido a los estímulos sociales de su propio contexto. Según esta afirmación, la palabra se asocia a la acción y tiene una cualidad pragmática hasta convertirse en un sistema de códigos independiente de la actividad. La

experiencia está codificada por el trabajo del hombre. Según Vygotsky, la palabra permite manipular mentalmente objetos, y cada palabra tiene un significado distinto según el escenario.

En relación con el tercer objetivo específico se establece determinar si los juegos lúdicos influyen significativamente en la expresión oral en su dimensión entonación en niños de 4 años de la I.E. George Washitong.

Al tomar como referencia las valías obtenidas para la D3 al aplicar la prueba de pre test fueron los siguientes resultados en la escala de casi siempre se ubica 17 alumnos que representaban el 81.0% evidenciando sustancialmente la problemática observada como maestra de aula, pese a ello al realizar las intervenciones pertinentes se observó la mejoría en cuanto a las calificaciones demostrando un pico elevado ubicando se en la escala de siempre con 19 pupilos que representan el 90.5% por lo cual queda demostrado la fluctuación entre las variables.

Las calificaciones durante el post test, aplicada en el aula de 4 años de 21 estudiantes quienes conforman el conjunto experimental obtuvieron las siguientes puntuaciones 115,71 y 25.00 correspondiente al post test.

Logrando obtener los resultados en la prueba de emparejamiento con una $T=104,206$ con una significancia por debajo de 0.05 lo que me permite admitir nuestra hipótesis general, frente a este mismo contexto rechazo la hipótesis nula y admito la hipótesis alterna.

Goicochea et al. (2019). En un estudio cuantitativo, correlacional y utilizaron listas de cotejo y la observación como herramientas para cuantificar el impacto de un enfoque humorístico y sistemático en la expresión verbal de los menores. El valor $Kr = 0,8438$ obtenido a partir de los hallazgos indica que existe una correlación entre estas variables. Además, se encontró un 89% de nivel positivo en comunicación oral.

Miñano (2020). Conocer cómo el juego simbólico afecta al desarrollo y potenciación de la expresión oral en niños de cinco años fue el objetivo de este estudio. Con un diseño pre experimental, la investigación de tipo aplicada involucró a 75 estudiantes, una muestra de 25 niños y el uso de instrumentos de listas de cotejo. Considerando la coherencia y claridad comunicativa, finaliza con un resultado positivo para las variables.

En relación con al cuarto objetivo específico se establece determinar si los juegos lúdicos influyen significativamente en la expresión oral en su dimensión axiológica en niños de 4 años de la I.E. George Washington.

Al tomar como referencia las valías obtenidas para la D4 al aplicar la prueba de pre test fueron los siguientes resultados en la escala de a veces se ubica 17 alumnos que representaban el 81.0% evidenciando sustancialmente la problemática observada como maestra de aula, pese a ello al realizar las intervenciones pertinentes se observó la mejoría en cuanto a las calificaciones demostrando un pico elevado ubicando se en la escala de siempre con 9 pupilos que representan el 42.9% por lo cual queda demostrado la fluctuación entre las variables.

Las calificaciones durante el post test, aplicada en el aula de 4 años de 21 estudiantes quienes conforman el conjunto experimental obtuvieron las siguientes puntuaciones 115,71 y 26.43 correspondiente al post test.

Logrando obtener los resultados en la prueba de emparejamiento con una $T=91,937$ con una significancia por debajo de 0.05 lo que me permite admitir nuestra hipótesis general, frente a este mismo contexto rechazo la hipótesis nula y admito la hipótesis alterna.

Estos resultados son respaldados por la ideología Franciscana considera al ser humano, como los principios que encaminan al albedrío del hombre, pero para ello debemos de consentir que Cristo nos transforme para poder reconocer a nuestros pares como nuestros iguales, en donde a través del dialogo nos vemos en el compromiso de poder construir nuestras vidas bajo los ideales cristianos con la voluntad de Dios, el cual

nos dio la libertad de escoger un camino siempre y cuando respetemos su designios, y si no es así por lo menos buscar su perdón.

El movimiento Franciscano, tiene como meta la trascendencia personal del individuo para que logremos manifestar nos tal y como somos, recapacitando sobre nuestra fe sabiendo que tenemos restricciones dentro de nuestra población, es por ello que Francisco nos deja una ardua tarea la cual es regirnos bajo los valores cristianos, dando nos la autonomía de escoger nuestra propia senda, ya que Dios nos otorgó la libertad de ser quienes deseamos ser. De manera similar, nuestro padre San Francisco de Asís nos recuerda que el ser humano tiene la libertad para buscar su propia realización.

Finalmente, el pensamiento franciscano se centra en Jesucristo, reafirmando la concordia de toda la creación. La cual nos insta a ser sencillos en nuestras relaciones con los demás, a realizar diversas actividades con amor por la vida, a ser justos, a promover la paz, a ser libres y a mantener una actitud de servicio hacia los demás, así mismo resguardar y preservar el medio ambiente. Consideramos a Jesucristo como nuestro mediador con Dios, de quien hemos aprendido a educar con amor, ser justos, buscar la paz dentro de nuestra comunidad educativa y ser libres. Como docentes, nuestra labor es servir a los demás, y Jesús es el mejor ejemplo para guiarnos en esta misión.

CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera: En base a lo obtenido como resultado de nuestro objetivo general se demostró que los juegos lúdicos motivan el aprendizaje de la expresión oral en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa George Washington. Se concluyó gracias a resultados de mi prueba pre y post test, quedando demostrado que la motivación por medio de diversas actividades basadas en la estrategia Juegos lúdicos generó un interés en las estudiantes por mejorar la expresión oral. Finalmente, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -25,413$ lo que significa que he desestimado la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Segunda: Con respecto al objetivo específico se determinó que la estrategia Juegos lúdicos motiva la comprensión y expresión oral en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa George Washington. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test he podido concluir, mediante la estrategia Juegos lúdicos, donde se utilizaron diversos materiales que motivaron a las estudiantes a poder comprender y lograr mejorar su expresión. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que me ha permitido validar mi hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 61,604$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Tercera: En relación al segundo objetivo específico se determinó que la estrategia juegos lúdicos motiva a la mejora de la expresión oral en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa George Washington. He llegado a una conclusión al aplicar mi prueba del pre y post test y las actividades realizadas con las estudiantes quienes lograron motivarse a comprender la expresión oral a través de materiales que se planificaron en base a la estrategia Juegos lúdicos. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que me ha permitido validar mi hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad

a la hipótesis específica 2 con el valor de $t= 70,997$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Cuarta: El último objetivo específico se pudo determinar que la estrategia Juegos lúdicos motiva la mejora de la expresión oral en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa George Washington. Por medio del contraste entre las pruebas pre y post test, concluyo el uso indispensable de materiales que fueron elaborados para aplicar la estrategia juegos lúdicos que motivó a las estudiantes a poder mejorar la expresión oral. Finalmente, La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que me ha permitido validar mi hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 104,206$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Quinta: El objetivo de una educación basada bajo nuestra curricula evangelizadora, en el marco de la axiología FIC, se pudo determinar que la estrategia Juegos lúdicos motiva la práctica de valores, los aprendices reconocieron como único modelo de vida a Dios, que les ayudaría a crecer humanamente y espiritualmente por medio de los principios y valores, bajo el ejemplo de nuestro patrón San Francisco de Asís y la interacción entre docentes y estudiantes, se logró una mejor convivencia dentro y fuera del aula y el compromiso por el bien común. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 91,937$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

6.2 Recomendaciones

Primera: Se recomienda a las maestras, meditar y ser conscientes de cómo se debe elaborar y llevar a cabo la planificación y desarrollo de las actividades de aprendizaje dentro y fuera de las aulas, y así poder lograr en ellos un aprendizaje significativo, siendo innovadoras en nuestros métodos de enseñanza, para ello los recursos que se van a utilizar deben ser adecuados y motivacionales para los aprendices y así lograr mejorar poco a poco su expresión oral.

Segunda: Se recomienda ejecutar los juegos lúdicos como una estrategia didáctica motivacional en las diferentes áreas, asimismo en las diferentes edades del nivel inicial. Es así que los niños y niñas podrán hacer uso de sus sentidos y todo su cuerpo mediante la observación, concentración y manipulación de diversos materiales concretos que estén acorde al tema planteado por la docente de aula, despertando así su interés y curiosidad.

Tercera: Se recomienda a las docentes que en el área de comunicación puedan efectuar una clase más amena interactiva, dinámica y así logran obtener la atención y sobre todo participación activa de los estudiantes, teniendo en cuenta que cada niño tiene un ritmo de aprendizaje y diferentes necesidades. Así logran desarrollar las competencias del área de comunicación.

Cuarta: A las continuas generaciones y futuros investigadores que deseen tomar como referencia mi investigación, se les encomienda planificar las horas adecuadas para los talleres y sesiones en donde se utilizaran diversidad de recursos, para ello se debe elaborar el material indicado, teniendo en cuenta el propósito que se quiere lograr y sobre todo la constante motivación.

Quinta: Se recomienda a los educandos tener siempre en consideración la práctica de principios y valores de acuerdo a nuestra Pedagogía Franciscana, los cuales ayudarán a tener una mejor convivencia en el aula y garantizar una formación humana, espiritual, considerando y respetando la cultura y el contexto de los estudiantes, así lograrán buscar el bien común en la sociedad.

REFERENCIAS

- Alca, M. (2018) *Cuentos infantiles como técnica en el desarrollo de la expresión oral*. Repositorio Institucional-UNA-PUNO. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/8711/Alca_Noa_Yeny_Carol.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Almora, K. (2019) Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje (*Segunda especialidad*) universidad nacional de Huancavelica, Huancavelica. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/content>
- Alonzo, N. (2021) El juego como recurso educativo (Educación infantil). Universidad de Valladolid. Palencia. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFGL3005.pdf?sequence=1>
- Álzate, V. (2021) Los postulados de la pedagogía franciscana en relación con la formación ética. Scielo,21(1) http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S165780312021000100366
- Aldana (2021) Lenguaje Oral (Psicología Educativa) Universidad Cesar Vallejo. Lima. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61264/Aldana_SP_L-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Agurto, B.G. (2020). Nivel de lenguaje oral en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Pública de Ventanilla – Callao. [Tesis de maestría en psicopedagogía de la infancia, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10504/1/2020_Agurto%20 Rojas%2C.pdf
- Arancibia, B., Bizama, M., & Sáez, K. (2021). Aplicación de un programa de estimulación de la conciencia fonológica en preescolares de nivel transición 2 y alumnos de primer año básico pertenecientes a escuelas vulnerables de la Provincia de Concepción, Chile. *Revista Signos. Estudios de Lingüística* Vol 45 n°(80) , 236-256.
- Ayala, C. (2022) Estimulación temprana y desarrollo del lenguaje en niños no escolarizados de un programa social (Maestra en Psicología Educativa) Universidad César Vallejo. Piura. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93347/Ayala_JCD-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Bastis, C. (2022) ¿A qué nos referimos cuando hablamos de confiabilidad? Online-Tesis.
<https://online-tesis.com/a-que-nos-referimos-cuando-hablamos-de-confiabilidad/>
- Bastis, C. (2020) La investigación y el análisis cuantitativo. Online-Tesis.
<https://online-tesis.com/investigacion-analisis-cuantitativo/>
- Banda, C. (2019). Juegos verbales para la expresión oral en estudiantes de segundo. Tesis licenciada, Universidad Cesar Vallejo, Lima Perú
- Benmarhnia, A y Fuller. L (2020) Métodos cuasi experimentales. En Evaluación de las intervenciones sanitarias en salud global.
<https://scienceetbiencommun.pressbooks.pub/evalsalud/chapter/cuasiexperimentales/>
- Bohórquez, M. (2018). La expresión oral: estrategias Pedagógicas para su fortalecimiento. Tesis maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia.
- Briones. S (2021) Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la IE N° 303(Maestra en administración de la educación) Universidad Cesar Vallejo. Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/74803>
- Cáceres, D. (2022) La fraternidad en la carta encíclica Fratelli Tutti. (Segunda especialidad en filosofía y religión) Universidad Católica Sedes Sapientiae. Perú.
https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1510/Caceres_Doris_trabajo_academico_2022.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Cajahuanca, F. (2019) La expresión oral y el mejoramiento de la exposición oral. (Tesis de licenciatura) Universidad nacional Daniel Alcides Carrión, Puno.
http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1600/1/T026_71216461_T.pdf
- Ccama, L. (2022) Nivel de expresión oral (Tesis licenciatura) Universidad José Carlos Mariátegui. Juliaca.
https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2090/Lola_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Catón, M., & Prieto,A. (2018). La expresión oral en primaria: A propósito de una experiencia práctica en el aula. Foro educacional, 2018, n. 25 (págs. 31- 52). Ediciones Universidad Católica Silva Henríquez.
- Casimiro. G.H. (2021) Nivel de desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de una I.E. de Jauja (Tesis segunda especialidad) - Junín. Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica.
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstreams/67e279fe-ba60-486e-8d1f60ca66930b87/download>

- Castillo. R, Ruiz. E (2019) El juego en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria (Tesis licenciatura) Los Olivos. Universidad de Ciencias y Humanidades. Lima.
https://repositorio.uich.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/390/Castillo_RJ_Ruiz_H_tesis_educacion_primaria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cayo y Herencia (2023) Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Pukllasunchis (Tesis bachiller)-Cusco. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.
<https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/EESPPSR/289?show=full>
- Cierto. K., Guardia. N, Venturo. D. (2023) Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Alejandro Sánchez Arteaga (Tesis licenciatura) Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8939/TEDP00482C61.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Condori & Larico (2022) Aplicación de juegos verbales para desarrollar la expresión oral (Tesis Licenciatura) Universidad José Carlos Mariátegui. Moquegua.
http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1665/Yeni-Maritza_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Coque y Moche (2021) Actividades Lúdicas Para Mejorar la Comprensión Lectora (Tesis de Titulación) Universidad Técnica de Machala.
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17083/1/tesis-coque-mocha%20-%20samanta%20vanessa%20coque%20cardenas.pdf>
- Choquichanca, R. & Inga, M. (2020). Estrategias metodológicas docentes en comprensión lectora y rendimiento académico en el área de Comunicación. Desde el Sur, 12(2), pp. 479-500. <http://www.scielo.org.pe/pdf/des/v12n2/2415-0959-des-12-02-479.pdf>
- Cruzado, G. (2023) Juegos lúdicos y rendimiento académico (Maestra en educación) Universidad Cesar Vallejo. Lima-Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121190/Cruzado_HGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cruzata, A. (2019) Plataforma virtual para favorecer el proceso de aprendizaje del Microsoft Excel en los estudiantes de educación secundaria. (Tesis maestro de educación) Universidad San Ignacio de Loyola. Lima.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d55c7fec-f335-4381-bd16-b281877f229d/content>
- Cruz, D. (2021) La dramatización para desarrollar la expresión oral (Doctorado en educación) Universidad Cesar Vallejo. Trujillo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/85494/Cruz_HDF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Duran (2023) Para qué sirve Excel, principales características y cómo funciona. HubSpot
<https://blog.hubspot.es/marketing/para-que-sirve-excel#que-es>
- Delgado y Delgado (2022) Influencia de Estrategias Lúdicas en la Comprensión Lectora (Tesis Bachicherato) Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa. Cusco.
<https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/eespps/176/delgado%20gutierrez%20nilda%20-%20delgado%20gutierrez%20milhzina.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Enríquez, C. (2022) Experiencia significativa: formación del SER, a partir de la Pedagogía Franciscana y las capacidades humanas en Mercadeo. Universidad Mariana. San Juan de Pasto.
<https://libros.umariana.edu.co/index.php/editorialunimar/catalog/download/151/302/908?inline=1>
- Escuela de Profesores del Perú (2024) Oral: expresión y comprensión oral en educación inicial.
<https://epperu.org/2024/05/10/desarrollo-de-la-comunicacion-oral-expresion-y-comprension-oral-en-educacion-inicial/>
- Estrada. A (2022) ¿Qué es un diseño experimental? Crehana.
<https://www.crehana.com/blog/negocios/disenio-experimental-en-investigacion/>
- Escudero. T (2019) La dramatización como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral (Tesis Licenciatura) Universidad Nacional de Trujillo.
<https://dspace.unitru.edu.pe/items/c564eca7-2b64-4e57-a458-ce8f0a9eb688>
- Etecé (2023) Confiabilidad. Concepto.
<https://concepto.de/confiabilidad/>
- Fernández, I. (2023) ¿Qué es un cuestionario? Weare testers.
<https://www.wearetesters.com/investigacion-de-mercados/que-es-un-cuestionario-consejos/>

- Fernández. V (2023) Claves para expresarte con claridad y comunicarte mejor. Revista de Salud y Bienestar.
<https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/trabajo-y-tiempo-libre/claves-para-expresarte-con-claridad-y-comunicarte-mejor>
- Formación Alcalá (2021) SPSS: ¿Qué es y cómo puede ayudarte en tu investigación
<https://www.formacionalcala.com/articulos/88/spss-que-es-y-como-puede-ayudarte-en-tu-investigacion>
- García. MJ, (2021) Utilidad del juego en el desarrollo cognitivo y su funcionalidad como herramienta de intervención y evaluación en educación infantil. (Grado educación Infantil) Universidad de Almería.
<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/13392/GARCIA%20HERNANDEZ,%20MARI%A%20JESUS.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En%20resumen%2C%20el%20juego%20influye.aspectos%2C%20incluyen%20diversas%20habilidades%20cognitivas>
- Gallardo y Romero (2019) La oralidad y el desarrollo de la conciencia lingüística (Tesis licenciatura) Universidad Estatal de Milagro. Ecuador.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4852>
- Gonzales. R.A (2023) El Método Hipotético Deductivo de Karl Popper en los Estudiantes de la Educación Básica Regular en Perú. Revista Unife, 29 (2).
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/3045/3386>
- Guerrero (2020) Instrumento de evaluación. Docentes al día.
<https://docentesaldia.com/2020/07/12/instrumento-de-evaluacion-escala-estimativa-que-es-como-se-disena-y-ejemplos-descargables/>
- Guerrero MA, (2021) La vida desde la perspectiva franciscana. Revista Biumar, 5(1).
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/RevistaBiumar/article/view/2659>
- Guerrero. M.A (2021) La vida desde la perspectiva franciscana. Universidad Mariana San Juan de Pasto, 5(1).
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/RevistaBiumar/article/view/2659/2950>
- Hermanos todos (2020) Itinerario Diocesano de formación de Laicos
<https://www.archivalencia.org/wp-content/uploads/2021/11/cat-enciclica-catequesis-0.pdf>
- Idrogo L D, (2019) Programa de juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral (tesis de licenciatura) Universidad Cesar Vallejo. Lima- Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/137093/Idrogo_VL-D-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Inga, R (2021) Teatro como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes universitarios de estudios generales (Tesis doctorado). Universidad Nacional Del Centro Del Perú. Huancayo.
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7494/T010_20033103_D.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lola, L (2022) Nivel de expresión oral (Tesis Licenciatura). Universidad José Carlos Mariátegui. Juliaca.
https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2090/Lola_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, (2023) La pedagogía franciscana: construcción de una identidad propia del hombre de la Nueva España. Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación,10(19)
[file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaPedagogiaFranciscana-9073946%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaPedagogiaFranciscana-9073946%20(2).pdf)
- López, B. (2020) Conciencia semántica y comunicación oral en el área de lengua y literatura en básica media. Revista de Investigación Enlace Universitario,19(2).
[file:///C:/Users/HP/Downloads/118-Texto%20del%20art%C3%ADculo-355-1-10-20200928%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/118-Texto%20del%20art%C3%ADculo-355-1-10-20200928%20(1).pdf)
- López, U. (2020) Hábitos de lectura y caracterización de la expresión oral. (Tesis de licenciatura) Universidad nacional de Ucayali, Ucayali.
http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5071/B71_UNU_EDUCACIONSECUNDARIA_2021_T_ANDREA-LOPEZ_JHORDANTITO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, S (2023). La pedagogía franciscana: construcción de una identidad propia del hombre de la Nueva España. Ixtli. Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación. 10(19). 55-74.
[file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaPedagogiaFranciscana-9073946%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaPedagogiaFranciscana-9073946%20(6).pdf)
- Maldonado, Macho y Camargo (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. RevistaTecnura,27(75)
<http://www.scielo.org.co/pdf/tecn/v27n75/0123-921X-tecn-27-75-8.pdf>
- Mangano (2023) Fundamentos axiológicos y su aplicación en el entendimiento del esquema globalizador. Linkedin
<https://es.linkedin.com/pulse/fundamentos-axiol%C3%B3gicos-y-su-aplicaci%C3%B3n-en-el-del-esquema-mangano>
- Matamoros et. al (2023) Desarrollo de la expresión oral en estudiantes de educación inicial en unidades educativas públicas. Ciencia Latina Revista Multidisciplinar,7(1)

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4666/7107>

Miñano, K. (2020). El juego simbólico para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años “a” de la Institución Educativa particular “María Reina” de Chulucanas-2020. Tesis licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote., Piura.

Montalvo (2021) Actividades lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento. (Tesis de licenciatura) Universidad politécnica salesiana sede cuenca. Ecuador

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20115/4/UPS-CT009041.pdf>

Mundo Inicial (2023) La expresión oral.

<https://mundoinicial.com/la-expresion-oral-concepto-estrategias-e-importancia-educacion-inicial/>

Olivera, S. (2021) La enseñanza de la Encíclica de “Laudato Si” (Segunda especialidad en filosofía y religión) Universidad Católica Sedes Sapientiae. Perú.

https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1193/Olivera_Sandra_trabajo_academico_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramírez, Y. & Valera, K. (2022) La expresión oral (Tesis licenciatura) Universidad Cesar Vallejo. Trujillo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99635>

Ranea, M. (2023) Gráficos estadísticos. Mundo estadístico. Málaga.

<https://mundoestadistico.com/graficos-estadisticos/>

Revista Biumar (2021) Universidad Mariana. San Juan de Pasto. Colombia.

<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/RevistaBiumar/issue/view/197/285>

Rincón, S; Moreira, J, Arteaga, F, Tomalá M, Muñoz R, Gonzales, J. (2023) Evaluación de la expresión oral. Revista Latinoamericana de ciencias sociales y humanidades. Ecuador.

<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1108/1441>

Rivas (2019) Entonación de las palabras. Scribd.

<https://es.scribd.com/document/407673752/Entonacion-de-Las-Palabras>

Ríos (2023) Programa Educativo Convivencia Escolar Para el Mejoramiento de Técnica de Disciplina (Tesis de Doctorado) Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Iquitos.

<https://es.scribd.com/document/676226579/Cecilia-rios-Tesis-Doctorado-Convivencia-escolar-2023>

- Rodríguez (2023) Tipos de entonación. Treintaycinc mm.
<https://35mm.es/tipos-entonacion/>
- Salomão A (2023) Fiabilidad frente a validez en la investigación: Medir lo que importa. Mind the graph.
<https://mindthegraph.com/blog/es/fiabilidad-validez-en-la-investigacion/>
- Salvador, Y. (2020) La expresión oral en los niños de 2do grado de primaria de la I.E. 14132 – las Lomas, Piura. (Tesis bachiller) Universidad Católica Los Ángeles. Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26462/expresion_oral_salvador_galvez_yorman.pdf
- Sánchez. A (2022) El juego social: refuerza las habilidades sociales de los niños. Educa peques.
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juego-social.html>
- Sánchez. J., Castillo. S., Hernández B. (2020) El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. Revista Educación,4(2). Costa Rica.
<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Santa Cruz E. (2021) Actividades lúdicas y desarrollo de la expresión oral en niños de tres años (Tesis licenciatura) Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3673/1/TL_SantacruzMontenegroEmeliaJoana.pdf
- Sequeiros (2021) Juegos verbales y su influencia en la expresión oral (Maestra en problemas de aprendizaje) Universidad Cesar Vallejo. Lima.
<https://core.ac.uk/download/pdf/520211206.pdf>
- Suárez Ramírez, S., Mateos Núñez, M., & Suárez Ramírez, M. (2021). Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria. Educatio Siglo XXI, 39(3), 187–207.
<https://doi.org/10.6018/educatio.427811>
- Taintor A (2020) Desarrollo social a través del juego. Libretexs español.
[https://espanol.libretexs.org/Ciencias_Sociales/Cuidado_y_desarrollo_de_bebes_y_ninospequenos_\(Taintor_y_LaMarr\)/16%3A_Desarrollo_Social/16.07%3A_Desarrollo_sociala_trav%3A9s_del_juego](https://espanol.libretexs.org/Ciencias_Sociales/Cuidado_y_desarrollo_de_bebes_y_ninospequenos_(Taintor_y_LaMarr)/16%3A_Desarrollo_Social/16.07%3A_Desarrollo_sociala_trav%3A9s_del_juego)
- Universidad Mariana. (2021). Estatuto General. Docinstitucionales. Colombia.
<https://www.umariana.edu.co/>
- Valencia, H. (2020) Juegos verbales una alternativa para mejorar la expresión oral (tesis de maestra en Psicología Educativa) Universidad Cesar Vallejo. Trujillo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49558/Solano_GR_L-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villacorta. Y, (2022) Identidad cristiana en las familias (Segunda especialidad en filosofía y religión) Universidad Católica Sedes Sapientiae. Perú.

https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1299/Villacorta_Y_olanda_trabajo_academico_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villalobos. J. D (2023) ¿Qué es un juego lúdico? Laps.4

<https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-un-juego-ludico>

Vizcaíno, Cedeño, Maldonado (2023) Metodología de la investigación científica. Ciencia latina.

[https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11620#:~:text=Mientras%20que%20la%20poblaci%C3%B3n%20engloba,Hern%C3%A1ndez%20R.%20%2C%202018\).](https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11620#:~:text=Mientras%20que%20la%20poblaci%C3%B3n%20engloba,Hern%C3%A1ndez%20R.%20%2C%202018).)

Wasum, Y, Kujanch, M. (2021) Nivel de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 258 Nazareth, Imaza. (Tesis licenciatura). Universidad Nacional Toribio Rodríguez De Mendoza de Amazonas. Chachapoyas.

<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2523/Wasum%20Montenegro%20Inchit%20Yuly%20-%20Kujancham%20Majuash%20Viviana.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Westreicher (2021) Distribución de frecuencias: Qué es y por qué es importante en estadística. Economipedia.com

<https://economipedia.com/definiciones/distribucion-de-frecuencias.html>

ANEXOS



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 235-2024-D-EESPPSA

Chincha, 08 de Agosto de 2024

Visto el Informe N° 04-2024-JI/EESPP"SAN FRANCISCO DE ASIS" presentado con Expediente N° 2408052280 del 05 de Agosto de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención del Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2408052280 del 05 de Agosto de 2024 presenta el Informe N° 04-2024-JI/EESPP"SAN FRANCISCO DE ASIS", solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís", aprobar el título de la Tesis denominada: "Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E. "George Washinton" 2024".

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

SE RESUELVE:

Artículo 1º. APROBAR el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:




"LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. "GEORGE WASHINGTON" 2024"

- ✦ Programa de estudios : Educación Inicial
- ✦ Tipo de investigación : Cuantitativa
- ✦ Línea de investigación : Metodología y didáctica
- ✦ Integrante : PINTADO ROJAS Leydy Maria

Artículo 2º. **AUTORIZAR** la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

Artículo 3º. **ENCARGAR** a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.


Angela Montoya Vargas
Hna. Angela Montoya Vargas
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA gmcp/op-l

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Yo, Pintado Rojas Leydy María, identificado con DNI N° 48167992 egresada del programa de estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública San Francisco de Asís, Región Ica; autorizo la divulgación y comunicación pública de mi Trabajo de Investigación / Tesis: en forma

Total

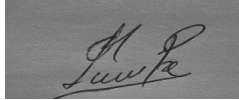
Parcial

Acceso Restringido

7 "Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral" en la I.E. George Washington 2024", es de mi
11 autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación sea publicado en
5 el Repositorio Institucional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica
Pública San Francisco de Asís, de la Región Ica. (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), según lo estipulada
en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

.....

Apellidos y Nombres del Autor Pintado Rojas Leydy María	
DNI: 48167992	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8496-1719	

Chincha, 29 junio del 2024

Anexo 3. Resultado turnitin.

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO
MODELO_PRIMER_CAPÍTULO_DE_TESIS ORIGINAL.docx

RECUENTO DE PALABRAS 16974 Words	RECUENTO DE CARACTERES 91205 Characters
RECUENTO DE PÁGINAS 74 Pages	TAMAÑO DEL ARCHIVO 1.9MB
FECHA DE ENTREGA Jun 26, 2024 6:44 PM GMT-5	FECHA DEL INFORME Jun 26, 2024 6:46 PM GMT-5

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

Resumen

Anexo 4. Instrumento de medición

CUESTIONARIO

El propósito del presente instrumento de investigación es para recabar información sobre Los juegos lúdicos y mejorar la expresión oral que realizaron los estudiantes.

INSTRUCCIONES: Estimado maestro Marcar con un aspa (x) la alternativa que Ud. Crea conveniente. Se recomienda responder con la mayor sinceridad posible. Totalmente de acuerdo (5) – De acuerdo (4) – Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo (3) - En desacuerdo (2) – Totalmente en desacuerdo (1). Dicha información es utilizada de manera confidencial y anónima. Marque con una "X" cada criterio según la escala planteada.

Nº1	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
JUEGOS LUDICOS						
MODULO DE LENGUA						
1	Reconoce los sonidos finales que riman					
2	Repite con entonación el trabalenguas					
3	Tiene buena pronunciación al expresar un trabalenguas					
4	Es capaz de realizar inferencias a partir de las pistas dadas para deducir la respuesta correcta					
5	Describe con detalle las características de un objeto, persona o situación en el juego					
6	Continúa repitiendo con mayor precisión y sin equivocarse a fin de probar sus habilidades y mejorar su pronunciación.					
7	Completa las frases de los textos con ayuda de las imágenes.					
8	Se expresa correctamente con cierta facilidad y espontaneidad.					
9	Juega a reflejar en el espejo y describe lo que ve.					
10	Juega a las lluvias de ideas.					
JUEGOS SOCIALES						
11	Respeto y espera su turno.					
12	Reconoce sus emociones y la de los demás.					
13	Demuestra comportamientos positivos y respetuosos hacia sus compañeros durante el juego.					
14	Interactúa con sus pares.					
15	Respeto los acuerdos tomados en grupo					
16	Participa activamente en actividades grupales.					
17	Asumen roles.					
JUEGOS COGNITIVOS						
18	Escucha y señala algunos objetos con los que está jugando (a pedido del adulto).					
19	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.					
20	Presta atención y sigue instrucciones simples (simón dice)					
21	Escucha con atención las opiniones demás, sin interrumpir.					
22	Identifica y empareja imágenes idénticas para ejercitar la memoria visual.					
23	Cede el turno de la palabra cuando alguien quiere hablar y luego sigue expresándose.					
24	Respeto turnos.					

Nº2	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
EXPRESIÓN ORAL						
CLARIDAD						
1	Responde con claridad las preguntas que se le plantean.					
2	Pronuncia claramente los sonidos que habla.					
3	Las palabras que dice son entendibles para los demás.					
4	Mantiene el ritmo adecuado en una conversación.					
5	Describe a los miembros de su familia utilizando frases claras y comprensibles.					
6	Vocaliza claramente los sonidos de las vocales.					
7	Expresa sus ideas de manera coherente y comprensible.					
8	Indica claramente la idea que desea expresar.					
FLUIDEZ						
9	Habla de forma fluida sin interrupciones					
10	Sostiene una conversación sin distracciones durante un tiempo adecuado para su edad.					
11	Amplia su vocabulario al participar en diferentes conversaciones					
12	Forma oraciones completas y gramaticalmente correctas de acuerdo a su edad.					
13	Responde y comparte su opinión en una conversación					
14	Utiliza un lenguaje apropiado acorde a su edad.					
15	Es capaz de corregir errores de pronunciación o articulación de manera apropiada y constructiva.					
ENTONACIÓN						
16	Mantiene la entonación adecuada para hablar					
17	Habla a un volumen adecuado para ser escuchado por los demás.					
18	Adapta la entonación de su voz en una conversación					
19	Utiliza entonaciones apropiadas en los juegos de roles.					
20	Utiliza cambios en la entonación para enfatizar palabras o frases					
21	Modula su entonación de acuerdo a sus emociones.					
AXIOLÓGICA						
22	Responde al saludo de Paz y bien					
23	Demuestra el amor al prójimo					
24	Logra una comunicación asertiva con el prójimo					
25	Muestra empeño en hacer bien las cosas					
26	Practica los valores franciscanos					
27	Conoce a san Francisco de Asís					
28	Expresa respeto hacia sus creencias y prácticas religiosas de manera oral.					

Mil gracias, por su colaboración

Anexo 5. Validez y Confiabilidad del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		EXPRESIÓN ORAL												
		DIMENSIÓN 1: Claridad												
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Responde con claridad las preguntas que se le plantean.				X				X			X		
2	Pronuncia claramente los sonidos que habla.			X					X				X	
3	Las palabras que dice son entendibles para los demás.				X			X					X	
4	Mantiene el ritmo adecuado en una conversación.				X				X			X		
5	Describe a los miembros de su familia utilizando frases claras y comprensibles.				X				X				X	
6	Vocaliza claramente los sonidos de las vocales.			X				X					X	
7	Expresa sus ideas de manera coherente y comprensible.				X				X			X		
8	Indica claramente la idea que desea expresar.				X				X				X	
DIMENSIÓN 2: Fluidez														
9	Habla de forma fluida sin interrupciones.			X				X					X	
10	Sostiene una conversación sin distracciones durante un tiempo adecuado para su edad.				X				X			X		
11	Amplia su vocabulario al participar en diferentes conversaciones			X				X					X	
12	Forma oraciones completas y gramaticalmente correctas de acuerdo a su edad.				X				X			X		
13	Responde y comparte su opinión en una conversación				X				X				X	
14	Utiliza un lenguaje apropiado acorde a su edad.			X				X				X		
15	Es capaz de corregir errores de pronunciación o articulación de manera apropiada y constructiva.				X				X				X	
DIMENSIÓN 3: Entonación														
16	Mantiene la entonación adecuada para hablar			X				X				X		
17	Habla a un volumen adecuado para ser escuchado por los demás.				X				X				X	
18	Adapta la entonación de su voz en una conversación.			X					X			X		
19	Utiliza entonaciones apropiadas en los juegos de roles.				X				X				X	
20	Utiliza cambios en la entonación para enfatizar palabras o frases			X					X				X	
21	Modula su entonación de acuerdo a sus emociones.				X				X			X		

DIMENSIÓN 4: Axiológica														
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
22	Responde al saludo de Paz y bien				X				X				X	
23	Demuestra el amor al prójimo			X				X					X	
24	Logra una comunicación asertiva con el prójimo			X				X					X	
25	Muestra empeño en hacer bien las cosas			X				X					X	
26	Practica los valores franciscanos.			X				X					X	
27	Conoce a san Francisco de Asís.			X				X					X	
28	Expresa respeto hacia sus creencias y prácticas religiosas de manera oral.			X				X					X	

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

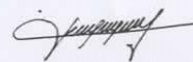
Apellidos y nombres del juez validador. **Dr/ Mg: Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola** **DNI. 21867593**

Especialidad del validador: **Docente en Administración de la Educación**

30 de abril del 2024

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		VARIABLE: JUEGOS LUDICOS												
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
DIMENSIÓN 1: Módulo de lengua														
1	Reconoce los sonidos finales que riman			X				X				X		
2	Riñe con entonación el trabalenguas			X				X			X			
3	Tiene buena pronunciación al expresar un trabalenguas		X				X				X			
4	Es capaz de realizar inferencias a partir de las pistas dadas para deducir la respuesta correcta			X			X				X			
5	Describe con detalle las características de un objeto, persona o situación en el juego			X			X				X			
6	Continúa repitiendo con mayor precisión y sin equivocarse a fin de probar sus habilidades y mejorar su pronunciación.		X				X				X			
7	Completa las frases de los textos con ayuda de las imágenes.			X			X				X			
8	Se expresa correctamente con cierta facilidad y espontaneidad.			X			X				X			
9	Juega a reflejar en el espejo y describe lo que ve.		X				X				X			
10	Juega a las lluvias de ideas.			X			X				X			
DIMENSIÓN 2: Juegos Sociales														
11	Respeto y espera su turno.			X			X				X			
12	Reconoce sus emociones y la de los demás.		X				X				X			
13	Demuestra comportamientos positivos y respetuosos hacia sus compañeros durante el juego.			X			X				X			
14	Interactúa con sus pares.			X			X				X			
15	Respeto los acuerdos tomados en grupo		X				X				X			
16	Participa activamente en actividades grupales.			X			X				X			
17	Asumen roles			X			X				X			
DIMENSIÓN 3: Juegos Cognitivos														
18	Escucha y señala algunos objetos con los que está jugando (a pedido del adulto).			X			X				X			
19	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			X			X				X			
20	Presta atención y sigue instrucciones simples (simón dice)		X				X				X			
21	Escucha con atención las opiniones demás, sin interrumpir.			X			X				X			
22	Identifica y empareja imágenes idénticas para ejercitar la memoria visual.			X			X				X			
23	Cede el turno de la palabra cuando alguien quiere hablar y luego sigue expresándose.			X			X				X			
24	Respeto turnos.		X				X				X			

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

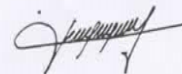
Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: **Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola** **DNI. 21867593**

Especialidad del validador: **Docente en Administración de la Educación**

30 de Abril del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		EXPRESIÓN ORAL												
		DIMENSIÓN 1: Claridad												
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Responde con claridad las preguntas que se le plantean.			X				X				X		
2	Pronuncia claramente los sonidos que habla.			X				X				X		
3	Las palabras que dice son entendibles para los demás.			X				X				X		
4	Mantiene el ritmo adecuado en una conversación.			X				X				X		
5	Describe a los miembros de su familia utilizando frases claras y comprensibles.			X				X				X		
6	Vocaliza claramente los sonidos de las vocales.			X				X				X		
7	Expresa sus ideas de manera coherente y comprensible.			X				X				X		
8	Indica claramente la idea que desea expresar.			X				X				X		
DIMENSIÓN 2: Fluidez														
9	Habla de forma fluida sin interrupciones.			X				X				X		
10	Sostiene una conversación sin distracciones durante un tiempo adecuado para su edad.			X				X				X		
11	Amplia su vocabulario al participar en diferentes conversaciones.			X				X				X		
12	Forma oraciones completas y gramaticalmente correctas de acuerdo a su edad.			X				X				X		
13	Responde y comparte su opinión en una conversación.			X				X				X		
14	Utiliza un lenguaje apropiado acorde a su edad.			X				X				X		
15	Es capaz de corregir errores de pronunciación o articulación de manera apropiada y constructiva.			X				X				X		
DIMENSIÓN 3: Entonación														
16	Mantiene la entonación adecuada para hablar.			X				X				X		
17	Habla a un volumen adecuado para ser escuchado por los demás.			X				X				X		
18	Adapta la entonación de su voz en una conversación.			X				X				X		
19	Utiliza entonaciones apropiadas en los juegos de roles.			X				X				X		
20	Utiliza cambios en la entonación para enfatizar palabras o frases.			X										
21	Modula su entonación de acuerdo a sus emociones.			X				X				X		

DIMENSIÓN 4: Axiológica														
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
22	Responde al saludo de Paz y bien.			X				X				X		
23	Demuestra el amor al prójimo.			X				X				X		
24	Logra una comunicación asertiva con el prójimo.			X				X				X		
25	Muestra empeño en hacer bien las cosas.			X				X				X		
26	Practica los valores franciscanos.			X				X				X		
27	Conoce a san Francisco de Asís.			X				X				X		
28	Expresa respeto hacia sus creencias y prácticas religiosas de manera oral.			X				X				X		

Observaciones: Los items son generalmente pertinentes, relevantes y claros.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [-] No aplicable [-]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg/ Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Chincha, 30 marzo del 2024

Firma del Experto Informante.
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		VARIABLE: JUEGOS LUDICOS												
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
DIMENSIÓN 1: Modulo de lengua														
1	Reconoce los sonidos finales que riman			X				X				X		
2	Repite con entonación el trabalenguas			X				X				X		
3	Tiene buena pronunciación al expresar un trabalenguas			X				X				X		
4	Es capaz de realizar inferencias a partir de las pistas dadas para deducir la respuesta correcta			X				X				X		
5	Describe con detalle las características de un objeto, persona o situación en el juego			X				X				X		
6	Continúa repitiendo con mayor precisión y sin equivocarse a fin de probar sus habilidades y mejorar su pronunciación.			X				X				X		
7	Completa las frases de los textos con ayuda de las imágenes.			X				X				X		
8	Se expresa correctamente con cierta facilidad y espontaneidad.			X				X				X		
9	Juega a reflejar en el espejo y describe lo que ve.			X				X				X		
10	Juega a las lluvias de ideas.			X				X				X		
DIMENSIÓN 2: Juegos Sociales														
11	Respeto y espera su turno.			X				X				X		
12	Reconoce sus emociones y la de los demás.			X				X				X		
13	Demuestra comportamientos positivos y respetuosos hacia sus compañeros durante el juego.			X				X				X		
14	Interactúa con sus pares.			X				X				X		
15	Respeto los acuerdos tomados en grupo			X				X				X		
16	Participa activamente en actividades grupales.			X				X				X		
17	Asumen roles			X				X				X		
DIMENSIÓN 3: Juegos Cognitivos														
18	Escucha y señala algunos objetos con los que está jugando (a pedido del adulto).			X				X				X		
19	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			X				X				X		
20	Presta atención y sigue instrucciones simples (simón dice)			X				X				X		
21	Escucha con atención las opiniones demás, sin interrumpir.			X				X				X		
22	Identifica y empareja imágenes idénticas para ejercitar la memoria visual.			X				X				X		
23	Cede el turno de la palabra cuando alguien quiere hablar y luego sigue expresándose.			X				X				X		
24	Respeto turnos.			X				X				X		

Observaciones: Los items son generalmente pertinentes, relevantes y claros.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [-] No aplicable [-]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo, del 2024


 Firma del Experto Informante.
 Especialidad

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE
1	VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS LUDICOS																												
2	INERALES	MODULO DE LENGUA										JUEGOS SOCIALES							JUEGOS COGNITIVOS						D3	TOTAL			
3	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	D1	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	D2	C18	C19	C20	C21	C22	C23	C24	D3	TOTAL
4	0	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	5	4	4	5	4	5	4	31	5	4	5	4	5	5	5	33	109
5	1	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	42	5	5	3	4	4	5	5	31	4	5	4	5	3	4	4	29	102
6	0	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	45	5	5	4	5	4	5	5	33	5	5	5	5	5	4	4	33	111
7	0	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	35	5	4	5	3	4	2	5	28	3	4	4	5	5	4	5	30	93
8	1	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	43	5	4	4	4	5	5	5	32	5	5	4	5	4	5	5	33	108
9	0	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	45	5	5	4	4	5	5	5	33	5	4	5	4	3	4	5	30	108
10	1	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	47	4	5	5	5	4	4	4	31	5	5	4	4	4	3	5	30	108
11	1	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	5	4	4	5	4	5	4	31	5	4	5	5	4	4	4	31	108
12	0	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	45	5	5	4	5	5	5	5	34	5	5	5	4	5	4	5	33	112
13	0	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	46	4	5	5	4	3	4	5	30	5	4	4	5	5	4	5	32	108
14	1	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	45	5	4	3	5	4	5	5	31	4	4	5	5	5	5	5	33	109
15	0	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	41	5	3	4	4	5	5	5	31	5	4	5	4	5	5	4	32	104
16	0	4	4	5	2	4	5	3	4	5	3	39	3	4	3	4	5	3	4	26	4	4	3	4	5	5	5	30	95
17	0	5	3	4	3	4	5	5	4	5	5	43	5	4	4	4	4	5	5	31	4	5	3	5	4	2	5	28	102
18	0	5	3	3	4	4	5	4	4	5	4	41	4	5	4	4	4	4	4	29	4	3	4	3	2	3	3	22	92
19	0	5	4	3	4	5	3	5	3	4	5	41	4	5	3	4	4	5	4	29	5	4	4	4	3	5	4	29	99
20	1	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	46	5	4	4	4	5	4	4	30	5	5	4	5	4	5	5	33	109
21	0	4	5	4	5	3	5	4	4	4	5	43	5	4	4	2	4	4	3	26	4	5	5	4	4	5	5	32	101
22	0	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	44	4	5	5	5	5	5	5	34	5	5	5	4	4	4	5	32	110
23	0	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	46	5	4	5	4	5	4	5	32	5	4	5	4	5	4	5	32	110
24	1	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	46	5	4	5	5	4	5	4	32	5	4	5	4	5	4	5	32	110
25																													
26	VARIAN	0.16	0.33	0.55	0.53	0.33	0.34	0.54	0.60	0.33	0.43		0.32	0.33	0.47	0.56	0.32	0.63	0.34		0.33	0.33	0.44	0.33	0.75	0.63	0.32		35.5
27																												10.22	
28																													
29																													
30		K =	24	ítem																									
31																													
32		K/(K-1) =	1.043																										
33																													
34		$\sum_{i=1}^k s_i^2 =$	10.22																										
35																													
36																													
37		$s_j^2 =$	35.59																										
38																													
39																													
40		ALFA =	0.744																										
41																													

		VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN ORAL - POS TEST																																									
DATOS GENERALES		CLARIDAD										FLUIDEZ										ENTONACIÓN										AZIOLÓGICA											
N.	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	D1	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	D2	C16	C17	C18	C19	C20	C21	D3	C22	C23	C24	C25	C26	C27	C28	D4	TOTAL								
1	1	S	M	4	3	5	3	4	3	5	4	31	4	3	5	4	4	5	3	29	4	3	5	4	3	5	24	3	4	5	5	2	2	5	26	109							
2	2	S	F	5	3	4	3	5	4	3	5	32	5	4	3	3	4	5	4	28	5	4	3	4	5	4	25	3	4	5	5	2	2	5	26	111							
3	3	S	M	4	3	4	5	4	3	4	5	32	5	3	4	5	3	5	4	29	3	5	4	5	4	5	26	4	3	5	4	3	2	5	26	113							
4	4	S	M	5	3	4	5	4	3	4	4	32	5	4	3	4	5	3	4	28	5	3	4	4	5	5	26	3	4	5	4	2	3	5	26	112							
5	5	S	F	5	3	4	4	5	5	3	4	33	5	5	4	4	3	4	4	29	5	4	5	3	4	5	26	5	4	5	4	4	2	5	29	117							
6	6	S	M	5	4	5	4	5	4	5	3	35	5	4	3	5	5	5	4	31	5	4	5	4	5	4	27	5	4	5	3	4	2	5	28	121							
7	7	S	F	5	4	5	4	4	5	4	5	36	5	4	4	5	4	5	4	31	5	4	5	4	5	5	29	2	5	4	4	4	3	5	27	122							
8	8	S	F	5	4	5	5	4	4	5	5	37	4	5	4	5	5	4	4	31	5	4	4	5	4	5	27	5	5	4	5	3	3	5	30	125							
9	9	S	M	5	5	5	4	5	4	4	5	37	4	5	4	4	5	4	4	30	4	5	4	5	4	5	27	4	5	4	5	4	3	5	30	124							
10	10	S	M	5	4	5	5	4	4	3	5	35	5	4	5	5	3	5	4	31	5	4	3	5	4	5	26	3	4	4	5	4	3	5	28	120							
11	11	S	F	5	4	5	4	4	3	4	5	34	4	4	5	3	3	4	5	28	5	4	5	3	4	5	26	3	4	5	4	3	2	4	25	113							
12	12	S	M	5	4	4	4	3	5	4	5	34	5	4	4	3	5	5	4	30	5	4	5	3	5	4	26	2	4	4	5	3	2	4	24	114							
13	13	S	M	5	5	3	3	4	4	5	5	34	4	2	5	4	5	4	5	29	4	4	4	4	4	5	25	4	3	5	3	4	2	4	25	113							
14	14	S	M	5	4	3	4	5	5	4	4	34	5	5	5	4	4	4	5	32	5	4	5	3	5	4	26	3	4	4	3	4	2	3	23	115							
15	15	S	M	5	5	5	4	5	4	5	4	37	5	4	5	5	4	5	4	32	5	5	4	4	5	3	26	5	4	5	3	4	2	4	27	122							
16	16	S	M	5	4	5	3	5	4	5	4	35	5	4	4	3	5	4	4	29	5	4	5	5	4	4	27	2	3	4	2	4	2	4	21	112							
17	17	S	F	5	3	5	5	4	4	5	5	36	3	5	5	4	5	4	5	31	5	5	5	4	4	5	28	2	4	5	4	4	3	4	26	121							
18	18	S	M	5	5	5	4	4	5	4	5	37	3	4	5	4	4	3	5	28	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	4	5	26	96								
19	19	S	M	4	4	3	5	5	5	5	4	35	4	3	4	4	5	3	4	27	4	4	3	5	3	3	22	5	4	5	5	4	3	4	30	114							
20	20	S	M	5	4	4	3	5	5	4	5	35	4	5	5	4	4	4	4	30	5	5	4	4	4	5	27	5	4	5	3	4	2	4	27	119							
21	21	S	F	5	4	5	5	5	4	4	4	36	5	4	5	4	5	4	4	31	5	4	5	5	3	3	25	5	4	4	5	3	2	2	25	117							
22	VARIANZ		0.13	0.49	0.54	0.55	0.24	0.53	0.49	0.34		0.45	0.65	0.51	0.49	0.59	0.49	0.26		0.31	0.36	0.53	0.49	0.34	0.45		1.24	0.35	0.24	0.85	0.55	0.35	0.35	44.1									
23			9.36																																								
24																																											
25																																											
26																																											
27																																											
28																																											
29																																											
30																																											
31																																											
32																																											
33																																											
34																																											
35																																											
36																																											
37																																											
38																																											
39																																											
40																																											
41																																											
42																																											

$E = 20.00$

$E/(E-1) = 1.057$

$\sum_{i=1}^n \frac{1}{i^2} = 9.36$

$\sum_{i=1}^n \frac{1}{i} = 41.53$

$\alpha = 0.001$

Anexo 7. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en niños del nivel inicial 2024?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Demostrar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de la expresión oral en niños del nivel inicial 2024</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>Los juegos lúdicos influyen significativamente en la mejora de la expresión oral en niños del nivel inicial 2024</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juegos Lúdicos</p> <p>Los juegos lúdicos apreciados de diversos ángulos, viene a ser actividades de disfrute, satisfacción natural e innata que se da en el crecimiento de la niñez de acuerdo a las etapas evolutivas del ser humano (Castro y Robles 2018)</p>			
<p>Problemas Específicos</p> <p>1. ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión claridad?</p> <p>2. ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Fluidez?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>1. Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión claridad</p> <p>2. Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Fluidez</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>1. El módulo de lengua influye de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión Claridad</p> <p>2. Los juegos sociales influyen de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión Fluidez</p>	<p>Dimensiones V1</p>	<p>Indicadores</p>	<p>Ítems</p>	<p>Niveles o rangos</p>
			Módulo de lengua	Rimas	Ítems 1 - 5	Nunca (1)
				Trabalenguas	Ítems: 6 - 10	
			Juego Social	Interactúa con sus pares.	Ítems:11 - 13	A veces (2)
				Habilidades sociales.	Ítems:14 - 17	
			Juego Cognitivo	Coopera con los demás.		Siempre (3)
				Resuelve problemas.	Ítems: 18 - 21	
				Creatividad e imaginación	Ítems: 22 - 24	
			<p>Variable 2:</p> <p>Expresión Oral</p> <p>La expresión oral en los niños es imprescindible para lograr adquirir y desarrollar competencias comunicativas Ministerio de Educación-Minedu (2020)</p>			

<p>4 3. ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Coherencia?</p> <p>4 4. ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión axiológica?</p>	<p>3. Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Coherencia.</p> <p>4. Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión axiológica</p>	<p>3. Los juegos cognitivos influyen de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión Coherencia.</p> <p>4. Los juegos lúdicos influyen de forma significativa en la mejora de la expresión oral en su dimensión axiológica.</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Claridad</p> <p>Fluidez</p> <p>Entonación</p> <p>Axiológica</p>	<p>Indicadores</p> <p>-Expresa situaciones</p> <p>Mensajes claros</p> <p>Fluides verbal</p> <p>Pronunciación</p> <p>-Modulación de voz</p> <p>Vocalización</p> <p>Franciscanos</p> <p>l Católica</p>	<p>Ítems</p> <p>Ítems: 1 - 4</p> <p>Ítems: 5 - 8</p> <p>Ítems: 9 - 12</p> <p>Ítems: 13 - 15</p> <p>Ítems: 16 - 18</p> <p>Ítems: 19 - 21</p> <p>- 24</p> <p>- 21</p>	<p>Niveles o rangos</p> <p>Inicio (C)</p> <p>Proceso (B)</p> <p>Logro (A)</p> <p>Logro destacado (AD)</p>
<p>2 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>	<p>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</p>			
<p>2 Paradigma: Positivista</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel/Alcance: Explicativo</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasi experimental.</p>	<p>Población: 50 niños</p> <p>Tipo de muestreo: no probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra: Muestra no probabilística está conformado por 18 para grupo experimental.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juegos Lúdicos:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionario</p> <p>Variable 2:</p> <p>Expresión oral</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Rubrica</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.</p>			

Anexo 8. Plan de actividades de aprendizaje



PERÚ

Ministerio
de Educación

1 **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha**

¡Institución acreditada, líder a nivel nacional!

“Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC”



10 **MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA

“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE CHINCHA

PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN 2024

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Chincha - Ica - Perú
2024**

PRESENTACIÓN

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de Chíncha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.

PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución	: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha”
1.2 Provincia	: Chincha
1.3 Lugar	: Avenida América No. 209
1.4 Nivel	: Superior
1.5 Directora General	: Hna. Ángela Montoya Vargas.
1.6 Jefe de Unidad Académica	: Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
1.7 Investigador (es)	: Leydy María Pintado Rojas
1.8 Población Beneficiada	: 21 Estudiantes del I.E “George Washington”
1.9 Duración	: Del lunes 08 abril al 17 de abril del 2024 (01 sesión diaria de 10:00 am a 12:00pm)

II. POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP “San Francisco de Asís” de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

III. JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada “JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E GEORGE WASHINGTON - 2024”.

Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las I.EE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcadas en la en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

IV. OBJETIVO:

4.1. GENERAL:

Demostrar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de la expresión oral en niños del nivel inicial de la I-E “George Washington” 2024

4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión claridad
- Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Fluidez
- Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión Coherencia.
- Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en la mejora de la expresión oral en su dimensión axiológica.

V. METAS:

5.1 Descriptiva y cuantificable:

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión claridad
R2	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión fluidez
R3	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión coherencia
R4	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

5.2 METAS DE ATENCIÓN:

- 21estudiantes del grupo experimental
- 01 docentes de Educación Inicial

5.3 METODOLOGÍA:

- Lluvia de ideas, trabajo en equipo, exposición, descubrimiento guiado.

VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

6.1. RESPONSABLE:

- Leydy María Pintado Rojas

VII. DESCRIPCIÓN:

7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- Lunes 08 abril Aplicación del pre test – Evaluación a través del cuestionario.
- Martes 09 abril: Explora tu lengua (trabalenguas)
- Miércoles 10 abril: Aprendo rimando ando.
- Jueves 11 abril: ¿Adivina quién soy?
- Viernes 12 abril: El detective de las frutas.
- Lunes 15 abril: Yo soy (canciones)
- Martes 16 abril: Pasa la palabra
- **Miércoles 17 abril:** Aplicación del pos test –Rubrica de evaluación de los juegos verbales

7.2. Lugar:

Aula de la I.E “George Washington”

7.3. Horario:

10:00 am a 12:00 pm

7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.

VIII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Octubre				Noviembre			
				08	15	22	29	05	12	19	26
<ul style="list-style-type: none"> Aplicación del pre test – cuestionario de la expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> Orientación para el desarrollo adecuado del cuestionario Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> El 100% de estudiantes participan en el cuestionario de expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje 	X							
<ul style="list-style-type: none"> Explora tu lengua (trabalenguas) 	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> El 100% de estudiantes manifiesta con sus palabras algunas de los trabalenguas que ha aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje 		X						
<ul style="list-style-type: none"> Aprendo rimando ando 	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> El 100 % de estudiantes Describen características de las imágenes y menciona las palabras que riman. 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje 			X					
<ul style="list-style-type: none"> ¿Adivina quién soy? 	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> El 100 % de estudiantes brindan pistas o descripciones para lograr identificar los personajes (Animal, fruta, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje 				X				

<ul style="list-style-type: none"> • El detective de las frutas 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100 % de estudiantes muestra 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje 					X		
<ul style="list-style-type: none"> • Yo soy (canciones) 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100 % de estudiantes participan activamente al cantar, moverse al ritmo de la canción, imitar gestos y aprender nuevas palabras, mejorando su pronunciación y entonación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje 					X		
<ul style="list-style-type: none"> • Pasa la palabra 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100 % de estudiantes mejoraron su atención y retención al pronunciar una nueva palabra mejorando su pronunciación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje 						X	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pos test – rubrica de evaluación expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución de los exámenes • Orientación para el desarrollo adecuado del examen • Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 80% de estudiantes mejoran su expresión oral en las diferentes dimensiones establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Resultado final del instrumento de evaluación del desarrollo de las sesiones de aprendizaje. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de las sesiones de aprendizaje. • informe 							X

IX. PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
BIENES				
Material de oficina (hojas bond, lapiceros, lápices, laptops, impresoras, tinta)	Según necesidad		S/. 20.00	S/.50.00
copias	Según necesidad		S/. 20.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 10.00	
SERVICIOS:				
Equipo de sonido	1			S/. 100.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
TOTAL, GENERAL				S/. 150.00

FUENTES DE FINANCIAMIENTO	
	<ul style="list-style-type: none"> El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

X. POTENCIAL Y RECURSOS:

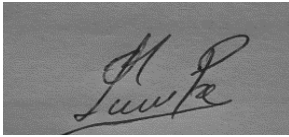
- Potencial humano 18 estudiantes de la I.E “George Washington”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

XI. EVALUACION: considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: lista de cotejo, guía de observación, encuesta, fotografías.

XII. MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
<ul style="list-style-type: none"> Elaboración y presentación del plan de intervención Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de las sesiones de aprendizaje. Coordinación con el jefe de unidad académica. Planificación de la ruta metodológica de las sesiones de aprendizaje. Elaborar los instrumentos para evaluar las sesiones de aprendizaje. Coordinación con la dirección general. 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de Asistencia a las sesiones de aprendizaje. Evidenciar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Sistematización diaria del desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Instrumentos aplicados de valoración a las sesiones de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias. Análisis de resultados.

	<ul style="list-style-type: none">- Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora.- Control de seguimiento a las rutas de las sesiones de aprendizaje.	
--	---	--



Chincha Alta, setiembre del 2024

Leydy María Pintado Rojas
Investigadora



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"SAN FRANCISCO DE ASÍS"

Congregación de
 Religiosas Franciscanas
 de la Inmaculada Concepción



**"ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS
 VARIABLES EN INVESTIGACIÓN"**

ASISTENCIA

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	8:30 AM	<i>[Signature]</i>	10:30 AM	<i>[Signature]</i>	8-04-24
02	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	8:30 AM	<i>[Signature]</i>	10:30 AM	<i>[Signature]</i>	9-04-24
03	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	8:30 AM	<i>[Signature]</i>	12:00 PM	<i>[Signature]</i>	10-04-24
04	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	9:00 AM	<i>[Signature]</i>	12:00 PM	<i>[Signature]</i>	11-04-24
05	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	9:00 AM	<i>[Signature]</i>	11:00 PM	<i>[Signature]</i>	12-04-24
06	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	8:30 AM	<i>[Signature]</i>	10:30 AM	<i>[Signature]</i>	15-04-24
07	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	8:30 AM	<i>[Signature]</i>	10:30 AM	<i>[Signature]</i>	16-04-24
08	LEYDY MARIA PINTADO ROSAS	8:30 AM	<i>[Signature]</i>	10:30 AM	<i>[Signature]</i>	17-04-24
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"SAN FRANCISCO DE ASÍS"**

R.E. 1120 (M.F. 20/01/1965) - Ley N° 10044 - T. M. N° 285-2020-MINEDU (M.F. 21/07/2020)



*Congregación de
Religiosas Franciscanas
de la Inmaculada Concepción*

"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

Chincha, 8 de Abril de 2024

OFICIO N°085-2024-GORE-ICA-DREI-EESPP "SFA" CH/D
 Señora (ita) :
 MARIAM YNES GUZMAN ALMEYDA
 Directora de la I.E. GEORGE WASHINGTON SCHOOL
 Presente.-

ASUNTO : SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR TALLERES DE INVESTIGACIÓN

REFERENCIA : Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública Docente.

Tengo el agrado de dirigirme a usted para expresarle un saludo fraterno de Paz y Bien en Cristo y María, a nombre de la Comunidad Educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de la Región Ica y el mío propio.

Que, estudiantes del Taller de Tesis Investigación, modalidad virtual-presencial, vienen desarrollando la formulación de su trabajo de investigación con fines de obtención del Título de Licenciado en Educación Inicial.

Solicito su autorización para la estudiante **Leydy María Pintado Rojas**, realice Talleres de Investigación en su Institución, **Título : "JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL" :**

ESTUDIANTE	CORREO	DÍAS	HORA
Leydi María Pintado Rojas	leydypintadorojas@gmail.com	Del 08 al 17 de Abril	10:00 a.m. a 12:00 p.m.

Agradezco anticipadamente su alto espíritu de colaboración para con la educación superior; expreso a Ud., mi especial consideración y estima personal.

Fraternalmente,





Dña. Angélica Montoya Vargas
DIRECTORA GENERAL

H.AMV/D.G.EESPP "SFA"
Eca/s.

📞 056-263002

✉ iaopsfa@hotmail.com

🌐 www.sanfranciscochincha.edu.pe

📘 <https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>

Anexo 9. Sesiones de Intervención

INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA "GEORGE WASHINGTON SCHOOL - 2024". NIVEL INICIAL

"Día del Encuentro, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de los heroicos batallas de Junín y Ayacucho"

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **DOCENTE:** Leydy María Pintado Rojas
- 1.2. **GRADO:** 5 años.
- 1.3. **FECHA:** lunes 15 de abril del 2024

II. TITULO: ¿Adivina quién soy?


III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños y niñas realicen adivinanzas al describir objetos de su entorno.

IV. APRENDIZAJE ESPERADO:




AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información de texto oral. - Infiere e interpreta información de texto oral. - Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD/ESTRATEGIAS	MATERIALES
	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES DEL DIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recepción de estudiantes. ✓ Actividades permanentes. ✓ Saludo de bienvenida. ✓ Se hace la presentación a través de una canción: ¡Hola! ¡Hola! ¿Cómo estás? ✓ Se realiza la oración de la mañana. ✓ Se toma la asistencia. ✓ A través de cantos que día es hoy y como está el clima. ✓ Salimos a los servicios higiénicos. ✓ Observan los materiales que tenemos dentro del aula para trabajar. 	Papel higiénico Jabón Alcohol Computadora USB Juegos didácticos Pizarra Plumones
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entonamos la canción "Adivina, adivina" <p style="text-align: center;">Adivina, adivina, vamos a jugar. Adivina, adivina ¿Cuál es el animal? Kikirikii cocorocoo adivina, adivina. Kikirikii cocorocoo ¿Qué animal soy yo?</p>	Hojas Goma Radio

**INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA "GEORGE WASHINGTON SCHOOL - 2024".
NIVEL INICIAL**

"Abra del libro nuevo, de la consultamos de nuestra independencia, y de la conmemoración de los héroes locales de Juan y Ayacucho"

 <p>DESARROLLO</p>	<p>Kikiriki cocorocoo yo canto en la mañana, Kikiriki cocorocoo a todos despierto yo. El gallo el gallo el gallo el gallo el gallo.</p> <p>...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos preguntas: ¿De qué trata la canción?, ¿Qué animales hemos adivinado?, ¿Qué adivinanza te gusto más?, ¿Cómo es el animal que más te ha gustado?, ¿Qué otros animales podemos adivinar? 	<p>Cartillas</p> <p>Papel crepe</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mencionamos el tema de hoy y el propósito que tenemos en la presente clase. ✓ Realizamos el juego la papa se quema: los niños van pasando la pelota hasta que la docente para la música y el niño que queda con la pelota sale al frente a realizar una adivinanza. ✓ Mediante frutas y verduras la docente realiza adivinanzas junto a los niños. 	<p>Fichas impresas</p>
<p>CIERRE</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizamos preguntas de retroalimentación. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos aprendido hoy? - ¿Cómo lo he aprendido? - ¿Qué actividades hemos realizado para aprender adivinanzas? - ¿Cómo se han sentido? ✓ Canción de despedida. 	

Denominación de la actividad de aprendizaje:

“Rimando Ando”



PROCESOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> La docente les da la bienvenida, a una nueva semana de aprendizaje con el cordial saludo de paz y bien. Se presenta y les explica que el día de hoy aprenderemos un tema muy importante fácil y divertido, titulado: “Rimando Ando”. Les comunico el propósito de la actividad, el cual es que aprendan a mejorar su expresión oral mediante las rimas. <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta un video a los niños: <p>https://www.youtube.com/watch?v=BtCvAgTAAFI</p> <p>Después de observar el video la docente realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observaron en el video? ¿Por qué creen que hay palabras en resaltadas en el texto? ¿En qué se parecen y diferencian estas palabras? 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas Bond lápiz Colores
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Para continuar con la actividad pediremos a los niños y niñas que busquen objetos dentro del aula con los que crearan rimas. Cada niño y niña saldrá adelante a presentar su rima creada. Para reforzar la docente presenta imágenes. 	

12

3

19

8

6	<ul style="list-style-type: none">• Después de ello la docente realiza las preguntas a los niños y niñas:• ¿Qué objetos utilizaron para crear su rima?• ¿Qué observaron de los objetos para poder crear su rima?• ¿Cómo relacionan las palabras que rimas?	
3	<ul style="list-style-type: none">• Después de ello la docente invita a los niños y niñas a buscar su material para elaborar su producto del día.• Los niños y niñas elaborarán su rima con su dibujo respectivo.	
2	<ul style="list-style-type: none">• La docente finaliza la actividad de aprendizaje realizando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">¿Qué aprendimos el día de hoy?¿Sera importante conocer acerca de las rimas?¿Les gusto la actividad?¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?	
3		

CIERRE METACOGNICIÓN



Denominación de la actividad de aprendizaje:


“Pasa la palabra”

6

6

8

PROCESOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> La docente les da la bienvenida, a un nuevo día de aprendizaje con el cordial saludo de paz y bien. Se presenta y les explica que el día de hoy aprenderemos un tema muy interesante fácil y divertido, titulado: “Pasa la palabra”. Les comunico el propósito de la actividad, el cual es que aprendan a mejorar su expresión oral mediante un juego divertido. <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta tarjetas con imágenes a los niños: <div data-bbox="491 1167 951 1361" data-label="Image"> </div> <p>Después de mostrar la primera imagen la docente explica a los niños como realizar el juego.</p> <p>Después de ello la docente realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata el juego? ¿Les fue difícil escuchar la palabra? ¿Comprendieron la explicación del juego? 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas Bond lápiz
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Para continuar con la actividad pediremos a los niños y niñas que ellos realicen el juego solos elegirán a un compañero para que inicie pasando la palabra previo a ello se la dirá a la maestra quien recibirá la 	

	<p>palabra al finalizar para verificar si es la correcta.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se divide en dos grupos a los niños para ver quien será el grupo ganador.• Cada grupo elegirá un representante para iniciar el juego.  <ul style="list-style-type: none">• Los niños dan inicio a su juego de una forma lúdica y divertida.• Después de ello la docente realiza las siguientes preguntas:• ¿Les fue difícil comprender las indicaciones del juego?• ¿Escucharon correctamente la palabra de su compañero?• ¿Cómo se sintieron al finalizar el juego sabiendo que la palabra no fue bien escuchada?• ¿habían jugado alguna vez este juego?	
<p>CIERRE METACOGNICIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none">• La docente finaliza la actividad de aprendizaje realizando las siguientes preguntas: <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Podemos expresarnos mediante un juego?</p> <p>¿Les gusto la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</p>	

2

3

Denominación de la actividad de aprendizaje:

“Yo soy”





PROCESOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
<p>6</p> <p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> La docente les da la bienvenida, a un nuevo día de aprendizaje con el cordial saludo de paz y bien. Se presenta y les explica que el día de hoy aprenderemos un tema muy interesante fácil y divertido, titulado: “Yo Soy”. Les comunico el propósito de la actividad, el cual es que aprendan a mejorar su expresión oral mediante canciones. <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta una canción a los niños: <p>https://www.youtube.com/watch?v=Bya-v3tww7o</p> <p>Después de escuchar la música la docente realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la canción? ¿Qué animales menciona la canción? ¿Qué creen que significa la palabra POLINIZACIÓN? ¿Se sabían la canción? 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas Bond lápiz Colores Computadora Equipo de música.
<p>6</p> <p>DESARROLLO</p> <p>3</p> <p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> Para continuar con la actividad pediremos a los niños y niñas que observen y escuchen muy atentamente las canciones presentadas <p>https://www.youtube.com/watch?v=DmovSHq8p8</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas cantaran las canciones con ritmo acompañado de movimientos. Después de ello la docente invita a los niños a realizar su producto del día. 	

3

2

2

	<ul style="list-style-type: none"> • Cada niño saldrá a presentar y cantar su canción favorita. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños dan inicio a su presentación de canciones. • Después de ello la docente realiza las siguientes preguntas: • ¿Les fue difícil cantar delante de los demás? • ¿Cómo se sintieron al expresar sus canciones favoritas? • Al finalizar las presentaciones los niños realizan su dibujo de su presentación y lo decoran a su gusto. 	
<p>CIERRE METACOGNICIÓN</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • La docente finaliza la actividad de aprendizaje realizando las siguientes preguntas: <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Podemos expresarnos mediante canciones?</p> <p>¿Les gusto la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</p> <p>¿Creen que podemos aprender mediante canciones?</p>	

Denominación de la actividad de aprendizaje:

“Explora tu lengua”



6

12

3

6

2

PROCESOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> La docente les da la bienvenida, a un nuevo día de aprendizaje con el cordial saludo de paz y bien. Se presenta y les explica que el día de hoy aprenderemos un tema muy interesante fácil y divertido, titulado: “Explora tu lengua”. Les comunico el propósito de la actividad, el cual es que aprendan a mejorar su expresión oral mediante los trabalenguas. <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta un video a los niños: <p>https://www.youtube.com/watch?v=FZgEH3pDKn8</p> <p>Después de observar el video la docente realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observaron en el video? ¿Por qué creen que se pronuncian rápido las palabras? ¿De que trataban los trabalenguas? ¿Podrán pronunciar así de rápido? 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas Bond lápiz Colores Computad ora
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Para continuar con la actividad pediremos a los niños y niñas que observen y escuchen muy atentamente los trabalenguas presentados. Los niños y niñas repetirán los trabalenguas cada vez más rápido. <p style="text-align: center;">TRABALENGUAS PARA NIÑOS</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>TRABALENGUAS PARA NIÑOS</p> <p>le pizara pizara pizara, en la tipica pizara, en la tipica pizara pizara, le pizara pizara.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>TRABALENGUAS PARA NIÑOS</p> <p>Me han dicho se dicho que dicen que he dicho ya Ese dicho está mal dicho yo sé y yo le he dicho dicho estaba dicho dicho que ese dicho que dicen que dijo ya</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>TRABALENGUAS PARA NIÑOS</p> <p>cuando cuantos cuantos, cuantos cuantos cuantos, porque si se cuantos cuantos cuantos cuantos nunca sé cómo cuantos cuantos.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>TRABALENGUAS PARA NIÑOS</p> <p>Por tristes trigres, trigres trigres en un trigo en tres tristes trigres, trigres trigres trigres trigres</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>TRABALENGUAS PARA NIÑOS</p> <p>El rey de los reyes se quiere decir decir el que le decían decían bien decían decían decían</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>TRABALENGUAS PARA NIÑOS</p> <p>San Juan un Juan y el Juan que Juan se le reírre y para reírre al Juan que Juan Juan que Juan un Juan Juan el Juan que Juan</p> </div> </div>	

18

21

- Después de ello la docente invita a los niños a realizar un pequeño concurso de trabalenguas entre compañeros, el cual será su producto de la actividad de aprendizaje.



- Los niños dan inicio a la competencia de trabalenguas.
- Después de ello la docente realiza las siguientes preguntas:
- ¿Qué objetos utilizaron para crear su rima?
- ¿Qué observaron de los objetos para poder crear su rima?
- ¿Cómo relacionan las palabras que rimas?

2

CIERRE METACOGNICIÓN



- La docente finaliza la actividad de aprendizaje realizando las siguientes preguntas:
 - ¿Qué aprendimos el día de hoy?
 - ¿Será importante conocer acerca de las rimas?
 - ¿Les gusto la actividad?
 - ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?

Anexo 10. Fotografías.

**Realización de las actividades de aprendizaje
en la I.E “George Washington”.**