



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO RECURSO
DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN
ORAL EN ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 30637 - DEL DISTRITO DE PANGOA,
SATIPO, 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

**COTACHE PASCUAL, DIGNA ALEJANDRA
ORCID: 0000-0003-3987-1287**

ASESOR

**VELÁSQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT
ORCID: 0000-0001-7881-4985**

SATIPO – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Cotache Pascual, Digna Alejandra

ORCID: 0000-0003-3987-1287

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Satipo, Perú

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú.

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

FIRMA DE JURADOS Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

Presidente

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Miembro

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

Miembro

Velásquez, Nilo Albert

Asesor

DEDICATORIA

A mis padres, a mis hijos, por haberme forjado como persona que soy hoy en día, mucho de mis logros se los debo a ellos por su apoyo incondicional durante mi proceso para ser profesional ser profesional la cual hoy me permite lograr mis metas.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener tan buena experiencia dentro de mi universidad, gracias a mi universidad por permitirme en convertirme en ser un buen profesional en lo que tanto me apasiona, gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso de mi formación integral, el producto determinado de este grupo de graduados, y como recuerdo y prueba viviente en la historia; desarrollo del proyecto de investigación, que perdurara dentro de los conocimientos y desarrollo de las demás generaciones que están por llegar.

LA AUTORA

RESUMEN

En la presente investigación se planteó las dificultades que tienen los estudiantes en la pronunciación, fluidez verbal y coherencia al momento de expresar sus necesidades y/o preferencias. Desde ese punto, se creyó conveniente la implementación de una nueva estrategia que ayudara a la mejora del desarrollo de la expresión oral; en tal sentido, se formuló el siguiente enunciado: ¿De qué manera influye los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 30637 – del distrito de Pangoa, Satipo, 2020? Asimismo, el objetivo general fue determinar la influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral; el cual tuvo como alcance a los estudiantes del 5º grado de primaria. Con respecto a la metodología se consideró de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población la conformo 1249 estudiantes; mientras que, la muestra estuvo compuesta por 18 estudiantes. La técnica usada para el recojo de información fue observación y como instrumento ficha de observación. Los resultados evidenciaron en el pre test que 72% de estudiantes se ubicaron en el nivel de “inicio”; mientras que, en el post test el 50% llegó a “logro esperado”; también, se realizó la prueba estadística de Wilcoxon que proporciono un nivel de significancia menor al 0.05, aceptando la hipótesis de la investigación. En este sentido, se concluyó que los juegos lingüísticos como recursos didácticos favorecen positivamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

Palabras clave: Expresión, Juegos, Lingüístico, Oral.

ABSTRACT

In the present research, the difficulties that students have in pronunciation, verbal fluency and coherence when expressing their needs and/or preferences were raised. From that point, it was thought convenient to implement a new strategy that would help improve the development of oral expression; in this sense, the following statement was formulated: In what way do linguistic games influence as a didactic resource to develop oral expression in students of the Educational Institution No. 30637 - Pangoa district, Satipo, 2020? Likewise, the general objective was to determine the influence of linguistic games as a didactic resource to develop oral expression, which had as scope the students of the 5th grade of primary school. With respect to the methodology, it was considered applied, explanatory level and pre-experimental design. The population consisted of 1249 students, while the sample consisted of 18 students. The technique used for the collection of information was observation and the instrument used was the observation form. The results showed in the pre-test that 72% of the students were at the "beginning" level, while in the post-test 50% reached the "expected achievement" level; also, the Wilcoxon statistical test was performed, which provided a significance level of less than 0.05, accepting the hypothesis of the research. In this sense, it was concluded that linguistic games as didactic resources positively favor the development of oral expression in students.

Keywords: Expression, Games, Linguistic, Games, Oral.

ÍNDICE

Título de la tesis	i
Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
Contenido.....	viii
Índice de figuras.....	xi
Índice de tablas	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. <i>Internacional</i>	4
2.1.2. <i>Nacional</i>	6
2.1.3. <i>Regional</i>	10
2.1.4. <i>Local</i>	11
2.2. Bases teóricas.....	12
2.2.1. <i>Los Juegos Lingüísticos</i>	12
2.2.1.1. La Teoría del juego de Bruner	12
2.2.1.2. Los juegos lingüísticos.....	14
2.2.1.3. Las diferentes formas del juego lingüístico	15

2.2.2. <i>Expresión oral</i>	23
2.2.2.1. Importancia de la Expresión Corporal	24
2.2.2.2. Teoría de la expresión oral Cassany	26
2.2.2.3. Estrategias más soberbias de la expresión oral	27
2.2.2.4. Área de la comunicación.....	31
2.2.2.5. Competencias comunicativas, capacidades y estándares de aprendizaje	33
2.2.2.6. Dimensiones de la Expresión Oral.....	34
III. HIPÓTESIS	36
IV. METODOLOGÍA.....	37
4.1. Diseño de investigación	37
4.2. Población y muestra	38
4.2.1. Población	38
4.2.2. Muestra (<i>n</i>).....	39
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	40
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	41
4.4.1. <i>Técnica de recolección de datos</i>	41
4.4.2. <i>Instrumento</i>	41
4.5. Plan de análisis.....	42
4.6. Matriz de consistencia.....	43
4.7. Principios éticos	44
V. RESULTADOS.....	45
5.1. Resultados	45
5.2. Análisis de resultado	52

VI. CONCLUSIONES	57
6.1. Conclusiones	57
6.2. Recomendaciones.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
Anexos	68
1. Autorización.....	68
2. Instrumentos.....	69
3. Validación de instrumento	70
4. Consentimiento informado.....	88
5. Base de dato	103
6. Documentos de campo que acredite la realización del estudio (Sesiones)	104

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados Pre Test Expresión Oral.....	46
Figura 2 Resultados de la Aplicación por Sesiones.....	48
Figura 3 Resultados Pos test Expresión Oral.....	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de Estudiantes del Nivel Primario	38
Tabla 2 Muestra de Estudiantes del 5° Grado de Primaria	39
Tabla 3 Resultados Pre Test de la Expresión Oral.....	45
Tabla 4 Resultados de la Aplicación por Sesión de la Expresión Oral.....	47
Tabla 5 Resultados Post Test Expresión Oral.....	49
Tabla 6 Comparación de Resultado entre Pre y Post Test	50
Tabla 7 Estadística de Prueba de Wilcoxon.....	51

I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio se describe teniendo en cuenta la realidad problemática local, a razón de que en la actualidad la expresión oral tiene poca trascendencia en la dedicación y enseñanza por parte del maestro, existiendo dificultades que no favorecen su desarrollo, dado que se da mayor importancia a otras destrezas dejando de lado a la expresión oral.

Se considera que la débil expresión oral en las Instituciones Educativas es debido a la falta de preparación, actualización y capacitación por parte del maestro. La utilización de métodos y recursos tradicionales han hecho que el estudiante se sienta desmotivado y por ende tenga como consecuencia el bajo rendimiento académico y poco desarrollo de la expresión oral. Asimismo, otra de las causas es la utilización de textos inadecuados que no le permiten la fluidez de vocabulario y, por consiguiente, dificulta la expresión oral.

Los problemas expuestos, referidos al aprendizaje del lenguaje oral, implican, una necesidad urgente, que es formular estrategias y técnicas para desarrollar la expresión oral en el ámbito educativo anterior mencionado (Cassany, 2008).

Por tal motivo, los recursos didácticos juegan un papel crucial expresión oral, debido a que con la aplicación de recursos nuevos y verbales es posible lograr una mayor motivación, captación y participación por parte del estudiante, obteniendo de esta manera buenos resultados en el aprendizaje y desarrollo de la expresión oral. Según García y LLull (2009) mencionan que, al organizar la comunicación, los estudiantes usan la expresión de una manera más clara.

Los juegos lingüísticos son una herramienta que constituyen una serie de recursos didácticos que ayudan a la expresión oral de los estudiantes del quinto grado de primaria, debido a que desarrollan variadas y ricas actividades de pensamiento y exploran sus capacidades.

Por lo expuesto anteriormente, en la Institución Educativa N° 30637 se observó que los escolares del quinto grado del nivel primaria presentaron ciertas dificultades en la forma de formular sus pensamientos y al compartir sus expresiones ante otras personas, por lo que se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos lingüísticos influyen como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2021?, teniendo como objetivo general; determinar la influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020. Del cual se desprende como objetivos específicos; Identificar mediante un pre test el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020; Aplicar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020; y, evaluar mediante un post test el desarrollo de la expresión oral, después de aplicar el recurso juego lingüístico en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

Las razones que llevaron a realizar el presente estudio son de carácter teórico y práctico, el primero se busca ayudar al trabajo pedagógico del docente con el conocimiento de la didáctica para desarrollar una mejora en la expresión oral, y en lo

práctico se busca encontrar estrategias y recursos que permitan al estudiante realizar un aprendizaje más dinámico y activo.

Este estudio es de suma importancia debido a que se parte de una problemática encontrada en la institución educativa, el no abordar este problema podría repercutir a largo plazo cuando el estudiante quiera insertarse a la sociedad, debido a que no logró desarrollar en él una competencia de expresión oral que es fundamental para su desenvolvimiento dentro de cualquier ámbito laboral o personal.

En cuanto a la metodología de la presente investigación fue de tipo aplicada, de nivel explicativo y de un diseño pre experimental; en cuanto a la población estuvo constituida por 1249 estudiantes, la misma a la cual le fue aplicado el tipo de muestreo no probabilístico, obteniendo así una muestra de 18 estudiantes del quinto grado de primaria; mientras que, para el recojo de datos se hizo factible el uso de la técnica observación e instrumento ficha de observación.

Los resultados obtenidos en el pre test del presente estudio mostraron que el 72% de estudiantes se ubicaban en el nivel de “inicio”; mientras que, en los resultados del post test un 50% alcanzo el nivel de “logro previsto” y el 28% un nivel de “logro destacado”; asimismo, se realizó la prueba de Wilcoxon donde se obtuvo un grado de significancia menor a 0,05; por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula. Por lo que se concluyó que si hubo una influencia de los juegos lingüísticos como recursos didácticos para el desarrollo de la expresión oral.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Ramírez (2017) realizó una investigación para obtener el grado de licenciado en educación titulado “*Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el alumnado de la sección secundaria del colegio New Visión School en el período 2015 – 2016*”, con el objetivo de: Explicar la incidencia de los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el alumnado de la sección secundaria del Colegio “New Visión School” en el periodo 2015-2016 a través de la implementación de estrategias lúdicas pertinentes. El estudio presentó por su naturaleza una investigación de tipo cuanti-cualitativa, En el presente proyecto no se aplicará muestra ya que para aplicarla es necesario contar con más de 200 personas y ese número no es alcanzado, contando únicamente con 105 estudiantes que será la población total a investigar. Llegó a la conclusión que, La gran mayoría del alumnado de la sección secundaria del colegio “New Visión School” tiene una experimentación casi nula al uso de los juegos lingüísticos en el salón de clase para el desarrollo de la producción oral en el idioma inglés.

Cabrera & Moreira (2019) realizaron una investigación para obtener el grado de licenciado en educación con el título de “*El juego en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 a 5 años*”, cuyo objetivo fue determinar la importancia del juego en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 a 5 años. El estudio tuvo como metodología el tipo cuantitativo y nivel explicativo en la que se aplicó el método bibliográfico en campo para diseñar una Guía de estrategias lúdicas para docentes, esto se hizo por medio de la técnica de observación, la encuesta y la entrevista y en la que

se usó como instrumento el cuestionario y lista de cotejo con el objetivo de recopilar datos para descubrir detalles que ayudan a explicar el comportamiento. La población a estudiar de la Escuela de Educación Básica “Abel Romeo Castillo” estuvo conformada por 1 director, 24 estudiantes, 1 docente, y 24 padres de familia, siendo a su vez una muestra censal. Este estudio llegó a la conclusión de que la mayoría de los niños evaluados presentaron falencias en el desarrollo de la expresión oral, especialmente en expresarse y seguir instrucciones, relatar cuentos por medio de imágenes.

Gallo & Vera (2017) realizaron un estudio su investigación, *“Influencia de los cuentos electrónicos en la calidad del desarrollo lingüístico en los niños de 5 a 6 años. Diseño de una guía didáctica con enfoque metodológico para docentes”*, previo a la obtención del título de licenciadas en ciencias de la educación mención: educadores de párvulos, que tuvo como objetivo: Determinar la influencia de los cuentos electrónicos en la calidad del desarrollo lingüística en niños de 5 a 6 años. La metodología utilizada fue el descriptivo, bibliográfico y teórico para diseñar una guía didáctica con enfoque metodológica para docentes, el tipo de este estudio fue el descriptivo y de correlacional, población estuvo constituida por los estudiantes matriculados en el plantel indicado con un total de 103 personas, repartidas en categorías según su rol en: 1 director, 12 docentes, 45 estudiantes y 45 representantes legales, de los cuales solo se tomó a 76 como muestra. Gallo y Vera concluyeron que el desarrollo lingüístico puede ser desarrollado en el proceso educativo con el apoyo de los cuentos electrónicos que divierten y despiertan el interés de los niños favoreciendo la manifestación de las habilidades del lenguaje.

2.1.2. Nacional

Huanca & Choque (2016) en su trabajo de investigación titulado " *Programa de juegos lingüísticos para favorecer el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los niños de la Institución Educativa Particular Gran Maestro Juan Enrique Pestalozzi. Hunter – Arequipa 2016*", previo a obtener el grado de licenciado en educación. El cual tuvo por objetivo: aplicar el programa de juegos lingüísticos en el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los niños de la Institución Educativa Particular Gran Maestro Juan Enrique Pestalozzi. Hunter – Arequipa 2016. El método utilizado fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y de diseño pre experimental, el cual se rige en procesos confiables, acordes con la realidad del estudio; asimismo, la población estuvo conformada por un total de 126 estudiantes de los tres años de estudio, pero como nuestra investigación es carácter cuasi experimental. Los resultados del estudio mostraron que el desarrollo de la expresión oral antes de la aplicación de los juegos lingüísticos de los niños, en el pre test fue del 11% en el nivel de "logro", 32% en proceso y 57% en inicio. Huanca y Choque llegaron a la conclusión que el desarrollo de la expresión había sido favorecido por la aplicación del programa de juegos lingüísticos.

Machacuay et. al (2016) en su tesis de investigación titulado " *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de La Institución Educativa 5 de Abril, Vitarte, 2015*", previo a optar el título profesional de licenciado en educación. Tuvo como objetivo; determinar el nivel de influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en los alumnos del sexto grado de primaria de la

institución educativa 5 de abril, Vitarte, 2015. La metodología usada fue de tipo de aplicada, nivel descriptivo y de diseño experimental longitudinal, la población estuvo constituida por un promedio de 600 alumnos, donde 56 estudiantes del sexto grado fueron elegidos como la muestra, que estaban distribuidos en dos secciones: sección "A" 28 estudiantes y sección "B" 28 estudiantes. Los resultados en la contratación de hipótesis general arrojaron en la aplicación de U de Mann Whitney un valor de significancia menor que 0,05, entonces se decidió rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se concluyó que los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyen significativamente en desarrollar la expresión oral de los alumnos del sexto grado de primaria de la institución educativa 5 de abril.

Ordinola (2019) realizó su estudio titulado *"El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018"*, tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. Esta investigación tuvo el objetivo; determinar el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018. La metodología se basó en un tipo aplicado, de nivel explicativo y de diseño pre experimental, la población y muestra estuvo conformado por 25 estudiantes de las edades de cinco años de la ya mencionada institución educativa, la técnica usada para el recojo de información fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Ordinola concluyó que el juego lingüístico, mediante adivinanzas, refranes y dramatizaciones mejoran el desempeño semántico de los niños de 5 años, haciendo hincapié en el notable desarrollo de los campos significantes y las jerarquías semánticas.

Obregón (2019) en su estudio titulado *“Aplicación de juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos De Mama Ashu”, Distrito Chacas, Provincia De Asunción Región Áncash, 2018”* previo a optar el título de licenciada en educación inicial, que tuvo por objetivo: determinar si la aplicación de los juegos lingüísticos, favorece el lenguaje oral en los niños de cinco de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” de distrito Chacas, provincia Asunción región Áncash 2018. La investigación tuvo como metodología del tipo experimental, enfoque cuantitativo y el diseño pre-experimental, la población y la muestra estuvo constituida por la totalidad de 20 niños matriculados en el año académico 2018. Los resultados obtenidos evidenciaron que inicialmente, el 85% de los niños se situaron en un nivel de retraso, el 10% en el nivel necesita mejorar y solo el 5% en un nivel normal. Obregon concluyó que antes de la aplicación de los juegos lingüísticos, los niños tenían problemas en el lenguaje oral, en cuanto a la expresión, u omitían o aumentaban las palabras de una frase, o el uso excesivo de las muletillas, no participaban en las clases por miedo o vergüenza.

Rodas (2019) en su investigación titulado *“Juegos lingüísticos y su relación en la expresión oral en 12 de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-25/Mx-U De Huayrapata, Distrito Anco, provincia La Mar, Ayacucho 2018”*, tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. El cual tuvo por objetivo; determinar la relación de los juegos lingüísticos y la expresión oral de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-25/Mx-U de Huayrapata, distrito Anco, provincia La Mar, Ayacucho 2018. La metodología usada fue el de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño pre experimental, la muestra poblacional estuvo constituida por 15 niños y niñas de las edades de 04 años de la ya

mencionada institución. Los resultados arrojaron mediante el estadístico Tau-b de Kendall una correlación, asimismo, el p valor fue de 0.000 menor al 0.05, rechazando así la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Rodas concluyó que los juegos lingüísticos se relacionan significativamente y la expresión oral de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-25/Mx-U de Huayrapata, distrito Anco, provincia La Mar, Ayacucho 2018.

Achata (2018) realizó su investigación titulada “*Los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje mejoran la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 41005 Héroes de Angamos del distrito, provincia y región de Arequipa-2017*”, tesis para optar el título de licenciada en educación primaria. Que tuvo como objetivo: determinar si los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje mejoran la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 41005 Héroes de Angamos del distrito, provincia y región de Arequipa-2017. La metodología utilizada fue la de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño pre experimental, la población estuvo conformado por 98 estudiantes, de la cual se extrajo a 18 niños del 3° grado de primaria para que fueran parte de la muestra, la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. Los resultados mostraron en el pre test sobre el nivel de expresión oral que el 6 % (1) estudiante obtuvo la calificación AD, 17 % (3), obtuvieron la calificación A, seguido del 39% (7) obtuvieron B y 39% (7) estudiantes obtuvieron C; es decir el mayor porcentaje se encontraba en un nivel de inicio. Achata concluye que los juegos lingüísticos aplicados como estrategia para la mejora de la expresión oral favorecen significativamente a los estudiantes de dicha institución.

Barbeito (2019) en su estudio titulado “*El efecto que produce el empleo de juegos lingüísticos en el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018*”, tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, que tuvo como objetivo: determinar el efecto que produce el empleo de juegos lingüísticos en el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018. La metodología usada fue de tipo aplicada, nivel explicativo y de diseño pre-experimental, cuya población y muestra estuvo conformada por los 15 niños de las edades de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, la técnica para el recojo de información fue el cuestionario con el instrumento la evaluación del lenguaje. Los resultados obtenidos en el Pre-test del lenguaje oral, antes de realizar los juegos lingüísticos fue que el 20% de los niños de 4 años se situaron en el nivel “muy bajo”, el 53% en el nivel “bajo”, el 20% en nivel “medio”, el 7% en nivel “alto” y el 0% en el nivel “muy alto”; mientras que, en el pos test el 20% se encontró en el nivel “muy alto, el 67% en el nivel “alto”, 13% en el nivel “medio”, y en el nivel “bajo” y “muy bajo” no se encontró a nadie. Por lo que se concluyó que la aplicación de los juegos lingüístico si mejoraron significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de dicha institución.

2.1.3. Regional

Acero (2018) realizó su investigación para optar el grado de Licenciada en Educación titulado “*Dramatización y expresión oral en estudiantes de la institución educativa inicial N° 30001-54 Satipo-2018*”, el cual tuvo como objetivo primordial el determinar la relación que existe entre dramatización y expresión oral en *estudiantes de la institución educativa inicial N° 30001-54 Satipo-2018*. La metodología usada para este estudio fue de tipo correlacional, trabajado con el método general científico, que contó con una población conformada por 106 estudiantes de los cuales solo se

eligió a 24 para la muestra a través de un muestreo no probabilístico; asimismo, para el recojo de datos se usó la técnica de la encuesta y como instrumento la prueba. Los resultados del estudio mostraron que el coeficiente encontrado fue $r = 0,909$ por lo que sí existe una relación estrecha entre las dos variables, siendo una influencia del 82,6%. Por consiguiente, se concluyó que si existe una relación directa entre las variables dramatizaciones y expresión oral en dicha institución.

2.1.4. Local

Pio (2018) realizó su investigación para optar el grado de Licenciada en Educación Primaria titulado “*Actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 2 grado de primaria de la I.E. “José Olaya”, distrito de Satipo*”, el cual tuvo como objetivo primordial establecer la relación entre la estrategia lúdica y el desarrollo de la expresión oral en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. “Jose Olaya”. La metodología usada para este estudio fue tipo aplicada, de nivel descriptivo y de diseño pre experimental, en donde se tuvo una población conformada por 123 estudiantes de los cuales solo se eligió a 33 para la muestra a través de un muestreo no probabilístico; asimismo, para el recojo de datos se usó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación. Los resultados del estudio de Pio mostraron que la relación de $r = 0,907$ por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. El estudio concluyó en que si existe una relación estrecha entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de dicha institución.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. *Los Juegos Lingüísticos*

2.2.1.1. La Teoría del juego de Bruner

Bruner (1984) expone una teoría integradora, funcional y constructiva donde el juego es un comportamiento meramente social que tienen su inicio en la acción espontánea pro orientada culturalmente. Del mismo modo nos menciona que el juego ayuda que el infante a tomar conciencia de su entorno, cuerpo, movimiento, nociones espaciales y a traducirlo a secuencias de acciones

De acuerdo con Bruner (2002) el juego no sucede al azar o por casualidad. Sino por el contrario, se desarrolla en apertura a algo a lo que Bruner ha nombrado “un escenario”. Esto es una representación del mundo interior y se contrasta con el aprendizaje, en ella se interioriza el mundo externo hasta conseguir que sea uno mismo. El juego es un medio para desarrollar la inteligencia, el cual cumplirá con dicho objetivo si es bien usado. En consecuencia, a ello, existe muchas razones para recomendar que dejemos al niño libre, siempre y cuando este medio cumpla con requisitos que ayuden al niño a formarse como es la honestidad, la buena conducta, buenos materiales de aprendizaje y cultura que pueda imitar (p. 211-219).

Asimismo, Bruner (1984) menciona que “no siempre es mucho la preparación en el lenguaje o el asombro lo que permite al niño ampliar sus poderosas capacidades combinatorias, sino la posibilidad honesta de una buena forma de jugar con el lenguaje y con su asombro personal” (pp. 8).

A menudo sucede las complicaciones de las lenguas lingüísticas y el fenomenal experto no lo ve complicado, más lo hacen ver el uso de parecer para iniciar en el juego.

La disposición de la expresión del estudiante es que te accede ambicionar a integrarte con ellos, según con los enfoques, para ello podemos conocer algunos elementos del lenguaje motivadoras u conseguir cosa diferente a las que ya has obtenido.

a) Las Característica de un juego

Huizinga (1998) hace menciona de algunas cualidades de los juegos que han tenido fórmula personalidad en la novedad, estos son:

- ✓ Los juegos libres son una representación libre.
- ✓ Los juegos necesitan tener un orden absoluto.
- ✓ Las recreaciones nos producen ansiedad con sus actitudes, en sus emociones y suspensos.
- ✓ Los juegos no son propiamente libres.
- ✓ Se puede realizar los juegos dentro de un lugar o espacio o tiempo que son adecuados.

b) Los Diferentes juegos.

García y Llull (2009) plantea que el juego es una actividad de todos los estudiantes que contribuye para el desarrollo de los seis componentes que son específicamente esenciales: lo físico, lo intelectual, lo creativo, lo emocional, lo nacional y cultural (pp. 34).

- ✓ **Físico motor:** Consigue desarrollar en diferentes formas según su estado corporal de los escolares: La rapidez corporal y entre otras cosas más.
- ✓ **Intelectual.** Donde se proporciona a los escolares el conocimiento de sus condiciones, por lo cual se puede evaluar, usando las técnicas con antelación, para solucionar los problemas que existe.

- ✓ **Creativos:** Es donde se encuentra **la** perfección en las actividades de sus creativities de los estudiantes, para corregir sus conocimientos creativos.
- ✓ **Emociones:** Es donde persistentemente sus emociones nos originarán el control durante las actividades de los juegos, para la madures de sus emociones.
- ✓ **Social:** En este ambiente se originará los imperios morales, encontrando la importancia en los estudiantes para poder socializarse ante la sociedad,
- ✓ **Cultural:** Que se establece una adaptación de adquirir los comprensión y transcripción para el mayor universal con propósitos a vivir a cuenta de los elementos como se ve en el establecimiento geográfico, según sus situaciones peculiares o la estación histórica.

2.2.1.2. Los juegos lingüísticos

Díaz (2012) argumenta que la importancia del juego lingüístico en el desarrollo del lenguaje es amplia, por ello el autor hace hincapié en que es una herramienta idónea que ayudará a lograr la asimilación de “conocimientos, desarrollar los principales hábitos y habilidades lingüísticas, la competencia comunicativa, los elementos de motivación, competencia, participación y emulación de los educandos, y al mismo tiempo, resultan vías eficientes para resolver importantes tareas de carácter educativo” (pp. 97).

De acuerdo con Crystal (1997) el jugar con las palabras es el beneficio al humanitario, donde los elementos se perciben en apartar las frases o unir, convirtiéndolas en proyectos innovadores, para hallar los populares clandestinos de los juegos y tratar de usarlas de acuerdo según las medidas de sus capacidades. Donde se

puede prestar atención. En los juegos de rompecabezas con frases y concurrencias en repetidas, fiestas y en todas las cualidades de los contextos personales, movimientos de recreación del estudiante (pp. 12).

2.2.1.3. Las diferentes formas del juego lingüístico

Cervera (1984) afirma que “la literatura infantil responde a los deseos íntimos del niño, reacción que se traduce en el gusto del niño por ella” (pp. 33). Entre ellos tenemos:

a. Rima

Son las expresiones organizadas o que posean para la creación de una oración, iniciando con los vocabularios que son confusas, que se podría salir con diferentes sonidos de vocalización que son más efectivas.

Trigo (1988) alude a que las repeticiones nos ayudan para la retención y ver como se pronuncia las frases que utilizan los estudiantes con esta práctica se puede obtener la simetría sonora, que son paralelos, los ritmos con sus diferencias, proporcionar a profundidad, sus inquietudes e incluso cierto dramatismo a sus declaraciones (p. 299).

Son acercamiento a los textos, para encontrar la armonía y el ritmo de los poemas que cautivan y que se requieren en la universidad, siempre examinando que las recapitulaciones narrativas también suelen proporcionar en los poemas de su representación compuesta con las letras.

Con frecuente se apoya al desarrollo de la expresión, tanto como verbal como realizando los textos completos, que puedan leer, que puedan asimilar y que puedan recitar sus poesías, el estudiante debe cautivar la misión que el autor desea traspasar y que se esfuercen por hablar con los demás dentro de sus entornos.

Al escuchar las expresiones es donde les hace sentir, que lo hace vibrar y se sienten emocionado, que el estudiante se va educando con su experiencia artística y sus eventos de juego que tienen en particularidad que son lúdico-poética del lenguaje. De este modo, se propone potencialmente que el análisis nos permite realizar sus fantasías y sus creatividades, son los mecanismos de mucha importancia según sus funciones y según de la edad infantil, que nos ayuda al perfeccionamiento.

Trigo (1988) enfatiza en que son la forma didáctica presentada que nos refuerza, administrado dentro de las reparaciones poéticas:

- **Los Contactos con las poesías o poemas:** Esto nos incluye que los estudiantes realizan el contacto con las poesías dentro de una reunión con una manera grata, que son atreves de sus canciones que son para los más pequeños y con otro procedimiento para los demás, como el símbolo de la canción que seleccionas, desde sevillanas o cantos flamencos que alcanzan a ser modelos y auténticas con sus espacios poéticos. Es decir, que tenemos que afirmar de que la tradición que transporta el chaval del camino entre sus elegancias y de aquí que de cualquiera condición pase por el filtro de la observación y el estudio para que lo conozca mejor y lo acreciente.
- **Deseo del estudiante o de carácter de tus poesías:** Los estudiantes competentes se da a reconocer con sus varios poemas que en algún instante de los días que son esenciales lo va realizar, en lo que sigue en la “elección privada”. Cada uno solicita el poema que más le hipnotizó y que seguiremos afanando en los pasos sucesivos. Que son las distribuciones poéticas que han encantado a los estudiantes, ya sea a al través de la misión, a al través de las rimas, mediante el uso del ritmo, se ve que la

musicalidad, la afinidad de las imitaciones, matracas, etc. Es lo que la totalidad tiene el mismo informe global, con sus investigaciones según sus problemáticas.

- **Las lecturas o recitaciones en cada actividad con elegancia en su participación:** Son factible porque se verá su potencialidad de cada estudiante que reproducirán sus inspiraciones y primitivamente cada uno lee "su poesía" con una voz de aceptación y claro ante el público con sus lecturas y precisa (los más pequeños pretenden de numeroso refuerzo del docente en esta situación). Consecutivamente, en un 2ª período de este movimiento, cada inscrito lo declama, si es viable por memoria, ante todos los acompañantes; Ahora no se debe influir ni forzar a un individuo porque ahora no precisa en formar sus actividades. Puede conseguir libre y libremente, pero con la estimulación es muy importante para el desenvolvimiento de los escolares.
- **Deseo colectivo o participación grupal:** A continuidad, viene un exterior físico completamente transcendentales y específicos en el método pedagógico que recomendamos; se trata de las votaciones compuestas de los poemas adentro de las aulas de conferencias.

b. Adivinanza

Esparza (2009) declara que las adivinanzas son populares y son manejados con sus exploraciones en las que se define algo para adivinar, asimismo acreditado como un acertijo, tiene como propósito de divertir y entender a los niños, sin apropiación, además contribuye a la memoria (p. 23). Bueno, como fomentar las asociaciones de sus capacidades

El acertijo: Se le reconoce a manera de una palabra de una forma que rima, que a los escolares les motiva a seguir acertando.

Asimismo, también cumple muchos oficios, tal y como menciona Miaja (2005).

- Desarrollar con las frases nuevas.
- Apreciar las nuevas emociones.
- Apropiarse según con su entorno.
- Suministrar según las actividades adecuadamente en las instancias.
- Evaluar sus vocabularios de los estudiantes.
- Pronunciar un buen lenguaje oral.
- Se debe destacar correctamente el pronunciamiento de ciertos fonemas.
- Para animar a los niños debemos estar con un buen estado de ánimo.
- Para expandir sus conocimientos con sus creatividades.
- Para hacer un dibujo realizo mis imaginaciones
- Se debe iniciar una consulta de psicomotricidad.

El razonamiento de la edad se va a encontrarse a la conciliación del acertijo en la fase de su desarrollo y en sus beneficios de la juventud.

- Estableciendo anticipo en un ambiente tranquilo y relajado. Considere con antelación y será provechoso para sus participaciones y que serán escuchado por los presentes. Con estas expectativas se puede construir un suspenso para el día siguiente que se le va a traer un acertijo, que será excelente. Se trata de dejarle con la intriga y con esto les dará el placer de saber y les dará las pretensiones de concentrarse en el acertijo.

Pero se desarrollará de una forma de una ceremonia ante que el acertijo, aquí se creará el clima ideal para realizar la conferencia, se puede decir que abra un entorno muy agradable, muy caluroso y motivador para el estudiante que está muy relajado y capaz de prestar atención y tomará conciencia en lo que escucha, siendo competente de expresar libremente sus emociones, pensamiento y sentimientos.

- Introducción del acertijo. Para la exposición del acertijo solicita un refuerzo de asombro para revelar. Las motivaciones son muy resaltante y fundamental que rescata un papel plenamente importante en este pequeño "teatro" que el ordenador tiene que establecer mientras encaja el acertijo en la clase.
- La exposición requiere que el estatus de ejemplo de las operaciones interesantes y motivadoras. Para ello se realizará en declamación para que les interese y gira en torno a su círculo extraordinario con las imágenes a través de juegos participativos.
- El estudio del material o texto del acertijo. Recitación, se demuestra si los jóvenes lo han entendido, si las palabras que incorpora están a la mano y todo su vocabulario es conocido por todos. Se les pide que se aseguren de reconocer los términos y, en caso de que no lo hagan, intentaremos darles una explicación en el medio.

- Cuando se alcanzan todas las opiniones, adicionalmente alcanzan a su comprensión para que, con ello se logre llegar al método para delimitar su procedimiento. Redundamos el acertijo una y otra vez hasta que lo busquemos bien todo y, con la ayuda de todos y cada uno, frecuentamos de expresar el thriller del acertijo, la contestación que se oculta a la última etapa de esas estrofas.
- Buscando sus respuestas. La idea de réplicas es viable que pueden ser guiadas por los instructores. Una vez que se conozca sus contenidos, el educador que se alcanzará indagando: ¿Reconocemos lo que está lejos? Consentirán algunos momentos para hablar libremente sus ideas, es muy importante que todos participen, que todos siempre sean escuchados, que todos traten de ayudar a expresar dando la solución. Por lo tanto, el docente debe estar atento y mirar a todos los estudiantes y brindarles la posibilidad de que todas las personas participen constantemente. Se pide que participe los estudiantes más tímidos para romper el miedo.

¿Qué crees que puede ser? La contestación de un estudiante en personal no debe curiosear de ninguna manera, debido que debe ser habituado y que ahora debemos resaltar sus soluciones precisando lo más irrelevantes.

Que todos los estudiantes tengan bien explicado sus posibles soluciones, el monitor y se ordenará la habilidad con una sucesión

de interrogaciones para que el acertijo sea decidido por todos y ahora no por medio de un alitado de persona.

De qué manera se deben realizar las preguntas para el manual de la habilidad de resolución que se ha dado y con cuántas pistas. Las interacciones son formadas por los estudiantes por lo que se tiene muchas ventajas, porque nos permite una audición viva, así como la colaboración de los estudiantes

c. **Los trabalenguas**

Son apreciados los juegos de personas sutiles.

Gracián (1969) afirma que, “el remedio del trabalenguas pone en juego la agudeza verbal y conceptual del español. Con los juegos lingüísticos de retorcerse la lengua, se produce un vacío semántico”. Contiene el uso de expresiones que ahora no traen mejores significados, pero que trasladan a las agrupaciones involuntarias con nuevas ideas que son las que verdaderamente que transfieren sus emociones; Sin duda se vio que los trabalenguas son muy divertidos, el deporte poético basado en el sabor de sus expresiones a través del buen sinsentido.

d. **La Poesía**

Real Academia Española (2020) define a “La poesía como la manifestación de esplendor o sentimiento estético a través de la frase en verso o prosa”.

Se determina por manejar persistentemente unos afectos líricos, que son persistentemente y que estarán llenos de metáforas, igualmente se tiene ritmos, las rimas muy fáciles con vigorosa musicalidad. Los estudiantes aspiran aprender poesía y fantasear la suya conveniente, posiblemente es

muy significativo de estimularse en los escolares del nivel primario para perfeccionar sus expresiones

e. **Las Retahílas**

Pelegrin (1993) la expresión “cuerda” es estar a la mira íntimamente de la subcultura intelectual, (juego rápido), son de carácter burlesco, grotesco, original, burlón, lúdico, que son considerado entre los actos o en la detención del tercer hecho y en las danzas de la época de oro para escoger un pensamiento de un material: el de ir, uno tras otro, a pie de la mano o en fila. Hoy la expresión "Retahíla" que surge para examinar en los numerosos juegos y según sus situaciones: en los discursos de lo poético-corporal al lograr sus conocimientos del infante, en la "buena fortuna" o dibujo previo al juego, dentro de las frases mágicas, dentro de las letras "Sin ton ni son. Pueden ser".

Se simpatiza del comprendido textual según sus orales (verbales y gestuales) este típicamente compuesto y habitualmente los festivos, con materias transformadas, diseño, encanto, sinsentidos, bromas, trabalenguas, vestiduras, cortesías rimadas. Frecuentemente desempeña con sus cualidades de los villancicos (repetición traumática e inoportuna de algo) que, don se van a incorporar a sus semejantes, se les señala a las juventudes para la potestad físico verbal que se pueden decir al elegir los personajes de los reflejos de las estrofas que están establecidas.

Los rasgos retahílas son:

- El monótono: Se puede redundar con las cualidades de existencia originarios.

- Las Tradiciones: Son típico que son agrupada con las tradiciones convencionales o populares que se tiene de algunas regiones.
- La instrucción del filamento sigue las habilidades de las poesías, pero ser fermentaba a agraciarse de algunas adaptaciones que se encuentra dentro del procedimiento de los reflejos diarios.

2.2.2. Expresión oral

Ramírez (2002) plantea el siguiente concepto sobre expresión oral: “habilidad comunicativa que se desarrolla desde perspectivas pragmáticas y educativas, su carácter coloquial permite definirla como una destreza de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana” (p. 57).

La expresión oral sirve como instrumento para comunicar en forma libre lo que uno desea manifestar y sin censura, esta puede ser artística o recreativa (Ramírez, 2002).

En su trabajo de investigación sobre Sabaduche (2014) argumenta que la palabra verbal ha ocupado constantemente un territorio significativo para el humano, en la que basa en sus estilos de vida y que va pretendido dialogar y formular sus pensamientos ya sea de forma original incluyen sus gestos, sus mímicas, realizando sus expresiones tanto como oral o escrita, igualmente en este caso ha establecido los símbolos para comunicarse y explicar lo que siente según como a establecido y conocido generosamente en su entorno social, que siendo la enseñanza teniendo durante sus portos que el ser humano posee al participar.

De igual modo, Sabaduche (2014) afirma que el término de lo expresado es lo que consiente que el ser humano al dialogar con las personas que le rodean, de allí va comenzando a participar con la oportunidad de establecer sus metas, sus sueños y sus iniciativas habituales que son particularmente por el instante. Al pretender de llegar al público con el imparcial positivo a través de sus frases realizadas, pero mientras que la expresión diaria deja de existir para cristianizar en una representación compleja persuasiva. Al alcanzar a las existencias humanas a través de sus expresiones implica a conocer las técnicas que son exclusivas para el lenguaje completo a que no existe absolutamente: En los debates, en las conferencias, en los sermones, en las muestras y entre otros, según el objetivo que se tiene a cumplir y con el público en general para lograr la meta.

2.2.2.1. Importancia de la Expresión Corporal

Viendo la importancia del movimiento es una parte más de prácticas con los estudiantes, pero sin embargo son los estándares de los estudiantes, para sus mejoras de sus habilidades motoras que son para el desarrollo físico, en su desarrollo intelectual y en sus emociones, por lo que son crucial con sus padres transfieran sus expresiones, que son Fluir, se da a reconocer su trabajo y residir al importe de la superficie. Involucrándonos con ellos al realizar los Juegos, fundamentalmente en lugares intensivos y seguros para realizar los juegos, que nos permitirá que los estudiantes se movilizan con autonomía y destreza.

Iniciando con el lenguaje gestual que se da a través de los videojuegos realizando la imitación, conjuntamente desarrollando con la representación de personajes o animales de una tradición, que nos permite ensanchar el lenguaje

expresivo y comprensivamente, pero asimismo viendo la iniciativa de los estudiantes, intuición e imaginación para favorecer la bondad emocional del alumno.

En la expresión oral son el área que no existe mejor aplicación física del humano, pero si también se encuentra en lo social psicológica, que quiere decir que nos contribuye a las combinaciones del ser humano, siendo la importancia para la exploración de sus regiones que son exclusivas para el personaje desde 3 aspecto.

- a) **Individuo físico:** son movimientos del propio cuerpo dando el espacio, el tiempo y la intensidad para el lenguaje corporal, donde se da en el cuerpo mundial, en el cuerpo segmentario y en el rostro, dando un marco o estrategias originales, en la danza, en las mímicas, en las dramatizaciones y en los payasos.
- b) **Individuo psíquico:** Donde se utiliza el cuerpo como un instrumento para articular sus emociones, dando as imitaciones, son atrevimiento, realizando la creatividad, dando reconocimiento hacia los demás y mucho más que exista, que son crucial de cumplir sus expresiones corporales en los estudiantes y que nos permite ampliar de posición integral.
- c) **El Hombre o una mujer social:** Las expresiones corporales asimismo se tiene como un propósito de envolver sus aspiraciones a nivel social como son: La interrelación, formando un equipo, participando, dando confianza en uno mismo y en los demás y cooperando

2.2.2.2. Teoría de la expresión oral Cassany

De acuerdo con Cassany (2008) un individuo es competente comunicativamente cuando tiene la capacidad para hablar, escuchar, leer y escribir en una situación determinada realizándolo de manera idónea. En este sentido tenemos que la expresión oral se manifiesta mediante situaciones de desempeño o de conductas externas. Pero se debe tener en cuenta que dicha conducta sale a relucir cuando ocurre una serie de procesos internos que impulsan: los conocimientos, las actitudes, las decisiones, los rasgos de personalidad, etc. (Ministerio de Educación, 2010, p. 23).

Del mismo modo Cassany et. al (2003) mencionan que “la expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás. A menudo hemos escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y magníficos escritores; sin embargo, muy rara vez y quizá nunca, hayamos escuchado hablar de un buen oyente” (p. 104).

En este sentido se fundamenta que la construcción del lenguaje oral dentro del salón de clase se realiza de dos formas; la comunicación autogestionada y la comunicación plurigestionada.

- **Comunicación autogestionada:** Está enfocado en la capacidad que tiene el individuo para dar discursos por sí solo; asimismo esta requiere de una preparación y autoregulación del mismo sujeto que va elaborar el texto. En esta solo hay una voz la cual está encargada de dar el tema, medir su tiempo, controlar las intervenciones, modular la voz, entre otros; es decir, gestiona su propio discurso a razón de ser enunciativa y donde predomina las afirmaciones. De acuerdo a Cassany et. al (2003), “existe una

modalidad básicamente enunciativa; tiene las características lingüísticas más cercanas al escrito: gramaticalidad, descontextualización, elaboración, pronunciación cuidada” (p. 139).

- **Comunicación plurigestionada:** Conocido también como el arte de dialogar porque está se enfoca en un dialogo de interacción y colaboración con otros individuos, dado que a diferencia de la anterior en esta si existe un colaboración para gestionar el texto por lo que son varios interlocutores que se reparten el texto, y entre ellos intercambias roles de emisor-recepto, modulas sus voces, toman turnos para participar, entre otras acciones. Asimismo, por ser las participaciones un grupo de individuos está abierta a realizarse y responder preguntas o a afirmar o negar ciertos enunciados que se puedan objetar. De acuerdo con Cassany et. al (2003) tienen las “Características típicas de lo oral: reducciones, pronombres (tú, él, yo), elipsis, etc.” (p. 139).

2.2.2.3. Estrategias más soberbias de la expresión oral

Viendo la importancia del movimiento es una parte más de prácticas con los estudiantes, pero sin embargo son los estándares de los estudiantes, para sus mejoras de sus habilidades motoras que son para el desarrollo físico, en su desarrollo intelectual y en sus emociones, por lo que son crucial con sus padres transfieran sus expresiones, que son Fluir, se da a reconocer su trabajo y residir al importe de la superficie. Involucrándonos con ellos al realizar los Juegos, fundamentalmente en lugares intensivos y seguros para realizar los juegos, que nos permitirá que los estudiantes se movilizan con autonomía y destreza.

En el compromiso de estudios de Paz (2016) relata que las estrategias para no olvidar aumentar la expresión oral, además de:

a. Diálogo

Tusón (1997) menciona que la fórmula de representación originario del aviso y la socialización. Reside en el canje de mediaciones gramáticas en las que o (de vez en cuando) participantes excelentes, mercantilizan las particularidades del receptor y emisor una buena forma explicativa de sus ideas o emociones sobre un argumento positivo de interés habitual y alcanzar a las terminaciones satisfactoriamente para todos los elementos. Al realizar un dialogo se presume un mayor o menor diplomado de rectitud, según la relación y el grado de confianza entre los participantes, el tema, el estado de cosas y el propósito comunicativo que persigan.

Como también se da el dialogo con una consideración al máximo de los intercambios verbales entre las personas, también se tomará en consideración dentro del aula con la máxima estrategias que fueron posibles para la potencialidad del desenvolvimiento de sus expresiones de los estudiantes, son adecuadas para establecer un vínculo de sus exposiciones de sus ideas.

b. La exposición

La exposición es una de las estrategias pedagógicas que los docentes utilizan o deben utilizar para desarrollar la expresividad, sin embargo, la expresividad oral es la forma necesaria de comunicarse con un estilo propio y definido su opinión sobre un tema determinado, estrategia que además hace que los jóvenes hombre o mujer perder el miedo al público expectante les permite vocalizar mejor y entender cómo funciona la gestión de un mercado objetivo.

c. Debate o discusión

Un debate es una técnica de comunicación que consiste en la confrontación de ideas u opiniones diferentes sobre un tema determinado. Las discusiones se suscitan cuando hay puntos de vista opuestos sobre un asunto. De allí que, en ellas, cada uno de los participantes ha de sostener argumentos o razonamientos contrarios a los del otro. Por lo general, pueden darse entre dos personas o dos bandos de personas, y pueden ser dirigidas o pueden darse de manera espontánea.

La ventaja de las discusiones es que en ellas se intercambian puntos de vista, ideas y pareceres que enriquecen el debate y aportan ideas y nuevas luces sobre el tema en cuestión. Pueden ser cordiales o acaloradas.

d. El estudio expresivo de textos poéticos

Son iguales a un pasatiempo lúdico y muy bastante motivador par el estudiante, como también se ve otros enfoques de las expresiones orales que nos brindan muchos beneficios.

- Para Educarse y articular de una manera terminante o ideal al uso oral del lenguaje.
- Dar la reminiscencia y fomentar su interés.
- Animar a la creatividad. Para desarrollar los entretenimientos de recitación centralmente de los iniciales años de educación, estarán adecuados las poemas cortos y famosos, como los acertijos, los trabalenguas, las canciones o fragmentos de cuentos.
- Las dramatizaciones o las simulaciones son estrategias tan perfectas para su perfeccionamiento de las competencias complejas que son expresados y realizando su creatividad de los escolares. Incluyen que las representaciones de unas situaciones o acciones ficticias, en la que los

aplicados descifran los protagonistas que se incluyen en un definitivo escenario comunicativas (Prado, 2011, p. 175). En ellos se conciertan en par de caracteres comunicativos (verbales y no verbales), que hacen concluyentemente para sus aportes para progreso total del temperamento del estudiante, también de su viable expresivo. Algunos movimientos motivadores pueden ser: Espontáneas e independientes (dramatización), disponiendo que el estudiante ocupe una etapa de cosas positivo y que actúe libremente de alianza con él. A partir de la memorización de los contextos anticipadamente elaborados, literarios o no (puesta en escena), con los ensayos de representación ante un público, en ellos el estudiante rescata la ocupación del representante.

e. Trabajos colaborativo o grupal

Preexisten cualquiera de las metodologías que se utilizan para el progreso formal de los estudiantes universitarios, una de las habilidades formuladas que son manipuladas del trabajo colaborativo o también llamado pintura institucional, la base de esta estrategia se da con la aparición de esta frase. Etimológicamente, la palabra grupo es de reciente fundación. Viene del grupo italiano "Gruppo" cuyo significado se transformó antes de todo en "nudo" y más estricto después se hablará con un conjunto fijo.

Pavlovsky y De Brasi (2000) manifiestan que “Los lingüistas lo derivan del antiguo propinado provenzal y asumen que es un derivado de la masa Kruppo-redondeada germánica occidental, lo que origina este significado final de la palabra círculo” (p.125). Así, desde el factor de enfoque filológico, se están desglosado dos campos de movimiento: el del nudo y el de la circular. Esto nos consigna a la idea de

aproximar a las sociedades desde sus complicaciones, desde sus nudos, pero también desde sus elaboraciones de sus instrumentos singulares e inéditos, sus círculos.

f. La oratoria como estrategia

Es estrechamente transcendental al reflexionar las recapitulaciones significativos para el aviso, así de esta manera la lengua se habla y esto a la sucesión son técnica de cultura importunando que es una representación de parte de la calidad e realizado como punto de vista en un medio real de provechoso del lenguaje de la interacción y de la obtención de los estudios que accedan a la naturalidad, la mejora y la indiferencia al hablar ante un público, es lo que se refuerza al alumno a ver más atractivo para conservar la palabra adecuada.

2.2.2.4. Área de la comunicación

MINEDU (2016) sustenta “En el informe al Ministerio de Educación del Perú se instituye que es el marco teórico y metodológico que cursa el coaching - estudiar corresponde al enfoque comunicativo” (p. 25).

Este procedimiento se enmarca centralmente de un ángulo sociocultural y resalta las prácticas sociales del lenguaje. Son las peculiaridades que se declaran, dentro de la consecutivo:

- Son expresivo porque son parte de las circunstancias explícitas que a través de las cuales los escolares alcanzan y transfieren sus contextos orales y escritos de otra cualidad, dimensiones y efectos textuales, con los propósitos únicos, que se encuentran en los diversos medios, como escritos, audiovisuales y multimodales, entre los demás.

Se señala en una representación sociocultural ya que la reciprocidad oral se sitúa en varios argumentos sociales y culturales donde se crean las identidades del individuo e identificaciones colectivas. Las palabras verbales y comunicaciones adoptan sus convenientes expresiones en cada uno de esos argumentos. Son muy sustancial de no dejar de lado cómo se usa la expresión en las culturas únicas, en acuerdo con su segundo histórico y sus aspectos socioculturales. Más aún en un país como el nuestro dónde se hablan cuarenta y también se encuentran con siete lenguas nativas, así también se ve la lengua española.

- Con las destrezas generales de las expresiones que se resaltan por el experimentado según sus circunstancias demostrativas que no siempre son antiguas, sino que son parte de las interacciones que se manifiestan las personas. Por lo que se llevaran a cabo luego según sus participaciones en la vida social y cultural, donde se da el uso del lenguaje de una forma excelentes para fundar sus significados. Donde se da gradualmente proporcionado al lenguaje. Asimismo, se ve el lugar contempla para la reflexión funda con el lenguaje desde su uso de la persona, así también se ve de una manera muy simple, para la indagación que se da una forma correcta dentro de los numerosos campos, sino que siempre se debe crear o reconocer las diferentes manifestaciones literarias, y que se debe expandirse en todo campo que son excepcionales de la existencia, se va dando en los efectos de las tecnologías en la comunicación humana.

Tácticas perpendiculares. Nos conlleva a responder a las tareas al llegar a las variedades, conociendo su entorno sobre en las Comunicaciones, considerando el

aprendizaje del coaching, son técnicas que son de una buena forma de tomar de la región de sus contextos diversos. Para ello, es esencial recordar que los ritmos y los estilos de estudios son especiales de los estudiantes, al mismo tiempo de la diversidad, métodos didácticos, métodos étnicos, métodos sociales.

A esto hay que añadir que no todos los escolares graduados tienen el hispano como lenguaje materno, no cualesquiera tienen una potencia comparable de este idioma, ni todos los hispanohablantes exploran y que por tal usan el rango habitual. La aplicación al rango también se convierte en el acompañamiento general de los sistemas de intercambio verbal añadidos y se da la conformidad de lo utilizados por los estudiantes universitarios con las necesidades pedagógicas únicas. Son las diversas formas que se tiene al hablar que les permiten a desarrollarse con sus talentos comunicativos que les será de mucha ayuda, para presentarse en los contextos especiales de profesores y mantener los estilos de vida sociales. Que son primordial apreciar positivamente este contexto para plantear unas condiciones continuas que accedan a los cuadros en equipos heterogéneos, y donde se puedan manifestar las diversificaciones como una realidad enriquecedora para todos.

2.2.2.5. Competencias comunicativas, capacidades y estándares de aprendizaje

En este período se proporcionan los esclarecimientos de las 3 competitividades internamente de su alrededor con la Información que todos los escolares peruanos deben difundir a lo extenso de su carrera escolar, conjuntamente con las competencias que puedan unir en esta tendencia. Quedando a cada competencia se le da la persecución a través de sus conocimientos estándares, donde pueden ser los puntos de

informe para la apreciación pedagógica de las capacidades, donde se representan en completo al grado de desarrollo de cada uno de las competencias desde un inicio y hasta el cese de sus formaciones, donde se define con las etapas anticipadamente al final del año escolar.

Como también se ve en los estándares de la enseñanza que son criterios muy precisos y comunes, para informar si se ha cumplido con los estándares del aprendizaje, así también nos ayuda para identificar qué tan lejos o cerca está cada alumno de lograr. De esta forma, también se le brindaran los registros que son valiosos para manifestar los comentarios de los escolares graduados de una carpeta de su enseñanza y socorrer a progresar, además de desarrollar la preparación según los requisitos de las aspiraciones de su dominio reconocidos. Asimismo, los diseños de estudio sirven de referencia para la clasificación de juegos que reconocen al alumno al ilustrar y desarrollar sus habilidades.

2.2.2.6. Dimensiones de la Expresión Oral

a) Claridad:

Hacer Son ideas concretas y definidas que deben exponer, Manejar frases bien cimentadas y terminología frecuente y a la importancia de los destinatarios. Si se usan frases que simbolicen dudas al destinatario, mejor es exponer para que consigan ser comprendidas (Doval, 2000, p. 63).

b) Entonación:

Es la lectura de algo fundamental, sin ella no se puede dar el sentido conveniente a las frases; sin ella no hay expresión. Aunque hay que añadir la comprensión de lo que se lee para que la lectura sea perfecta. En este sentido, se

pretende que el alumno aprenda la entonación imitando al maestro, el tono que éste da a las frases del capítulo que se va a leer y comentar. No obstante, cuando el alumno llega al período escolar de "lectura expresiva", se piensa que no es suficiente la sola imitación. Precisa algo más. Por lo menos, unas normas elementales, claras, sencillas y prácticas que le digan cómo debe entonar cuando no oiga la voz del profesor (Serena, 2002, p. 68).

c) Vocabulario:

Forma parte del sistema lingüístico y como tal es independiente del conocimiento particular de cada hablante, lo que lo diferencia del lexicón mental, que se relaciona con la competencia de cada hablante y con las nociones de vocabulario receptivo y vocabulario productivo (Herrero, 1990, p.128).

Otra evidencia es que los estudiantes que hacen uso de buenas estrategias aprenden más vocabulario, disponen de más información y producen mensajes de mejor calidad

III. HIPÓTESIS

Hi: Los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

H0: Los juegos lingüísticos como recurso didáctico no influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

IV. METODOLOGÍA.

El tipo del trabajo de investigación fue aplicada, que como define Palomino et. al (2015) en ella “se trabajan con problemas e hipótesis sobre una determinada realidad, a la cual se le somete a tratamiento” (p.28).

Con el respecto al nivel del trabajo de investigación esta fue explicativo, que de acuerdo con Hernández et. al (2003) en estos estudios se “va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales” (p. 101).

4.1. Diseño de investigación

El presente estudio tuvo un diseño pre experimental tal como Hernández et. al (2003) fundamenta que en este diseño existe la aplicación de un pre test y post test. El cual se desarrolla de la siguiente manera: primero se aplica el pre test para identificar el nivel o estado en el que se encuentra la variable dependiente, luego se suministra un estímulo y finalmente se somete al post test. (p. 141).

Este diseño se fundamenta según el estudio de ingreso, el cual da apertura al desarrollo de la actividad experimental y evaluar para así comprobar su influencia de la variable dependiente en el cuyo diagrama que es el siguiente:

Esquema:

$$\text{GE} = \text{O}_1 \text{ \underline{X} \underline{O}_2}$$

Donde:

GE= Es el grupo de estudiantes.

O₁ = Es el pre – test de la expresión oral, que se suministró al grupo de estudio, antes de ser sometido a los efectos de la variable independiente o X.

X = Viene a ser la aplicación de los juegos lingüísticos, es decir, la fase experimental.

O₂ = Es el post – test de la expresión oral, que se realizó a los estudiantes considerados como muestra de estudio después del desarrollo de la actividad experimental.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Vara (2012) define que, “La población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo” (p. 221).

Para este estudio la población estuvo conformada por 1249 niños del nivel primaria de la Institución Educativa N° 30637, bajo la dirección de la Lic. Balbín Rutti Noé.

Tabla 1

Población de Estudiantes del Nivel Primario Según el Grado por Sexo, de la Institución Educativa N° 30637, Pangoa, 2020.

Grados de la I.E. N°	Sexo		Total
	Varón	Mujer	
30649			
1° grado	84	100	184
2° grado	103	109	212
3° grado	110	86	196

4° grado	127	114	241
5° grado	110	110	220
6° grado	90	106	196
Total	624	625	1249

Fuente: Nomina de matrícula del nivel primaria de la Institución Educativa N° 30637, Pangoa, 2020.

4.2.2. Muestra (n)

Tamayo (2007) sostiene que la muestra “es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno no estadístico” (p. 38). La muestra de este trabajo se estuvo conformada por 18 estudiantes pertenecientes al 5° “A” la Institución Educativa N° 30637 Andrés Avelino Cáceres Dorregaray; registrados en el año 2020.

Tabla 2

Muestra de Estudiantes del Nivel Primaria Según el 5° Grado por Sexo, de la Institución Educativa N° 30637, Satipo, 2020.

Estudiantes del 5° de primaria	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
Total	10	8	18

Fuente: Nomina de matrícula 5° de primario de la Institución Educativa N° 30637, Satipo, 2020.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Los juegos lingüísticos	Díaz (2012) El juego lingüístico se constituye una estrategia metodológica que se propicia a la asimilación consciente y entretenida de los conocimientos. Que se utiliza para el desarrollo y perfeccionamiento de los hábitos y habilidades lingüísticas, que es de gran utilidad para contribuir al desarrollo del pensamiento, y los procesos cognitivos, así como la interrelación entre ellos.	Según a la ejecución de las actividades mediante los recursos bibliográficos, así mismo aplicando las técnicas y las estrategias de grupo, exposiciones y trabajos en aula.	Estrategias	Con rimas, trabalenguas, canciones. Adivinanzas, exposiciones, trabajos grupales y trabajos individuales.	Fichas
			Recursos	Con libros, separatas y poemarios.	
			Enfoque	Con el desarrollo del enfoque constructivista, cognitivo y significativo.	
Expresión oral	Ramírez (2002) plantea el siguiente concepto sobre expresión oral: “habilidad comunicativa que se desarrolla desde perspectivas pragmáticas y educativas, su carácter coloquial permite definirla como una destreza de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana” (p. 57).	Se desarrolla mediante diálogo interactivo de pares y grupales, de la misma manera se va a desarrollar con el diálogos expositivos e interactivos desarrollando la capacidad expresiva de los estudiantes	Claridad	Respetar los signos de puntuación. Utiliza adecuadamente la palabra con armonía. Explica con claridad el mensaje. Expresa sus ideas de manera clara y entendible.	Lista de observaciones
			Entonación	El estudiante expresa las palabras con entonación. Expresa con entonación los signos de puntuación. Maneja el tono de voz al hacer una explicación.	
			Vocabulario	El estudiante maneja un vocabulario fluido. Utiliza un léxico adecuado. Expresa con facilidad sus ideas.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Con respecto en las diferencias las técnicas e instrumento de la recolección de los datos dentro de la investigación científica, Según Carrasco (2018), nos manifiesta que son los medios que “Se precisa como proceso sistemático de creación, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, según al suceso a una conducta, para procesarlo y convertirlo en información” (p. 282). Y que el instrumento de evaluación nos manifiesta que son la escala de estimación que se aplicara al inicio y al finalizar para poder saber o determinara los cambios o según los resultados obtenidos.

De acuerdo con Carrasco (2008) la observación es “proceso intencional de captación de características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos de la realidad, a través de nuestros sentidos o con la ayuda de poderosos instrumentos”. Por lo que con estas técnicas nos permitió a observar y escuchar sus manifestaciones de su expresión oral de los estudiantes durante los juegos lingüísticos.

4.4.2. Instrumento

Se eligió la ficha de observación, por lo cual se tuvo como “objetivo es identificar ciertas características, situaciones, aspectos, comportamiento, etc., de un determinado estudio, Chomsky (2000); con esta técnica nos permitió identificar de una manera concreta las diversas manifestaciones en su expresión oral durante los juegos lingüísticos.

4.5. Plan de análisis

Para realizar el desarrollo del presente estudio se empezó realizando la entrevista con el directo y el docente de la Institución Educativa N° 30637, para saber la muestra de los estudiantes. En los siguientes se aplicó el pretest con la finalidad de ver el nivel que se encuentran los estudiantes del 5to grado, con respecto como se desenvuelven sobre la expresión oral. Para lo siguiente se ejecutó las sesiones de aprendizaje con los juegos lingüísticos con el objetivo de mejorar en sus expresiones orales de los estudiantes. Por último, se observó a través del post - test que los estudiantes se encontraban en los niveles más alto en referencia a las expresiones orales.

Según el resultado se investigó gracias a la estadística descriptiva de referencias que apoyan a la presentación de los datos, de tal manera que se conozca su estructura. Hay muchas maneras sencillas de estructurar las cantidades en gráficos que nos acepten las características importantes así también en características no esperadas. Los datos fueron realizados utilizando el Excel 2016 y SPSS versión 23; donde se elaboró las tablas y los gráficos.

4.6. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	TECNICA E	POBLACIÓN Y
			INDICADORES		INSTRUMENTOS	MUESTRA
a) GENERAL	a) OBJETIVO GENERAL	a) HIPÓTESIS GENERAL				
¿De qué manera los juegos lingüísticos influyen como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020?	<p>Determinar la influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.</p> <p>b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Identificar mediante un pre test el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.</p> <p>Aplicar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.</p> <p>Evaluar mediante un pos test el desarrollo de la expresión oral, después de aplicar el recurso juego lingüístico en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.</p>	<p>Hi: Los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.</p> <p>H0: Los juegos lingüísticos como recurso didáctico no influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Fuegos lingüísticos Dimensiones</p> <p>Estrategia</p> <p>Recursos</p> <p>Enfoque</p> <p>DEPENDIENTE</p> <p>Expresión oral</p> <p>Dimensiones</p> <p>Claridad</p> <p>Entonación</p> <p>Vocabulario</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Preexperimental</p> <p>Esquema:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> $G_E \quad O_1 \quad X \quad O_2$ </div> <p>Donde: G_E = Grupo de estudiante O_1 = Medición previa O_2 = Medición posterior X = Manipulación de la variable independiente.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Ficha de observación</p> <p>MUESTRA</p> <p>La muestra lo conforman 18 estudiantes del 5to A.</p>	<p>POBLACIÓN</p> <p>La población está constituida por 1249 estudiantes de la institución Educativa N° 30637</p>

4.7. Principios éticos

ULADECH (2021) establece que, para poder llevar a cabo el proceso de la investigación, se tuvo en cuenta lo recomendado por el código de ética para la investigación, aprobado por el acuerdo del consejo Universitario con Resolución N°0037-2021-CU-ULADECH católica, de fecha 13 de Enero del 2021. Principios que rigen la actividad investigativa, las que se tomaron en cuenta son los siguientes:

Concerniente a las iniciaciones éticos se tomó en cuenta por el mismo medio de investigación y especialidad. Es el inicio de la autenticidad que esta afín de las normas para hacer referencia de la bibliografía consultada. De esta manera, el principio de fidelidad, asegurado que la información es rigurosamente de uso para la investigación. En lo que concierne al inicio de respeto de la autoría, por lo tanto, que el respeto del autor, en las cuales que se realizan las citas concernientemente y las fuentes que se manejaron, así mismo se tuvo presente el principio de la justicia. Durante el estudio no se excluyó a los participantes por su situación la raza, religión procedencia, todos fueron considerados en las mismas condiciones.

Respeto al derecho de privacidad, mediante la cual las averiguaciones que se consiguieron en las investigaciones pueden ser divulgadas por otros, solamente se realizó para los fines de estudios.

El principio de anonimato, facilito que los datos de las informaciones no se registrado en los instrumentos de recolección de datos.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

En la investigación se pretendió describir el desarrollo de los juegos lingüísticos de los estudiantes del nivel primario, se realizó en la Institución Educativa N° 30637 Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Pangoa - 2020. Para ello se formularon dos objetivos específicos que son los que se han tomado como referencia para presentar los resultados de investigación:

Objetivo específico 1: Identificar mediante un pre test el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

Tabla 3

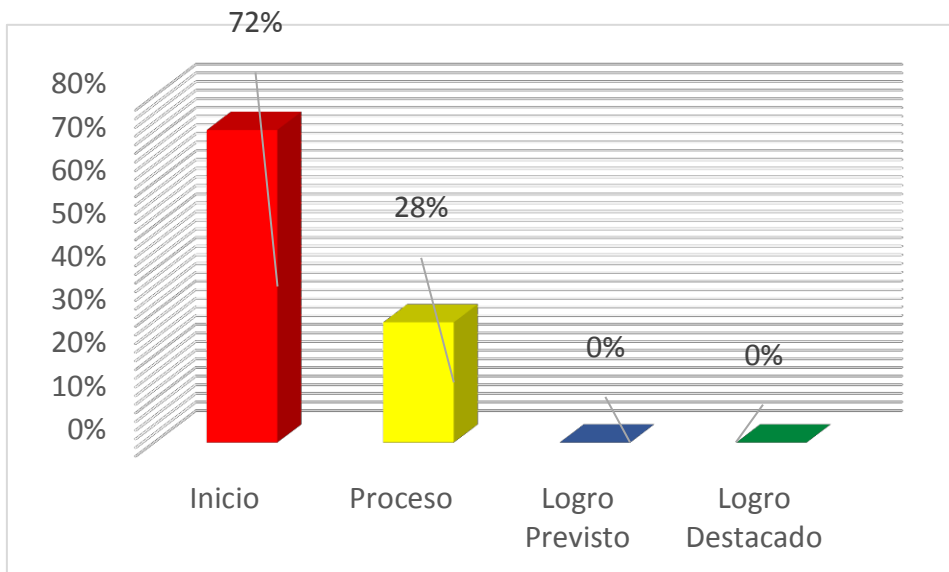
Estudiantes del 5° Grado Según Logro en Expresión Oral del Pre Test de la Institución Educativa N° 30637, Pangoa, 2020.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	13	72,00
Proceso	5	28,00
Logro previsto	0	0
Logro destacado	0	0
Total	18	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado en mayo, 2021.

Figura 1

Resultados Pre Test Expresión oral



Fuente: Tabla 3

De acuerdo con la tabla 3 y Figura 1, se observa en la aplicación del pre test, se observa que el 72% de los estudiantes se encuentran en escala inicio. Por lo que se concluye, que los estudiantes presentan un nivel bajo desarrollo en la expresión oral.

Objetivo específico 2: Aplicar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

Tabla 4

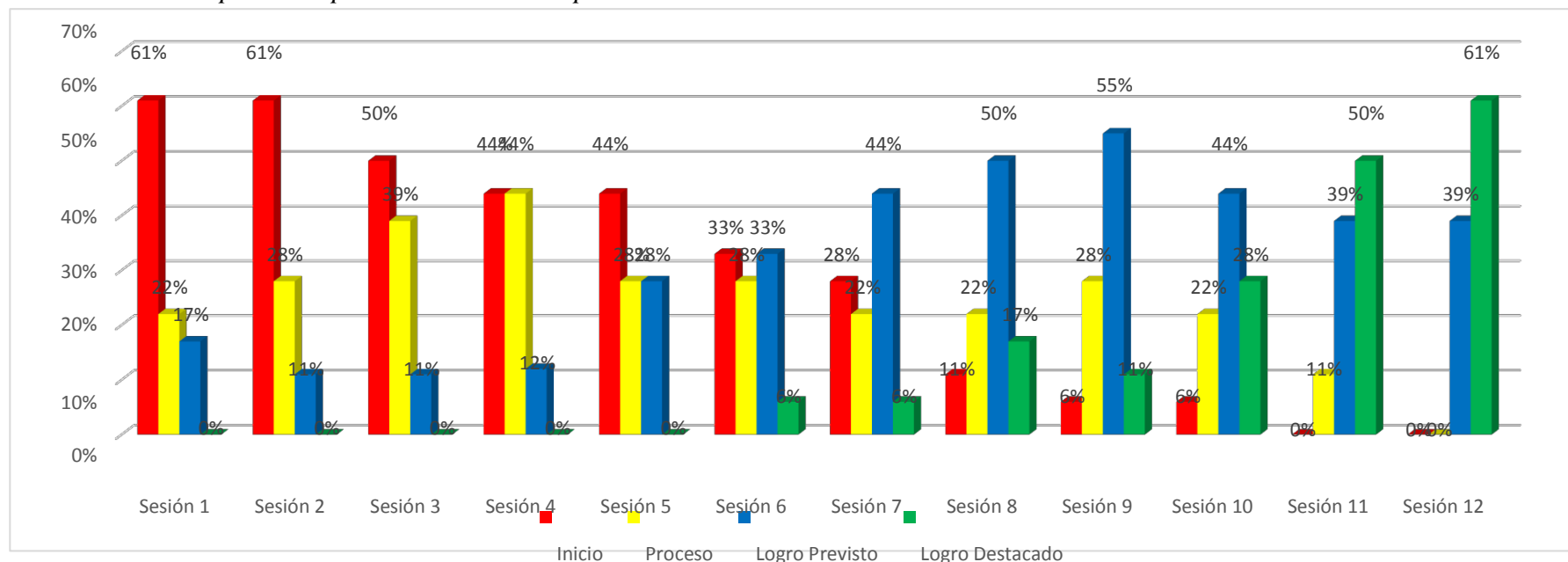
Estudiantes del 5° Grado Según Logro de la Expresión Oral Inglés por Sesión de la Institución Educativa N° 30637, Pangoa, 2020.

Niveles de logro del aprendizaje	Sesiones																							
	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	11	61%	11	61%	9	50%	8	44%	8	44%	6	33%	5	28%	2	11%	1	6%	1	6%	0	0%	0	0%
Proceso	4	22%	5	28%	7	39%	8	44%	5	28%	5	28%	4	22%	4	22%	5	28%	4	22%	2	11%	0	0%
Logro Previsto	3	17%	2	11%	2	11%	2	12%	5	28%	6	33%	8	44%	9	50%	10	55%	8	44%	7	39%	7	39%
Logro Destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	6%	1	6%	3	17%	2	11%	5	28%	9	50%	11	61%
TOTAL	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

Nota: Ficha de observación aplicado a los estudiantes de 5° grado, mayo, 2021

Figura 2

Resultados de la Aplicación por Sesiones de la Expresión Oral



Fuente: Tabla 4

Análisis e interpretación:

De acuerdo con la tabla 4 y figura 2, se observa en la aplicación de las sesiones que aun inicio había un 61% de estudiantes en el nivel de “inicio”; mientras que, en la última sesión se puede ver un aumento del 61% en el nivel de “logro destacado”. Por lo que, si existe una mejoría de trabajo realizados en con la aplicación de los juegos lingüísticos.

Objetivo específico 3: Evaluar mediante un pos test el desarrollo de la expresión oral, después de aplicar el recurso juego lingüístico en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

Tabla 5

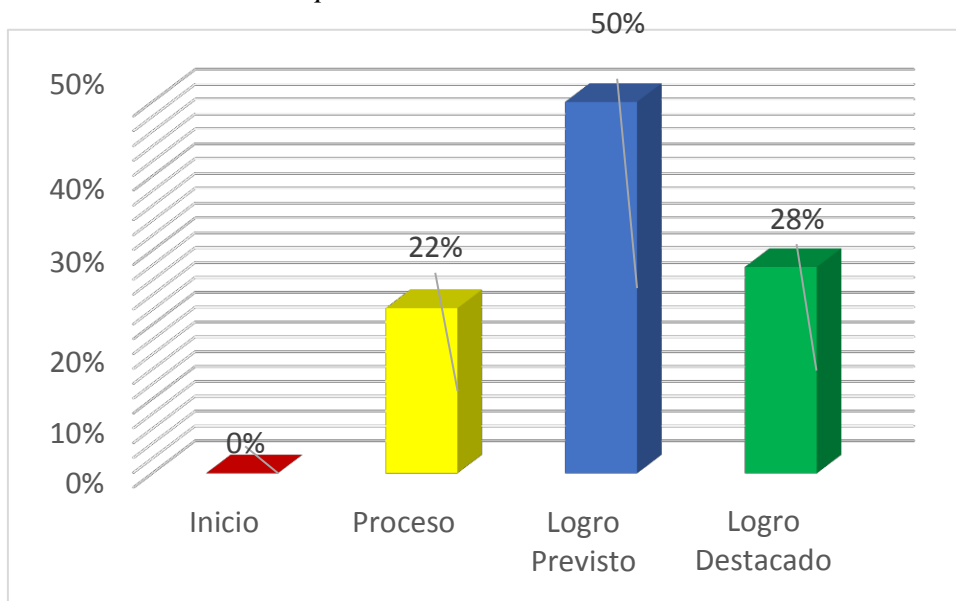
Estudiantes del 5° Grado Según Logro de la Expresión Oral del Post Test de la Institución Educativa N° 30637, Pangoa, Satipo, 2020.

Niveles de logro del aprendizaje del inglés	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	5	28,0 %
Logro Previsto	9	50,0 %
Proceso	4	22,0 %
Inicio	0	0,0 %
Total	18	100,0 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de 5 ° grado, mayo, 2021

Figura 3

Resultados Post Test Expresión Oral



Fuente: Tabla 5

Análisis e interpretación:

De acuerdo con la tabla 5 y figura 3, se observa que en la aplicación del post test, el 50% de los estudiantes se encuentran en escala logro previsto y un 28% en logro destacado. Por lo que se concluye, que los estudiantes desarrollaron su aprendizaje con las estrategias de los juegos lingüísticos.

Tabla 6

Estudiantes del 5° Grado Según Logro de la Expresión Oral por resultados del Pre y Post Test de la Institución Educativa N° 30637, Pangoa, Satipo, 2020.

Nivel de Logro de la Expresión	Resultados			
	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
Oral				
Inicio	13	72,0	0	0,0
Proceso	5	28,0	4	22,0
Logro esperado	0	0,0	9	50,0
Logro destacado	0	0,0	5	28,0
Total	18	100%	18	100,0%

Fuente: Instrumento de medición aplicado pre y post test a estudiantes del 5° grado, mayo, 2021.

De acuerdo con la tabla 6, se observa en la aplicación del pre test, en la que el 72% de los estudiantes se encuentran en escala “inicio”; mientras que, en el post test, no se encuentra ningún estudiante en la escala “inicio”. Se concluye que si existe una diferencia significativa en los resultados del logro de aprendizaje en el pre y post test.

5.1.1. Contrastación de hipótesis

Al inicio de esta investigación se formuló la hipótesis general con la intención de contrastar si los juegos lingüísticos como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N°

30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020. En tal sentido, se realizó la prueba de Wilcoxon para la comparación de media haciendo uso del programa estadístico SPSS Vs 23.

Ho: Los juegos lingüísticos como recurso didáctico no influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

Ha: Los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyen significativamente en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

NIVEL DE SIGNIFICANCIA

Confianza 95%

Significancia (alfa) 0.05

PRUEBA DE ESTADISTICA:

Planteamiento de la hipótesis

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ (la puntuación de las medias del pre test es igual a la del pos test)

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ (la puntuación de las medias del pre test y pos test son diferentes)

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 7

Grado de Significancia Según Estadística de Prueba de Wilcoxon de la Expresión Oral de la Institución Educativa N° 30637, Pangoa, Satipo, 2020

Estadísticos de prueba^a

	Pre test de la variable Resuelve problemas de cantidad - Pos test de la variable Resuelve problemas de cantidad
Z	-4,030 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Fuente: Programa SPSS

Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_a

Si $p < 0.05$, rechazamos la H_0 y acepto la H_a

Resultados y conclusión

Según la tabla 7 de la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas el grado de Sig. es de $0,000 < 0,05$; es decir, $p < 0.05$; por lo tanto, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a ; por consiguiente, las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes. Se concluye que los juegos lingüísticos si influye significativamente en el en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020.

5.2. Análisis de resultado

De acuerdo con el objetivo general, en esta investigación se determinó que sí existe influencia del uso de juegos lingüísticos como recurso didáctico en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N° 30637-del distrito de Pangoa, Satipo, 2020; en donde los resultados del Pre Test demostraron que el 72% de los niños se encuentra en un nivel de “inicio”, y un 28% se encuentra en un nivel de “proceso”; mientras que, en los resultados del Post Test solo el 20% de los niños se encuentra en el nivel de “logro destacado”, el 22% de ellos en un nivel de “proceso” y el 50% ha alcanzado un nivel de “logro previsto”, esto demuestra una mejora significativa. De igual forma, estos resultados concuerdan con los de Machacuay et. al (2016) en su tesis de investigación

titulado “*Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de La Institución Educativa 5 de Abril, Vitarte, 2015*”, donde los resultados en la contratación de hipótesis general arrojaron en la aplicación de U de Mann Whitney un valor de significancia menor que 0,05, entonces se decidió rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se concluyó que los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyen significativamente en desarrollar la expresión oral de los alumnos. Román (2014) dice que en este tiempo actual no hay circunstancia para diversas actividades en la que el ser humano del siglo XXI no haga uso de la tecnología.

En relación al objetivo específico 1: Se identificó mediante un pre test el desarrollo de la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020; el cual muestra a través de la aplicación del instrumento de investigación con el pre test, se observa que 72% de los estudiantes se encuentran en escala “inicio” y un 28% en “proceso”. Asimismo, tenemos que los resultados obtenidos pueden ser corroborados con los de Obregón (2019) en su estudio titulado “Aplicación de juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución Educativa Inicial “Angelitos De Mama Ashu”, Distrito de Chacas, Provincia de Asunción Región Ancash, 2018”, que encontró que en el pre test el 85% de estudiantes se situaron en un nivel de retraso, por lo que es preciso decir que los estudiantes tienen debilidades para desarrollar la expresión oral. En ese sentido, de acuerdo con los resultados y la comparación con otros estudios que antes de la aplicación de los juegos lingüísticos como recurso didáctico, los alumnos tienen problemas para desarrollar la expresión oral, por lo que la implementación de la estrategia se hace necesaria para la mejora de la competencia. Tal como menciona Acosta, V. & Moreno, A. (2017) “es importante, evaluar la expresión oral

constituida por los componentes del lenguaje y la forma como ello se relacionan mutuamente dentro de situaciones comunicativas auténticas” (p. 32).

En relación con el objetivo específico 2: Se aplicó los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020; donde se observa que un 61% de los alumnos se encuentra en un nivel de “inicio” y el 22% en un nivel de “proceso”, ello según el resultado de la sesión 1; mientras que, en la sesión 12 se puede observar que un 39% de los alumnos se encuentran en un nivel de “logro previsto” y el 61% en un nivel de “logro destacado”, observando una mejora en la aplicación por sesión. Comparando estos resultados con los de Machacuay et. al (2016) en su investigación: *“Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de La Institución Educativa 5 de Abril, Vitarte, 2015”*, donde al realizar la implementación con juegos lingüísticos en el aula, se observa 15% de los estudiantes de 5 años se situaron en un nivel de retraso en el lenguaje oral, el 30% en un nivel que necesita mejorar y 55% en un nivel normal; esto indica que el taller de juegos lingüísticos fue positivo para la variable y permitió obtener mejoras en el lenguaje oral. Por lo que se pueden concluir de ambos estudios que, los Juegos Lingüísticos son una estrategia utilizada para favorecer la comprensión lectora y la producción de la escritura en los estudiantes en los primeros años de educación formal, presentan grandes beneficios para quien los trabaje, ya que los estudiantes van adquiriendo poco a poco un mayor dominio de los códigos lingüísticos, lo que permite que puedan dominar de forma sutil y efectiva los diferentes. Tal como lo proponen Jiménez y Gordo (2014) como el uso de “los cuentos han sido parte del crecimiento de los seres humanos desde tiempos remotos. Permiten fantasear, crear personajes, jugar con la imaginación, construir nuevos mundos. Mejoran la expresión y se

interesan por otros tipos de lenguajes y de formas comunicativas, mejoran y enriquecen el habla, refuerzan valores, practican el trabajo colaborativo que conlleva al aprendizaje, sin excluir al alumno de su entorno inmediato”. Por lo tanto, el autor Guamán (2013) “Los Juegos Lingüísticos son una estrategia utilizada para favorecer la comprensión lectora y la producción de la escritura en los estudiantes en los primeros años de educación formal, presentan grandes beneficios para quien los trabaje, ya que los estudiantes van adquiriendo poco a poco un mayor dominio de los códigos lingüísticos, lo que permite que puedan dominar de forma sutil y efectiva los diferentes” (p. 15).

En relación al objetivo específico 3: Se evaluó mediante un pos test el desarrollo de la expresión oral, después de aplicar el recurso juego lingüístico en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020, donde se obtuvo que el 22% de los estudiantes se encuentra en el nivel de “proceso”, el 50% en logro previsto y el 28% en el nivel de logro destacado. Por lo tanto, podemos decir que tiene similitudes con los resultados de Obregón (2019) en su investigación *“Aplicación de juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos De Mama Ashu”, Distrito Chacas, Provincia De Asunción Región Áncash, 2018”*, donde da como resultado que, luego de realizar la implementación con juegos lingüísticos en el aula, se observa que el 15% de los niños de 5 años se situaron en un nivel de retraso en el lenguaje oral, el 30% en un nivel necesita mejorar y el 55% en un nivel normal; esto indica que el taller de juegos lingüísticos fue positivo para la variable dependiente, por lo que esto permitió obtener mejoras en el lenguaje oral. Por lo tanto, se concluye de ambos estudios, que los juegos lingüísticos es un programa que busca mejorar el desempeño semántico, de diseño, de elaboración, de aplicación y de presentación como una propuesta pedagógica, lo cual facilitará el trabajo de las docentes en sus actividades

pedagógicas. En otras palabras, las estrategia de los juegos lingüístico en la expresión oral mejorar el desempeño del estudiante, tal es así que esto es sustentado por Quispe (2014) que menciona que “los juegos lingüísticos, facilitará el trabajo de las docentes de educación en sus actividades pedagógicas. Su diseño fue planificado y organizado teniendo en cuenta el desarrollo de procesos cognitivos y metodológicos para que el niño pueda aprender de manera significativa y de manera activa” (p. 12).

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

En este trabajo se determinó la influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020, resultado de ello es que el 50% de estudiantes alcanzaron el nivel de “logro previsto”, mientras un 28% el nivel de “logro destacado” y el 22% un nivel de “proceso”; por lo ello, se determinó que si hubo una influencia para el desarrollo de la expresión oral haciendo uso de los juegos lingüísticos como recurso didáctico. Lo más importante de alcanzar el objetivo fue el hecho de comprender que los juegos lingüísticos tienen diversos atributos con las cuales el maestro puede desarrollar la expresión oral.

Conclusión específica 1: Se identificó mediante un pre test el desarrollo de la expresión oral antes en estudiantes de la Institución Educativa N.º 30637 del distrito de Pangoa, Satipo, 2020, dando como resultado que el 72% estaba ubicando en el nivel de “inicio” y el 28% en un nivel de “proceso”, de esto se infiere que existía debilidades para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

Conclusión específica 2: Se aplicaron los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 30637 del distrito de Pangoa, Satipo, 2020; lo que se identificó que las primeras sesiones tenían un elevado porcentaje de estudiantes en el de “inicio” siendo este del 61%; pero que al continuar con la aplicación de dicho recurso se alcanzó los niveles de “logro previsto” y “logro destacado” con un 39% para el primero y 61% para el segundo; demostrando así, que los juegos lingüísticos contribuyen al logro del aprendizaje de los estudiantes.

Conclusión específica 3: Se evaluó mediante un post test el desarrollo de la expresión oral, después de aplicar los juegos lingüísticos en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 30637 del distrito de Pangoa, Satipo, 2020, dando como resultado que el 22% estaba ubicando en el nivel de “proceso”; mientras que, el 50% en un nivel de “logro previsto” y 28% se encuentra en un nivel de “logro destacado”, certificando así la eficacia y objetividad de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión oral.

6.2. Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

- Este trabajo de investigación se recomienda que se continúe haciendo las investigaciones con referente al tema de investigación presentado, pero con la diferencia metodológica como el diseño ya que se puede trabajar con un grupo experimental y un grupo de control, para los resultados del pre test y el pos test; asimismo, que se trabaje con otros instrumentos de evaluación como lista de cotejo, cuestionario, guía de observación, etc.

b) Recomendaciones desde un punto de vista práctico:

- Se recomienda a la universidad que continúe con las investigaciones sobre los lectores para así mejorar las expresiones orales, pero considerando que no solo trabaje con 12 actividades de aprendizaje, que se trabaje con más tiempo para obtener mejores resultados en la investigación.
- Se recomienda a las responsables del área de comunicación de la Institución Educativa N.º 30637 de distrito de Pangoa, fortalecer los juegos didácticos a fin de que sea provechosos para el desarrollo de la competencia, ejercitando el incremento

del vocabulario por medio de actividades lúdicas como las adivinanzas, trabalenguas y juegos de roles.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

- En este mismo marco, que los maestros y padres de familia de las Instituciones Educativas que implementa dentro de sus actividades de aprendizaje los juegos lingüísticos, A las profesoras y padres de familia, se debe de ejercitar el incremento del vocabulario por medio de actividades lúdicas como las adivinanzas, trabalenguas y juegos de roles, que les servirán además para que

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, S. (2018). *Dramatización y expresión oral en estudiantes de la institución educativa N° 30001-54 Satipo-2018*. (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Satipo, Perú. Recuperado de: <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2832469>
- Acosta, V. & Moreno, A. (2017). *La detección e intervención en habilidades narrativas en niños con trastorno específico del lenguaje en contextos educativos*. Educación XX1: revista de la Facultad de Educación.
- Achata, M. (2018). *Los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje mejoran la expresión oral de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 41005 Héroes de Angamos del distrito, provincia y región de Arequipa-2017* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote, Perú. Recuperado de: <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2823027>
- Barbeito, L. (2019). *El efecto que produce el empleo de juegos lingüísticos en el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. 'Angelitos de Mama Ashu', distrito de Chacas, región Áncash 2018* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote, Perú. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11616/LENGUAJE_ORAL_COMUNICACION_BARBEITO_RAMOS_LIZ_DANITZA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.
<https://mibug.files.wordpress.com/2012/05/accion-pensamiento-lenguaje.pdf>
- Bruner, J. (2002). *Actos de significado: más allá de la revolución cognitiva* Alianza Editorial. Recuperado de: <https://apunteca.usal.edu.ar/id/eprint/2476/>
- Cabrera, J. & Moreira, E. (2019). *El juego en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 a 5 años* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45559>
- Carrasco, S. (2018). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (Segunda ed.). Lima: San Marcos de Aníbal Paredes Galván.
- Carrasco, S. (2008). *Metodología de la investigación científica. Segunda edición*. Lima: Perú. Ediciones San Marcos.
- Cassany, D. (2008). *Enseñar lengua*. Barcelona, España: Graó
- Cassany, D., Luna, M. & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. (5ta. Edición) Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Cervera, J. (1984). *La literatura infantil en la educación básica*. Cincel, Madrid, España.
- Chomsky, N. (2000). *The architecture of language*.
- Crystal, D. (1997). *English as a Global language*. Cambridge: Cambridge University Pres.
Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=d6jPAKxTHRYC&oi=fnd&pg=PR7>

&dq=Crystal,+D.+(1997).+English+as+a+Global+language&ots=3iF2AXLqXw&sig=YRCQ2V88vHt7n8VNArcVMQEDPFQ#v=onepage&q&f=false

Díaz, I. (2012). *El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idioma*. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, (7), 97-102. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4778757>

Doval, L. (2000). *A educación en perspectiva*. Santiago de Compostela: Miguel Anxo Santos Rego. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books/about/A_educaci%C3%B3n_en_perspectiva.html?id=DUTaeylWCigC&redir_esc=y

Esparza, R. (2009) *Uso de la literatura, como recurso para el desarrollo social, en el primero de básica. Estudio de caso: Unidad Educativa Salesiana Don Bosco (Kennedy)* (Tesis de licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3119>

Gallo, N., & Vera, D. (2017). *Influencia de los cuentos electrónicos en la calidad del desarrollo lingüístico en los niños de 5 a 6 años* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23160>

García, A. & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Gracián, B. (1969). *Agudeza y arte de ingenio, Clásico Castalia*. Volumen 2. Discurso XXXII y XXXIII, Madrid, España.

Guamán, V. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular "Carlos María de*

la Condamine” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua (Trabajo de grado). Universidad Técnica de Ambato. Ambato. Ecuador. Recuperado de:<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6189/1/FCHE-EBP1131.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México DF, México: McGrawHill. Recuperado de:
[https://books.google.com.pe/books?id=76QzvwEACAAJ&dq=Hernández,+Fernandez+y+Baptista+\(2006\)&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj07pmLIJ7sAhUnD7kGHXa-CDkQ6AEwAHoECAEQAAQ](https://books.google.com.pe/books?id=76QzvwEACAAJ&dq=Hernández,+Fernandez+y+Baptista+(2006)&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj07pmLIJ7sAhUnD7kGHXa-CDkQ6AEwAHoECAEQAAQ)

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Alianza. Madrid./Emecé Editores-El libro de bolsillo.

Huanca, K. & Choque, R. (2016). *Programa de juegos lingüísticos para favorecer el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los niños de la Institución Educativa Particular Gran Maestro Juan Enrique Pestalozzi. Hunter – Arequipa 2016* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. 1–163. Recuperado de:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/4328>

Jiménez Ortiz, L. & Gordo, A. (2014). El cuento infantil: facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. *Praxis & Saber*, 5(10), 151-170.

Machacuay, F., Bastidas, J. & Medina, R. (2016). *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de La Institución Educativa 5 de Abril, Vitarte, 2015* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 1–106. Lima, Perú. Recuperado de:

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1205/TESIS%20CD%20BIBLIOTECA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Miaja, M. (2005). *La adivinanza: Sentido y pervivencia*. Acta poética, 26(1-2), 443-463.

Ministerio de Educación (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico: OTP Área de comunicación*. Corporación Gráfica Navarrete S.A. Lima

MINEDU (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú.

Obregón, S. (2019). *Aplicación de juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 'Angelitos De Mama Ashu', Distrito Chacas, Provincia De Asunción Región Áncash, 2018* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote, Perú. 1–124. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65144/Tacunan_LJH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ordinola, C. (2019). *El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote, Perú. 0–3. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/13485?show=full>

Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G., & Orizano, L. (2015). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos. Recuperado de: <https://isbn.cloud/9786123152628/metodologia-de-la-investigacion/>

- Pavlovsky, E., & de Brasi, J. (2000). *Lo grupal: historias, devenires* (Vol. 224). Editorial Galerna. Recuperado de: <https://psycnet.apa.org/record/1987-11012-001>
- Paz, C. (2016). *Estrategias para ampliar la expresión oral en estudiantes del nivel superior simple de la escuela excesiva Hernán Gallardo Moscoso en la metrópoli de Loja. Duración académica 2014-2015* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador. Recuperado de: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9882/1/YESSICA%20CRISTINA%20PAZ%20ACARO.pdf>
- Pelegrín, A. (1993). *Juegos y poesía tradicional infantil*. RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales, (18), 43-51.
- Pio, Y. (2018). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del 2º grado de primaria de la I.E. "José Olaya" distrito de Satipo* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Satipo, Perú. 1-59. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/1496>
- Prado, J. (2011). *Didáctica de la Lengua y la Literatura para educar en el siglo XXI*. Madrid, España.
- Quispe, F. (2014). Efectos del programa "Juegos Lingüísticos" para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Villa el Salvador-UGEL 01. Lima, Perú. Recuperado de: https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5848/QUISPE_ROMAN_FLOR_EFECTOS_JUEGOS.pdf?sequence=1

Ramírez, J. (2002). *La expresión oral*. Contextos educativos: Revista de educación.

Ramírez, B. (2017). *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el alumnado de la sección secundaria del colegio New Vision School en el período 2015 – 2016* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador. 1–136. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11038>

Real Academia Española (2020). *Diccionario de la lengua española (DEL)*. Versión electrónica 23.4. Recuperado de <https://dle.rae.es/poesia>

Rodas, L. (2019). *Juegos lingüísticos y su relación en la expresión oral en l2 de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-25/Mx-U De Huayrapata, Distrito Anco, provincia La Mar, Ayacucho 2018* (Tesis para obtener el grado de Licenciado en educación). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote, Perú. 1–59. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/11587>

Román, E. (2014). *Tecnología y enseñanza del español en los Estados Unidos: hacia un mayor protagonismo del alumno como gestor de su propio aprendizaje*. Journal of Spanish Language Teaching, 1(2), 187-204.

Sabaduche, A. (2014). *El teatro como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de expresión oral en los alumnos del sexto grado de primaria de la IE Coronel Jose Joaquin Inclan de la ciudad de Piura, 2014*.

Tamayo, M. (2007). *Metodología de la Investigación*. México: Limusa.

- Trigo, J. (1988). *Notas sobre didáctica de la poesía y la recitación*. Universidad de Sevilla. Revista de Filología y su didáctica, N° 11, 289-303. Sevilla, España. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce11/cauce_11_011.pdf
- Tuson, A. (1997). *Análisis de la Conversación*. Ariel Practicum. Barcelona. España.
- ULADECH (2021). *Código de ética para la investigación. Versión 004. Comité Institucional de Ética en Investigación*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de: <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa*. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad de San Martín de Porres. Lima. Recuperado de: <https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-PASOS-PARA-UNA-TESIS-EXITOSA-Desde-la-idea-inicial-hasta-la-sustentaci%C3%B3n.pdf>
- Serena, F. (2002). *Teorías y Análisis de la Entonación*. Universitat de Barcelona, Barcelona, España.

Anexos

Anexo 1: Autorización



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de la Salud"

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR EL PROYECTO DE TESIS : LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 ANDRÉS AVELINO CÁCERES DORREGARAY DEL DISTRITO DE PANGOA - SATIPO-JUNIN, 2020.

SEÑOR: WENCESLAO RIOS VARILLAS
Director de la I.E.I N° 30637 "Andrés Avelino Cáceres Dorregaray"

Yo Digna Alejandra Cotache Pascual Identificada con DNI N° 41164653, con domicilio en la calle 3 de Noviembre S/N. Mz "8"- Lt B, Distrito de San Martín de Pangoa, con el debido respeto me presento para manifestarle lo siguiente:

Que, siendo requisito fundamental para lograr el grado de Licenciada en Educación Primaria, necesito realizar una Investigación Científica, para tal fin vengo desarrollando un proyecto de Investigación Titulado:

LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 ANDRÉS AVELINO CÁCERES DORREGARAY DEL DISTRITO DE PANGOA - SATIPO-JUNIN, 2020.

Motivo por el cual recorro a su despacho para solicitar la autorización correspondiente para aplicar mi proyecto de tesis en la Institución Educativa que usted dirige

Por lo tanto;

Solicito a usted señor Director atender a mi pedido para lograr el objetivo trazado, sin otro particular me suscribo de usted.

Pangoa, 24 de septiembre del 2020

Atentamente,

Cotache Pascual Digna Alejandra.
DNI N° 41164653



Wenceslao Rios Varillas
C.M. RIOS VARILLAS
DIRECTOR
RECEPCIÓN: 24-09-2020

LISTA DE COTEJO DE LA EXPRESIÓN ORAL PRE-PRUEBA

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: 30637 Lugar: Pangoa

1.2. Apellidos y Nombres:.....

1.3. Edad: años Sección: Fecha:

II. OBJETIVOS: Determinar la influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, 2020.

III. INSTRUCCIONES: A continuación, se presentamos 30 ítems a verificar relacionados con el desarrollo de la expresión oral en los niños en la institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, 2020.

N°	Ítems	Respuesta			
		Inicio	Proceso	Logro Previsto	Logro destacado
D1. Claridad					
1	Expresa palabras que se entienda.				
2	Expresa con claridad el mensaje.				
3	Se entiende sus ideas cuando explica.				
D2. Entonación					
4	Expresa palabras con facilidad.				
5	Entona respetando signos de puntuación.				
6	Maneja un buen tono de voz a leer.				
7	Entona las rimas y canciones con precisión.				
D3. Vocabulario					
8	Maneja un vocabulario fluido.				
9	Identifica palabras nuevas.				
10	Emplea palabras adecuadas.				

Anexo 3: Validación de instrumento

CARTA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

MG. EDITH KARINA VALERO MISARI

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **“LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 - DEL DISTRITO DE PANGOA, 2020.”**

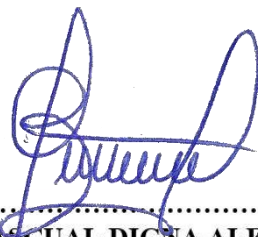
Este instrumento consta de 10 ítems fue adaptado por la investigadora: **COTACHE PASCUAL**

DIGNA ALEJANDRA.

- El expediente de validación que se hace llegar contiene:
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



.....
COTACHE PASCUAL DIGNA ALEJANDRA.
DNI: 41164653

INSTRUMENTO VERSIÓN JUICIO DE EXPERTOS

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 - DEL DISTRITO DE PANGOYA, 2020.

INDICACIONES: Querido estudiante a continuación te presentamos una encuesta que consta de 10 preguntas, las cuales deberás responder teniendo en cuenta con los juegos lingüísticos como recursos para desarrollar la expresión oral.

DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA	
		SÍ	NO
Dimensión N° 01 Claridad.	1. Expresa las palabras que lo entienda en aprendo en casa.		
	2. Expresa con claridad el mensaje en la clases virtuales.		
	3. Se entiende sus ideas cuando explica el profesor.		
Dimensión N° 02 Entonación.	4. Expresa las palabras con facilidad en aprendo en casa.		
	5. Entona respetando los signos de puntuación.		
	6. Maneja un buen tono de voz a leer.		
	9. Entona las rimas y canciones con precisión.		
Dimensión N° 03 Vocabulario	12. Maneja un vocabulario fluido al leer.		
	13. Identifica las palabras nuevas en las clases.		
	14. Emplea palabras adecuadas la clase aprendo en casa		

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Edith Karina Valero Misari

1.2. Grado Académico: Mg. En Gestión Educativa

1.3. Profesión: Profesora de Educación Primaria

1.4. Institución donde labora: Docente de la ULADECH.

1.5. Cargo que desempeña: Tutora de Prácticas

1.6. Denominación del instrumento: lista de cotejo

1.7. Autor del instrumento: Diana Maricruz Timoteo Pedraza

1.8. Carrera: Educación Primaria

Objetivo de la investigación. - Determinar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, 2020.

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

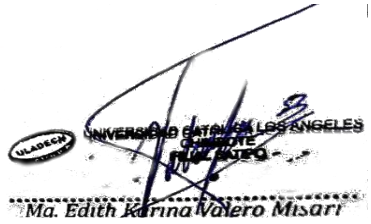
N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:	CLARIDAD						
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		

Dimensión 2: ENTONACION							
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: VOCABULARIO							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		



UNIVERSIDAD CATOLICA DE LOS ANGELES
 Mg. Edith Karina Valero Misari

Mgtr. Edith Karina Valero Misari
 DNI: 41671306



Ma. Edith Karina Valero Misari
Mgr. Edith Karina Valero Misari
DNI: 41671306

TELEFONO:	E-MAIL:	
-----------	---------	--

CARTA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

MG. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **“LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 - DEL DISTRITO DE PANGOA, 2020.**

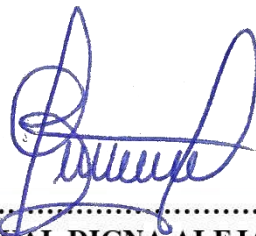
Este instrumento consta de 10 ítems fue adaptado por la investigadora: **COTACHE PASCUAL**

DIGNA ALEJANDRA.

- El expediente de validación que se hace llegar contiene:
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



.....
COTACHE PASCUAL DIGNA ALEJANDRA
DNI: 41164653

INSTRUMENTO VERSIÓN JUICIO DE EXPERTOS

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 - DEL DISTRITO DE PANGOÁ, 2020.

INDICACIONES: Querido estudiante a continuación te presentamos una encuesta que consta de 10 preguntas, las cuales deberás responder teniendo en cuenta con los juegos lingüísticos como recursos para desarrollar la expresión oral.

DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA	
		SÍ	NO
Dimensión N° 01 Claridad.	1. Expresa las palabras que lo entienda en aprendo en casa.		
	2. Expresa con claridad el mensaje en la clases virtuales.		
	3. Se entiende sus ideas cuando explica el profesor.		
Dimensión N° 02 Entonación.	4. Expresa las palabras con facilidad en aprendo en casa.		
	5. Entona respetando los signos de puntuación.		
	6. Maneja un buen tono de voz a leer.		
	9. Entona las rimas y canciones con precisión.		
Dimensión N° 03 Vocabulario	12. Maneja un vocabulario fluido al leer.		
	13. Identifica las palabras nuevas en las clases.		
	14. Emplea palabras adecuadas la clase aprendo en casa		

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

3.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):

Nombres y apellidos del juez: Edwin Hidalgo Justiniano

Formación académica: Maestría

Áreas de experiencia profesional: Docencia de EBR y Superior

Tiempo Cargo actual: 18 años

Institución: I.E Rafael Gastelua

Objetivo de la investigación. - Determinar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, 2020.

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:	CLARIDAD						
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		

Dimensión 2: ENTONCION							
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
Dimensión 3: VOCABULARIO							
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		

Otras observaciones generales:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ANGELES
CHIMBOTE

Mg. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO
CORESA SATIPO

Mgtr. Edwin Hidalgo Justiniano
DNI: 04067723



UNIVERSIDAD CATOLICA DE LOS ANGELES
HUANCAYO

Mg. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO
CORES, SATIYO

Mgtr. Edwin Hidalgo Justiniano
DNI: 04067723

TELEFONO:

E-MAIL:

CARTA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Mg. Nicanor Félix Baltazar Vásquez

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **“LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 - DEL DISTRITO DE PANGOA, 2020.”**

Este instrumento consta de 10 ítems fue adaptado por la investigadora: **COTACHE**

PASCUAL DIGNA ALEJANDRA.

- El expediente de validación que se hace llegar contiene:
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente.



.....
COTACHE PASCUAL DIGNA ALEJANDRA.

DNI: 41164653

INSTRUMENTO VERSIÓN JUICIO DE EXPERTOS

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR **LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30637 - DEL DISTRITO DE PANGOA, 2020.**

INDICACIONES: Querido estudiante a continuación te presentamos una encuesta que consta de 10 preguntas, las cuales deberás responder teniendo en cuenta con los juegos lingüísticos como recursos para desarrollar la expresión oral.

DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA	
		SÍ	NO
Dimensión N° 01 Claridad.	1. Expresa las palabras que lo entienda en aprendo en casa.		
	2. Expresa con claridad el mensaje en la clases virtuales.		
	3. Se entiende sus ideas cuando explica el profesor.		
Dimensión N° 02 Entonación.	4. Expresa las palabras con facilidad en aprendo en casa.		
	5. Entona respetando los signos de puntuación.		
	6. Maneja un buen tono de voz a leer.		
	9. Entona las rimas y canciones con precisión.		
Dimensión N° 03 Vocabulario	12. Maneja un vocabulario fluido al leer.		
	13. Identifica las palabras nuevas en las clases.		
	14. Emplea palabras adecuadas la clase aprendo en casa		

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

1.9. Apellidos y nombres del informante (Experto):

1.10. Grado Académico: Mg. Nicanor Félix Baltazar Vásquez

1.11. Profesión: Docente

1.12. Institución donde labora: Escuela Técnica de la Policía Nacional del Perú – Mazamari.

1.13. Cargo que desempeña: Docente de Investigación.

1.14. Denominación del instrumento: lista de cotejo

1.15. Autor del instrumento: Cotache Pascual, Digna Alejandra.

1.16. Carrera: Educación Primaria

VI. VALIDACIÓN:


Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		

5	X		X		X		
Dimensión 2:							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
Dimensión 3:							
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		



Mgtr. Nicanor Félix Baltazar Vásquez
DNI: 20707161

El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir		X	
VALIDEZ			
APLICABLE	<input checked="" type="checkbox"/>	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES			
VALIDADO POR:	Mg. Mg. Nicanor Félix Baltazar Vásquez		Fecha: 26-03-2021
 <hr/> Mgtr. Nicanor Félix Baltazar Vásquez DNI: 20707161	TELEFONO:		E-MAIL:

Anexo 4: Consentimiento informado

1.- EL CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: **“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”**

Investigador (a): **Digna Alejandra Cotache Pascual.**

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”**

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Encuesta virtual
2. Interacción a través de plataformas digitales
3. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca **los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes de primaria**, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 920540367.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO


Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Eddy Méndez Valenzuela
Nombres y Apellidos
Participante

Marzo - 2021

Fecha y Hora



Digna Alejandra Cotache Pascual
Nombres y Apellidos
Investigador

Marzo - 2021

Fecha y Hora

**2.- EL CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: **“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”**

Investigador (a): Digna Alejandra Cotache Pascual.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”**

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

4. Encuesta virtual
5. Interacción a través de plataformas digitales
6. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca **los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes de primaria**, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 920540367.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

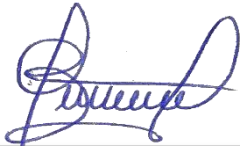
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Isabel veliz Apolinario
Nombres y Apellidos
Participante

Marzo - 2021

Fecha y Hora



Digna Alejandra Cotache Pascual
Nombres y Apellidos
Investigador

Marzo - 2021

Fecha y Hora

3.- EL CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)
(Ciencias Sociales)

Título del estudio: "los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021."

Investigador (a): Digna Alejandra Cotache Pascual.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: "Los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021."

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky "el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio", para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

7. Encuesta virtual
8. Interacción a través de plataformas digitales
9. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correré ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes de primaria, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

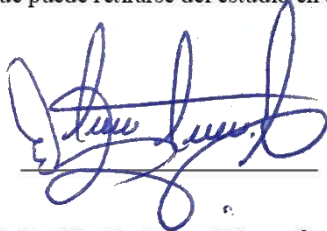
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 920540367.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

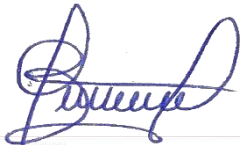
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nelly De La Cruz Huamán.
Nombres y Apellidos
Participante

Marzo - 2021

Fecha y Hora



Marzo - 2021
Digna Alejandra Cotache Pascual
Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

**4.- EL CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: **“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”**

Investigador (a): Digna Alejandra Cotache Pascual.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”**

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Es importante destacar que nuestra investigación se fundamenta en la Teoría científica: el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky “el lenguaje tiene un desarrollo específico con raíces propias en la comunicación pre lingüística y que no depende necesariamente del desarrollo cognitivo, sino de la interacción con su medio”, para este autor los seres humanos aprendemos en colectivo, nos desarrollamos en sociedad e interactuamos en un ambiente social.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

10. Encuesta virtual
11. Interacción a través de plataformas digitales
12. Realizar actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no correrá ningún riesgo, debido a que todas las actividades que se realizarán será de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos acerca **los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes de primaria**, sobre todo en estas épocas de confinamiento social obligatorio, donde los niños podrán crear sus textos orales como jugando.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 920540367.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

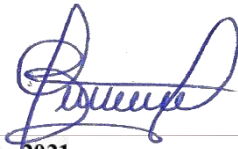
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Marcela Taype Quispe
Nombres y Apellidos
Participante

Marzo - 2021

Fecha y Hora



Marzo - 2021
Digna Alejandra Cotache Pascual
Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

1.- PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula “**los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021**” y es dirigido por Digna Alejandra Cotache Pascual, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.**”

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

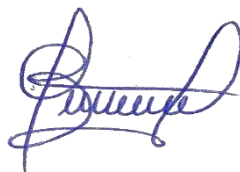
Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo dignacotal23@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: **Eddy Méndez Valenzuela**

Fecha: Marzo - 2021

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):

2.- PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula "los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021" y es dirigido por Digna Alejandra Cotache Pascual, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021."

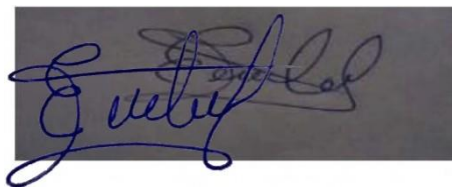
Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo dignacotal23@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Isabel veliz Apolinario.

Fecha: Marzo - 2021



Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):

4.- PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula “**los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021**” y es dirigido por Digna Alejandra Cotache Pascual, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.**”

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un documento dirigido a la Institución Educativa. Si desea, también podrá escribir al correo dignacota123@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: **Marcela Taype Quispe**

Fecha: Marzo - 2021



Firma del investigador (o encargado de recoger información):

1.- PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENTREVISTAS

(Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Digna Alejandra Cotache Pascual, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

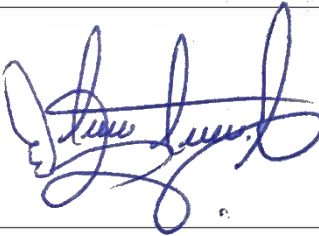
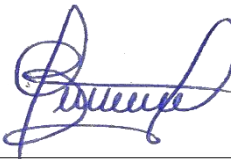
La investigación denominada:

“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: dignacota123@gmail.com o al número 920540367. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Nelly De La Cruz Huamán.
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	Marzo – 2021

2.- PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENTREVISTAS

(Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Digna Alejandra Cotache Pascual, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.


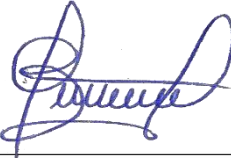
La investigación denominada:

“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: dignacota123@gmail.com o al número 920540367. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Eddy Méndez Valenzuela
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	Marzo - 2021

3.- PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENTREVISTAS

(Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Digna Alejandra Cotache Pascual, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.


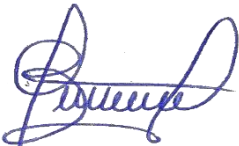
La investigación denominada:

“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: dignacota123@gmail.com o al número 920540367. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Isabel veliz Apolinario
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	Marzo - 2021

4.- PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ENTREVISTAS

(Ciencias Sociales)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en Ciencias Sociales, conducida por Digna Alejandra Cotache Pascual, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

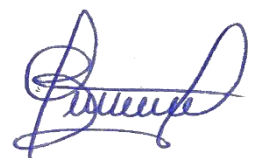
La investigación denominada:

“los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la institución educativa n° 30637 - del distrito de Pangoa, 2021.”

La entrevista durará aproximadamente 45 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: dignacota123@gmail.com o al número 920540367. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad.

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Marcela Taype Quispe.
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	Marzo - 2021

Anexo 5: Base de dato

BASE DE DATOS PRE-TEST DE LA EXPRESIÓN ORAL												
REACTIVOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PUNTUACIÓN	
MUESTRA											Cuantitativa	Cualitativa
1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	14	B
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	12	C
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
4	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	14	B
5	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	14	B
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
7	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	15	B
8	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	C
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	11	C
11	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	13	C
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
13	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	12	C
14	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	15	B
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
16	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11	C
17	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	13	C
18	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11	C

BAREMO		
	VARIABLE	DIMENSIONES
INICIO	(10)-(13)	
PROCESO	(14)-(15)	

BASE DE DATOS POS-TEST DE LA EXPRESIÓN ORAL												
REACTIVOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PUNTUACIÓN	
MUESTRA											Cuantitativa	Cualitativa
1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19	AD
2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	14	B
3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	18	A
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	AD
5	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	AD
6	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	18	A
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	AD
8	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17	A
9	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	18	A
10	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	15	B
11	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	18	A
12	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	15	B
13	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	17	A
14	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	AD
15	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	18	A
16	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	18	A
17	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	17	A
18	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	15	B

BAREMO		
	VARIABLE	DIMENSIONES
INICIO	(10)-(13)	
PROCESO	(14)-(15)	

Anexo 6: Documentos de campo que acredite la realización del estudio (Sesiones)

SESION N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 30637

1.2. Lugar : San Martin de Pangoa

1.3. Edad : 10 años

1.4. Aula : 5to

1.5. Estudiante : Digna Alejandra Cotache pascual.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Realizamos rima con un nombre de una madre.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico "Mis carteles de rimas" - Leemos el texto seleccionado de las rimas a mama. - Preparar preguntas, de niveles de pronunciaci0nes. - Buscar el significado de nuevas palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES


Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias.	Participa con coherencia cuando reflexiona a partir del contenido de	Guía de observación

	<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. 		<p>la noticia sobre “accidente ocurrido en el metro en México”</p>	
--	---	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<p>INICIO</p>
<p>- Motivación, interés e incentivo Con ayuda del docente presentamos una caja de sorpresa ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? Se sacará una hoja de rimas que será leída por el docente, se les formulará preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saberes previos ¿De qué nos habla el texto? ¿De qué nos habla la rima? ¿Qué es una rima? - Problematización o conflicto cognitivo ¿Los maltratos hacia una madre que se ve a diario? <p>Propósito y organización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy vamos a conocer el valor hacia una madre. <p>Normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchar con atención demostrando respeto - Esperar nuestro turno para opinar. - Respetar las opiniones de mis compañeros. - Levantar la mano antes de opinar.
<p>DESARROLLO</p>
<p>Antes la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos reunimos todos en el rincón de la lectura sentados en semicírculo cada niño sobre su almohadita realizamos la sorpresa de la caja y leemos las rimas. - El docente presenta una imagen y letras de una canción “los patitos” y los estudiantes cantan. <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="399 1780 821 2004" style="text-align: center;"> <p><i>Todos los patitos se fueron a bañar, Y el más chiquitito se quiso quedar. La mamá enojada lo quiso retar, Y el pobre patito se puso a llorar.</i></p> </div> <div data-bbox="869 1747 1125 2004">  </div> </div>

- El docente les hacen las preguntas ¿Qué observan? ¿Qué nos dice la canción? ¿En que se aparecen la oración en otra? ¿Sera una noticia será una canción o será una receta etc.?

PREGUNTAS ORIENTADORAS	RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES
¿Qué vamos a escribir?	
¿Para quién lo vamos a escribir?	
¿Sobre qué vamos a escribir?	
¿Cómo lo vamos a escribir?	

El profesor presenta las imágenes y crean una rima siguiendo la secuencia de las imágenes.



Mi mamita
 Mi mamita Jacinta
 Se ha puesto una cinta
 Se peina y es una
 Reyna.



Mi mamita es bella
 Como una estrella
 Le gusta bailar
 Y cocinar.

- Se orientan la producción de los estudiantes explicando y siguiendo las estepas.

- Planificamos, la creación de un texto mediante las siguientes preguntas orientadoras.

- Hoy leeremos estas rimas que se encontró dentro de la caja de sorpresa “se pronuncian los nombres de sus madres”

Durante la lectura

- Planificamos, la creación de un texto mediante las siguientes preguntas orientadoras.

- Hoy leeremos estas rimas que se encontró dentro de la caja de sorpresa “se pronuncian los nombres de sus madres”

- Inventamos las rimas con sus propias palabras y con la ayuda del docente con la ficha de aplicación.

- Escribimos las rimas creadas.

- Luego pasamos a leer las rimas creadas.

SESION N° 02

1. TÍTULO: ¡Identificamos colores primarios mediante adivinanzas!
2. FECHA:
3. TIEMPO: 3 horas
4. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	3. Actúa y piensa matemática-mente en situaciones de forma, movimiento y localización	3.2 Comunica y representa ideas matemáticas relacionando las características perceptuales de los objetos de su entorno.	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno: color

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juegos libres en sectores.</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Los niños y niñas saludan.</p> <p>Agradecen a Dios por este día,</p> <p>Entonamos canciones.</p> <p>Actualización sus carteles.</p> <p>Utilizamos los sectores libre.</p> <p>Planificamos.</p> <p>En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</p> <p>Organización. - Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</p> <p>Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar</p> <p>Orden. - Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización. - Todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que</p>	<p>Carteles del rincón</p> <p>Diferentes materiales de los sectores</p>

	paso en el transcurso del juego. Se expresa oralmente todo lo realizado.	
--	---	--

DESARROLLO DE LA SESION

Inicio	Propósito del Día	Hoy conoceremos los colores primarios mediante	Papelote
	Problematización Motivación/ Interés	<p>adivinanzas: amarillo, azul y rojo</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Tengo que mezclar algún color, para obtener el amarillo, rojo o azul?</p> <p>Sentados frente al espejo los niños masajean su rostro para iniciar la imitación de praxias.</p> <p>Los niños sacan la lengua hacia arriba y hacia abajo con apoyo visual de las cartillas.</p> <p>Cantamos con los niños y niñas la canción “Los colores”:</p> <p style="text-align: center;">Somos amigos los tres colores Soy el color amarillo Y me gusta mucho el sol Pinto a todos los pollitos Al cantarles mi canción.</p> <p style="text-align: center;">Yo tengo el color del cielo También el color del mar El azul así me llaman Cuando salgo a navegar.</p> <p style="text-align: center;">En la nariz del payaso En el traje de una rosa Soy el rojo apasionado Y a todo el mundo quiero.</p> <p style="text-align: center;">Azul, rojo y amarillo Somos todos muy amigos.</p>	<p>Solaperos</p> <p>Tarjetas léxicas en cajas de colores</p> <p>Papelotes</p> <p>Revistas Goma</p> <p>Tijera</p> <p>Plumones</p> <p>Ficha</p>
	Saberes Previos	<p>Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trato la canción? ¿Qué colores se mencionan? ¿Qué objetos son de color rojo, amarillo</p>	

<p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p> <p>Evaluación</p>	<p>¿O azul?</p> <p>Situación de juego:</p> <p>Salimos al patio y a cada niño, se le entrega un solapero en un sobre cerrado de color diferente, cada niño adivina que color le toco, los niños responden la muestra anota en un papelote sus respuestas luego abren el sobre para comparar sus respuesta.</p> <p>Representación verbal</p> <p>Se les propone crear otras adivinanzas a partir de la actividad realizada.</p> <p>Manipulación del material:</p> <p>Formamos 3 equipos: el equipo de los rojos, azules y amarillos (respetamos el color de solapero que tienen). Cada equipo recorta de revistas elementos que contienen su color. Ordenar los recortes y pegarlos sobre un papelote, según el color que le corresponda. Exponen sus trabajos en forma grupal.</p> <p>Representación Simbólica:</p> <p>La docente entrega un papelote a los niños con diagrama de barras con los tres colores: rojo, amarillo y azul, Los niños pintaran los recuadros, según la cantidad de objetos que hayan recortado, según el color.</p> <p>Verbalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños explican sus representaciones - Entregamos una ficha en donde hay ropas con tres colores, los niños identifiquen los colores primarios. <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	
--	--	---	--

SESION N° 03

1. TÍTULO: Aprendo a expresarme en singular y plural mediante adivinanzas.

2. FECHA:

3. TIEMPO: 3 horas

4. APRENDIZAJES ESPERADOS:


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Comunicación	2. Se expresa oralmente	2.2 Expresa con claridad sus Ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a Temas de su interés. Crea rimas en singular y plural.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles de adivinanzas. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</p>	
Juego Libre en Sectores	<p>Utilización Libre de los Sectores: Acciones de rutina</p>	Materiales de los sectores

ACTIVIDAD DE LA UNIDAD

<p>Inicio</p>	<p>Propósito del Día</p>	<p>Sentados frente al espejo los niños masajean su rostro para iniciar la imitación de praxias.</p> <p>Los niños sacan la lengua hacia arriba y hacia abajo con apoyo visual de las cartillas. Inhalan exhalan junto a la docente.</p> <p>Hoy aprenderemos las adivinanzas en singular y plural.</p> <p>La docente muestra dos bolsas transparentes una Cucharas con una cuchara y la otra con 6 cucharas. Pide que los niños las nombren.</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué es singular? ¿Qué es plural?</p> <p>Problematización:</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que se toquen algunas partes de su cuerpo y verbalicen ¿Tus ojos están en número singular o plural? ¿Tu nariz, está en número singular o plural?</p>	<p>Cuchara</p> <p>Bolsas</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Saberes Previos</p> <p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<p>Antes del Discurso:</p> <p>La docente va señalando objetos del aula Cuando hay un solo objeto, animal o persona decimos que es singular y cuando hay más de un objeto, animal o persona decimos que es plural y se le aumenta la letra “S” para nombrarlos.</p> <p>Luego presentamos un cartel con niños y acompañado con rimas.</p> <div data-bbox="655 1357 1018 1626" data-label="Image"> </div> <p>El niño lee libro. Los niños son muchos</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Se presenta una lámina con imágenes y los nombran utilizando los artículos y a partir de la lámina crean más rimas.</p>	<p>Rostro</p> <p>Lamina</p>

<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>Evaluación</p>	 <p>Salimos al campo y observamos todo lo que hay en él.</p> <p>Indicamos a los niños y niñas, que jugaremos al “veo veo”.</p> <p>Por ejemplo, vamos a ver solo objetos que estén en número singular: “veo veo un árbol”</p> <p>Ahora vamos a ver solo objetos que estén en número plural: “veo veo muchos árboles”</p> <p>Después del discurso</p> <p>Preparamos un cartel con dos columnas: Singular y Plural.</p> <p>A cada grupo se les entrega tarjetas de dibujos en singular y plural, ellos deben pegar donde corresponda.</p> <p>Entregamos una ficha para que diferencien el número: Singular o Plural</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	<p>Parque</p> <p>Cartel</p> <p>Tarjetas</p> <p>Ficha</p> <p>Lápiz</p>
------------------------------	-------------------	--	---

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

DATOS INFORMATIVOS

1. Grado: 5 grado
2. Institución Educativa: 30637
2. NOMBRE DE LA SESION: El patito feo.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	Se expresa oralmente en su lengua materna	Claridad en la expresión. Interactúa colaborativamente para mantener el hilo temático	Entona las palabras de acuerdo al contenido del cuento. Demuestra orden en la exposición de sus ideas. Expresa sus sentimientos sobre el contenido del cuento.	Guía de observación

5.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/ MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Los niños y niñas se sientan en semicírculo sobre la alfombra y se predisponen a escuchar la narración del cuento “el patito feo” luego se les hace algunas preguntas a los niños ¿les gusto el cuento? ¿qué les pareció el cuento?	Cuento	5'
DESARROLLO	Se narra el cuento de manera secuenciada utilizando títeres y con la participación de los estudiantes. luego se les pide que tomen mucha atención al relato del cuento. Al igual que todos los años, en los meses de verano, la Señora Pata se dedicaba a	Títeres imágenes	20'

	<p>empollar. El resto de las patas del corral siempre esperaban con muchos deseos que los patitos rompiesen el cascarón para poder verlos, pues los patitos de esta distinguida pata siempre eran los más bellos de todos los alrededores.</p> <p>El momento tan esperado llegó, lo que causó un gran alboroto ya que todas las amigas de mamá pata corrieron hacia el nido para ver tal acontecimiento.</p> <p>Se hace una pausa para las preguntas respectivas:</p> <p>¿qué creen que pasó?</p> <p>¿todos quedarían contentos con los nacimientos de los nuevos patitos?</p> <p>Se continúa con la historia.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo trataban al patito que era de otro color?</p> <p>¿Por qué se fue el patito de la granja donde vivía?</p> <p>¿Estuvo bien la forma como lo traban su familia y sus amigos? ¿Por qué?</p> <p>¿En qué se convirtió el patito feo?</p> <p>al finalizar se les presento un video reflexivo en donde ayuda a que los niños reflexionen que no deben de tratar mal a los de más y que todos somos bonitos y debemos valorarnos a sí mismos.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Se les pide a los niños (as) que narren el cuento de manera secuenciada utilizando los títeres, modulando la voz de acuerdo a los momentos de la historia.</p> <p>Manifiestan cómo se sintieron después de dramatizar el cuento. Realizando las siguientes preguntas:</p>  <p>¿qué les pareció la actividad presentada?</p> <p>¿conocen algunos casos de se identifique con el cuento?</p> <p>¿crees que todos somos importantes?</p> <p>¿qué debemos hacer ante una situación parecida?</p>		<p>20'</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 5

1. **TÍTULO:** “Crean rimas con animales domésticos”


2. **FECHA:** Setiembre del 2018

3. **TIEMPO:** II Bloques (90)

4. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	-Nombra animales domésticos mediante rimas.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	Carteles del rincón
DESARROLLO DE LA SESION			
Inicio	<p>Propósito del Día</p> <p>Problematización</p>	<p>Sentados frente al espejo los niños masajean su rostro para iniciar la imitación de praxias.</p> <p>Los niños sacan la lengua hacia arriba y hacia abajo con apoyo visual de las cartillas. Inhalan exhalan junto a la docente.</p> <p>Hoy aprendemos a crear rimas con los animales domésticos.</p> <p>Preguntamos a los niños:</p> <p>Pato Gato</p>  <p>¿Serán animales domésticos? ¿Serán animales salvajes?</p>	<p>Tarjetas léxicas</p> <p>Imágenes</p>

Desarrollo	Saberes Previos	Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué animales nos hablan? ¿Ustedes pueden decir qué animales tienen en casa?
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Antes del Discurso: Se les presenta diferentes dibujos gráficos con animales domésticos los niños y niñas observan manipulan y describen verbalmente. Durante el discurso: Después de manipular comparan que animales tienen en casa y lo describe. Cada niño y niña crean sus propias rimas con los animales domésticos Luego con el apoyo de la maestra crean rimas con animales domésticos que hay en casa. Caballo ----- Gallo Gato Pato Después cada niño y niña expresa las rimas. Luego aprenden diferentes rimas expresan verbalmente ante sus compañeros cada niño.
Cierre	Evaluación	Después del discurso Motivamos a los niños y niñas que con ayuda de sus padres aprendan otras rimas. Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.
Rutinas		

SESION DE APRENDIZAJE N° 6


1. **TÍTULO:** “Describe escenas de diferentes hechos mediante una canción.
2. **FECHA:**
3. **TIEMPO:** II Bloques (90)
4. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	Describe diferentes escenas entonando una cantando.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.	Carteles del rincón

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Inicio	Propósito del Día	Sentados frente al espejo los niños masajean su rostro para iniciar la imitación de praxias.	
	Problematización	Los niños sacan la lengua hacia arriba y hacia abajo con apoyo visual de las cartillas. Inhalan exhalan junto a la docente.	
	Saberes Previos	Preguntamos a los niños: ¿En qué parte de la canción sería la primera escena?	
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias		
	Evaluación	Preguntamos a los niños y niñas ¿En qué parte de la canción es la segunda escena? ¿Ustedes pueden cantar más fuerte?	
Cierre		<p>Antes del Discurso: Se les presenta diferentes imágenes gráficas de una escena. Los niños observan manipula y describen sobre las imágenes.</p> <p>Durante el discurso: Los niños entonando una canción describen un hecho. Se les pregunta;</p> <ul style="list-style-type: none"> -En que parte de la canción es la primera escena. -En que parte de la canción es la segunda escena. -En que parte de la canción es la última escena. <p>Los niños y niñas responden cantando cada hecho que ocurrió.</p>	Pizarra
Rutinas		<p>Después del discurso Motivamos a los niños y niñas aprender otras canciones.</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N° 7

1. **TÍTULO:** “Reconoce objetos concretos de su entorno mediante rimas”

2. **FECHA:**

3. **TIEMPO:**

4. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	.

5. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
DESARROLLO DE LA SESIÓN			
Inicio	Propósito del Día	Sentados frente al espejo los niños masajean su rostro	
		para iniciar la imitación de praxias.	
		Los niños sacan la lengua hacia arriba y hacia abajo con	
	Problematización	apoyo visual de las cartillas. Inhalan exhalan	
		junto a la docente.	
		Hoy aprendemos analogías mediante adivinanzas.	
		Preguntamos a los niños: ¿Qué es una analogía?	
	Saberes Previos	Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trata el tema?	
		¿Ustedes pueden crear otras analogías?	
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Antes del Discurso:	
Desarrollo		Se les presenta tarjetas léxicas de diferentes modelos los niños y niñas observan manipula y describen.	Plumón
		Luego junto con la maestra crean diferentes analogías mediante adivinanzas con tarjetas léxicas y pegan en la pizarra las parejas de imágenes.	
		Durante el discurso:	
		Cada niño crea su analogía con adivinanza como.	
		(Adivina adivinador es muy dulce sin ella no puedo tomar mi mate qué será que será)	Pizarra
		(Adivina adivinador es de color verde muy ácido tomo en refresco que será que será)	
Cierre		Luego aprenden sus analogías mediante adivinanzas.	
		Después del discurso	
Rutinas	Evaluación	Motivamos a los niños y niñas que con ayuda de sus padres creen y aprenden otras analogías utilizando pareja de tarjetas léxicas.	
		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:	
		Acciones de rutina.	

<p>Construcción del conocimiento: Se explica la forma de identificar las diferencias en las imágenes.</p> <p>Aplicación práctica: describe las diferencias en las imágenes en un papelote en grupos en forma rotativa y la profesora va monitoreando. Exponen por grupos</p> <p>SALIDA</p> <p>Evaluación: Prueba objetiva. Presentan la visualización de dos imágenes.</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendió? ¿Cómo aprendió? ¿Para qué le sirve?</p> <p>Retroalimentación: Se resalta los conceptos importantes del tema.</p> <p>Extensión: Elaboración de dos imágenes aparentemente iguales</p>	30´	Plumones · Texto			
---	-----	------------------------	--	--	--

El juego de las 08 diferencias

Se presenta dos imágenes aparentemente iguales:



SE PREGUNTA:

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE LOS DOS DIBUJOS?

1. En el repostero del primer dibujo lleva puestas toallitas mientras que en el otro no,
2. En el segundo dibujo hay un paragua y en el otro no,
3. La silla del primer dibujo tiene una distancia, mientras que en el otro no.
4. En el segundo dibujo se encuentra un par de zapatilla, mientras que en otro no.
5. La media del segundo dibujo está debajo de la cama en el otro no.
6. L botella se encuentra al lado del catre y en el otro no.
7. Las tollas se encuentran al costado del velero en el otro no.
8. Debajo de la cama se encuentra el disket en el otro no.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

1. **TÍTULO:** “El que busca encuentra.”

2. **FECHA:**

3. **TIEMPO:** 3 HORAS

II. ORGANIZACION DE LOS APRENDIZAJES.

CAPACIDADES DE AREA	CAPACIDADES ESPECIFICAS	CONOCIMIENTOS
Expresión oral	identificar palabras con características comunes	Imágenes del texto

ESTRATEGIA METODOLÓGICAS	T	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN		
			CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>INICIO Motivación: Se inicia presentando las imágenes. Se activa sus conocimientos previos mediante la pregunta ¿Qué puede opinar de la observación hecha a la imagen? Conflicto cognitivo: Se genera el conflicto cognitivo mediante la pregunta ¿qué palabras reúnen las mismas características en las imágenes?</p> <p>PROCESO Construcción del conocimiento: Se explica la forma de identificar las palabras con las mismas características en las imágenes. Aplicación práctica: describe las palabras que reúnan las mismas características en un papelote por grupos en forma rotativa y la profesora va monitoreando. Exponen por grupos</p> <p>SALIDA Evaluación: Prueba objetiva. Presentan la visualización de imágenes. Metacognición: ¿Qué aprendió? ¿Cómo aprendió? ¿Para qué le sirve? Retroalimentación: Se resalta los conceptos importantes del tema Extensión: Elaboración de imágenes para identificar palabras comunes</p>	<p>15´</p> <p>35´</p> <p>30´</p>	<p>Módulo de aprendizaje</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones.</p> <p>Texto</p>	<p>Expresión oral</p>	<p>Visualiza las diferencias que hay en las imágenes</p>	<p>Lista de cotejo</p>

En este dibujo se puede encontrar como mínimo 09 materiales lo que piensa el señor.

<p>papelote por grupos en forma rotativa y la profesora va monitoreando. Exponen por grupos</p> <p>SALIDA</p> <p>Evaluación: Prueba objetiva. Presentan la visualización de imágenes.</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendió? ¿Cómo aprendió? ¿Para qué le sirve?</p> <p>Retroalimentación: Se resalta los conceptos importantes del tema</p> <p>Extensión: Elaboración de imágenes para identificar palacras comunes</p>	30´				
---	-----	--	--	--	--

Ejemplo de texto fragmentado:

Las personas construyen sus viviendas según sus necesidades básicas: protegerse del frío, del calor, de la lluvia, del viento, del ataque de otros animales, etc. Por esta razón tienden a eliminar de su vivienda los seres vivos que considera perjudiciales, impidiendo su entrada o tratando de expulsarlos o matarlos. En todas las casas hay seres vivos que no son tolerados, sino que son violentamente perseguidos.

¿De qué animal se trata? (araña)

Tejen sus redes de seda en galerías que excavan en los tejidos. Un abrigo que tenga uno o varios agujeros que antes no tenía puede ser una señal de la acción de este animal.

Evidentemente este juego se puede aplicar a palabras de otros temas para profundizar sobre conceptos o contenidos propios de cualquier materia, especialmente de las áreas de sociales y naturales.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1. TÍTULO: Comparamos dimensiones Más pesado que - menos pesado que

2. FECHA:

3. TIEMPO: 3 HORAS

4. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2 Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el peso de dos objetos al compararlos, usando las palabras: “este pesa más que” o “este pesa menos que”.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Juego Libre en Sectores		<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p>	Materiales

DESARROLLO DE LA ACTIVIDADE

Inicio	<p>Propósito del Día</p> <p>Problematización</p>	<p>Sentados frente al espejo los niños masajean su rostro para iniciar la imitación de praxias.</p> <p>Los niños sacan la lengua hacia arriba y hacia abajo con apoyo visual de las cartillas. Inhalan exhalan junto a la docente.</p> <p>Hoy los niños y niña del 5to grado comparamos dimensiones: Más pesado que, menos pesado que</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Cómo puedes comparar la altura de dos objetos? ¿Cómo puedes comparar el peso de dos objetos?</p>	Papelote
---------------	--	---	----------

En este dibujo se puede encontrar como mínimo 7 palabras que tienen la letra "C" y luego lo escriben.

RODEA LOS DIBUJOS QUE LLEVEN EL SONIDO C

@derechoavolar @susanaalbances @rooloptevilla

