



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 073 “MI
SEGUNDO HOGAR” SULLANA – PIURA, 2020**

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

AUTORA

**MACHARE YACILA, SHEYLA LIZET
ORCID: 0000-0001-6300-1711**

ASESOR

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ
2023**

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Machare Yacila, Sheyla Lizet

ORCID: 0000-0001-6300-1711

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante Janeth Magali

ORCID ID: 0000-0002-0304-2244

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Mgr. Palomino Infante, Janeth Magali

Miembro

Mgr. Taboada Marin, Hilda Milagros

Miembro

Dra. Valenzuela Ramírez, Gussenia Gabriela

Presidente

Dra. Pérez Morán, Graciela

Asesor

4. Hoja de agradecimiento

A Dios, por la salud y vida que me permiten mantenerme en pie y luchando para convertir en realizados mis sueños. A mis padres por su amor sin condición. A mi hijo por ser el más grande motivo que tengo, mi fuente de inspiración. Y a todas las personas que han sido parte en el desarrollo del presente.

Dedicatoria

A Dios, por la salud y vida que me permiten mantenerme en pie y luchando para convertir en realizados mis sueños. A mis padres por su amor sin condición. A mi hijo por ser el más grande motivo que tengo, mi fuente de inspiración. Y a todas las personas que han sido parte en el desarrollo del presente.

5. Índice de Contenido

1. Carátula.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Índice de Contenido	vi
6. Índice de figuras y tablas	viii
7. Resumen y abstract	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. Teorías que fundamentan el estudio	11
2.2.1.1. Teorías del juego	11
2.2.1.2. Teorías sobre la adquisición del lenguaje.....	12
2.2.2. Estrategias Lúdicas	13
2.2.2.1. Definición de estrategia	13
2.2.2.2. Definición de estrategia de aprendizaje.....	14
2.2.2.2. Definición de lúdica.....	14
2.2.2.3. Importancia de la Lúdica	15
2.2.2.4. Estrategias Lúdicas	17
2.2.2.5. Principales concepciones del juego	17
2.2.2.6. Estrategias lúdicas y las habilidades de expresión oral	19
2.2.3. La Expresión Oral.....	20
2.2.3.1. La comunicación.....	21
2.2.3.2. Elementos de la comunicación	22
2.2.3.3. Funciones de la expresión oral	22
2.2.3.4. Niveles de la lengua.....	23
III. Hipótesis	25
IV. Metodología.....	27
4.1. Diseño de la investigación	27
4.2. Población y muestra	28

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores.....	30
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
4.5. Plan de análisis	33
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos	36
V. Resultados	37
5.1. Resultados	37
5.2. Análisis de resultados.....	43
VI. Conclusiones.....	46
VII. Recomendaciones.....	47
ANEXOS	53
Anexo 01: Instrumento de recolección de datos	53
Anexo 02: Base de datos	54
Anexo 03: Instrumento validado	55
Anexo 04: Carta de la institución donde se realizó la investigación.....	61
Anexo 05: Consentimiento informado	62
Anexo 06: Sesiones de aprendizaje.....	63

6. Índice de figuras y tablas

6.1. Índice de figuras

Figura 1 .Nivel de habilidades de expresión oral – Pre test.....	37
Figura 2. Gráfico de líneas actividades de aprendizaje para el control de las emociones	38
Figura 3. Nivel de habilidades de expresión oral – Post test	39
Figura 4. Nivel de habilidades de expresión oral – Pretest y Post test	40

6.2. Índice de tablas

Tabla 1. Definición de variables	30
Tabla 2. Escala de calificación del Ministerio de Educación	34
Tabla 3. Matriz de consistencia	35
Tabla 4. Nivel de habilidades expresión oral por resultados de Pre Test	37
Tabla 5. Actividades de estrategias lúdicas	38
Tabla 6. Nivel de habilidades de expresión oral por resultados de un Post test	39
Tabla 7. Nivel de habilidades de expresión oral por resultados de Pre test y post test.....	40

7. Resumen y abstract

En esta investigación se observó que los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar” presentaban dificultades para expresarse oralmente, es decir, no pronunciaban con claridad ni utilizaban las palabras correctas al expresarse. Frente a lo cual se planteó el siguiente objetivo general: Determinar cómo las estrategias lúdicas contribuyen a la mejora de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020. Para su desarrollo se utilizó la metodología tipo aplicada, nivel descriptivo, diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 24 niños y niñas de 5 años. En la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, a través de la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Obteniendo los siguientes resultados: en el pre test el 75% de los estudiantes se ubicaron en el nivel inicial con respecto al desarrollo de sus habilidades de expresión oral, luego con la aplicación de estrategias lúdicas como el juego de rimas, trabalenguas, el expresión de textos narrativos y la imitación de sonidos, en la evaluación del post test el 91,67% alcanzó el logro esperado. Finalmente, se aceptó la hipótesis del investigador, concluyendo que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades de expresión oral de los estudiantes.

Palabras clave: Estrategia, expresión, lúdica.

Abstract

In this investigation it was observed that the 5-year-old students of the I.E. N° 073 “My second home” had difficulties expressing themselves orally, that is, they did not pronounce clearly or use the correct words when expressing themselves. Faced with which the following general objective was raised: Determine how playful strategies contribute to the improvement of oral expression in 5-year-old children of the I.E. N° 073 "My second home", from the district of Sullana, 2020. For its development, the applied type methodology, descriptive level, pre-experimental design was used. The sample population consisted of 24 5-year-old boys and girls. In the data collection, the observation technique was applied, through the checklist as a data collection instrument. Obtaining the following results: in the pre-test, 75% of the students were located at the initial level with respect to the development of their oral expression skills, then with the application of playful strategies such as rhyming games, tongue twisters, the expression of narrative texts and the imitation of sounds, in the post test evaluation 91.67% reached the expected achievement. Finally, the researcher's hypothesis was accepted, concluding that playful strategies improve students' oral expression skills.

Keywords: Strategy, expression, playful.

I. Introducción

La educación siempre ha sido motivo de preocupación tanto de autoridades como de padres de familia, sin embargo, en ciertos casos no se han realizado las mejoras y cambios necesarios que permitan a las personas alcanzar altos niveles de aprendizaje. La presente investigación se centra en una de las capacidades más importantes que ayudará a la persona a adquirir con mayor facilidad las otras capacidades, refiriéndonos a la expresión oral.

Bembibre (2022) define a la expresión oral como aquella capacidad de sostener una comunicación haciendo uso del habla, es decir, expresar de manera clara ideas, pensamientos, necesidades, entre otros, usando convenciones gramaticales correctas de acuerdo a la circunstancia. Asimismo, destaca su importancia considerando que la expresión oral ha sido el tipo de comunicación que se ha mantenido a lo largo de la historia, mientras que no se puede decir lo mismo de otras maneras y tecnologías comunicativas que llevan existiendo relativamente corto tiempo.

Se dice que dominar la primera lengua posibilita la adquisición de habilidades básicas como la lectura, aritmética y escritura. Pero también, hay lenguas de cada localidad, principalmente las indígenas, que transmiten no solo conocimiento sino también valores, cultura y costumbres. En general, la expresión oral promueve confianza, motivan la autoestima y fortalecen la identidad, que son considerados la base sobre la cual es posible construir el desarrollo. (Naciones Unidas, 2017)

En el campo educativo hay grandes problemas, que dificultan el normal desarrollo, y algunos factores comprometidos que rara vez son considerados y que se encuentran relacionados con brechas de equidad importantes como es la discapacidad, la instrucción en la lengua materna, el desplazamiento, el grupo étnico y las diferencias subnacionales. También mucho tiene que ver el presupuesto que los países destinan para el sector educación. En países con ingresos bajos, el 46% del gasto público en educación es destinado al 10% de

los estudiantes con mayor grado educativo; esto debido a que los niños más pobres tienen un menor acceso a los niveles educativos superiores. (Unicef, 2019)

El año 2020 estuvo marcado por la pandemia mundial del Covid-19 que no solamente afectó al sector salud, sino, también a la educación. Y es que, una de las primeras medidas tomadas por los gobiernos de los países afectados fue la de suspender las clases presenciales, y optar por la modalidad virtual. Algunos datos importantes a nivel internacional son que, el 37% de los niños entre los 3 y 5 años de edad asistieron a la educación preescolar en 62 países de ingresos bajos y medios; el 55% de los países proporcionó instrucciones a los docentes durante la pandemia; el 3% de la ayuda para el desarrollo de los países afectados por la crisis y el 2% de la financiación humanitaria se emplean para la primera infancia; en 70 países de ingresos bajos y medios, solo el 23% de los niños menores de 5 años tiene al menos 3 libros en su casa. (UNESCO, 2022)

En el Perú se presentó la deserción escolar en la educación preescolar, siendo ello producto de la pandemia mundial. De acuerdo con datos de un estudio a cargo de la consultora The Learning Factor que, la deserción escolar fue del 60%, lo que significa que un aproximado de 300.000 niños de edades entre los 3 y cinco años, dejaron de estudiar. Se dice que, en la educación inicial hay un factor importante de considerar es al que se le denomina como “el efecto acumulado de los años de escolaridad”, lo que quiere decir que, si un niño estudia solo un año, el efecto acumulado de aprendizaje se pierde al ingresar a primero y al segundo grado de primaria. Por el contrario, si un niño de educación inicio estudia dos años consecutivos, lo aprendido se mantiene en el tiempo (La República, 2020).

Nuestro país fue el primero de América Latina en decretar el distanciamiento social obligatorio de su población, el día 16 de marzo, luego de 10 días de haber identificado el primer caso de Covid-19. La cuarentena impactó en la educación de 9.9 millones de estudiantes, debido a que el inicio de clases fue postergado, y también fueron suspendidas las clases

presenciales. La estrategia que utilizó el Perú para llevar a cabo la enseñanza virtual fue denominada como “Aprendo en casa”, siendo ello una iniciativa creada por el MINEDU con la contribución de organismos privados, agencias multilaterales, empresas de radio y televisión, y empresas de telecomunicaciones. Uno de los problemas presentados fue que solo el 39% de los hogares a nivel nacional tienen acceso a internet y en el área rural solo el 5% (UNESCO, 2020).

Por otro lado, la expresión oral, resulta ser una competencia que facilita a la persona a relacionarse con el resto de personas a través de lo cual se expresan ideas y sentimientos, siendo esto, indispensable para la vida cotidiana. También cabe señalar, que, si bien es cierto, la persona es capaz de expresarse de muchas formas, la oral, es una de las más aptas para lograr el entendimiento.

Desde hace mucho tiempo atrás ha sido notoria la preocupación de los maestros por la adecuada utilización de los recursos tanto verbales como no verbales, ello debido a que conocen que uno de los principales motivos del fracaso escolar es la poca importancia y estimulación que se da a las capacidades en el área de comunicación, especialmente a la expresión oral. En ese sentido, en la presente investigación se ha dado a conocer respecto a la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años en la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”.

En el proceso de desarrollar la expresión oral, la lúdica se presenta como una estrategia que cumple importante rol, y ello se debe porque el juego también es motivo de diversión.

Hay diversas investigaciones que sustentan lo anteriormente dicho, por ejemplo Sánchez (2018) en su estudio realizado en niños de cinco años de la I.E. N° 80479 del distrito de Bellavista – Chilia, en Chimbote, donde aplicó el pre test y el post test obtuvo que, antes de aplicación de estrategias lúdicas los niños tenían dificultades para expresarse de forma oral, sin embargo, ya en el post test con una media de 2.67 y una desviación estándar de 0.88, cuya

diferencia fue del 0.27 en relación con el pre test, se aceptó la hipótesis que daba por hecho que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la expresión oral en niños de 5 años. Por su parte, Maza & Ollangue (2019) aplicaron como estrategia lúdica el teatro, con lo cual demostró que esta también es una manera de estimular la expresión oral en niños de 4 y 5 años, ya que los niños muestreados demostraron una mejora, con mejor desenvolvimiento y sin miedo a manifestarse frente al público.

En el caso específico de la I.E. N° 073 “Mi segundo Hogar” se observó que los niños presentaban dificultades para expresarse, es decir, no se expresaban con claridad, les resultaba difícil diferenciar por ejemplo las letras “S” y “C” al momento de pronunciarlas, asimismo, no demostraban fluidez de palabras, y respecto a la coherencia no podían enlazar palabras de tal manera que pudieran crear frases o rimas.

Por lo anteriormente expuesto se planteó la siguiente interrogante: ¿Cómo las estrategias lúdicas mejora las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi Segundo Hogar”, del distrito de Sullana, año 2020? Frente a la cual se propuso como objetivo general: Determinar cómo las estrategias lúdicas contribuyen a la mejora de la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020. Asimismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Demostrar si las estrategias lúdicas mejorarán las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020. Asimismo, fueron planteados los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un pre test en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020. Aplicar las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020. Evaluar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un post test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura,

2020. Establecer el nivel de significancia de las estrategias lúdicas en la mejora de las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020. Asimismo, fueron planteados los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un pre test en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020. Aplicar las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020. Evaluar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un post test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020. Establecer el nivel de significancia de las estrategias lúdicas en la mejora de las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

La realización de la presente investigación se justificó por tratarse de un tema que beneficia directamente a los estudiantes de la I. N° 073 “Mi segundo hogar” del distrito de Sullana, toda vez que se dio a conocer de sus características respecto a su expresión oral, lo que permite a los docentes adoptar las medidas en busca de nuevas formas para el logro de mejores resultados en los niños.

Para su desarrollo se utilizó la metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 24 niños y niñas de 5 años. En la recolección de datos se aplicó la técnica de observación, a través de la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos.

Se obtuvieron los siguientes resultados: en el pre test el 75% de los estudiantes se ubicaron en el nivel inicial con respecto al desarrollo de sus habilidades de expresión oral, luego con la aplicación de estrategias lúdicas como el juego de rimas, trabalenguas, el expresión de textos narrativos y la imitación de sonidos, en la evaluación del post test el 91,67% alcanzó el logro esperado.

Se llegó a las siguientes conclusiones: en la aplicación del pre test la mayoría de estudiantes fueron ubicados en el nivel de inicio del aprendizaje, sin embargo luego de aplicar las estrategias lúdicas, evidenciaron una mejora en el desarrollo de habilidades de expresión oral, ubicándose en el nivel de logro esperado. Por lo tanto se determinó que las estrategias lúdicas sí mejoran las habilidades de expresión oral.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Sánchez (2021) en su investigación: Guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de preparatoria de la escuela “Carlos Freile Larrea” previo a la obtención del título de magister en innovación en educación en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se propuso como objetivo general: Diseñar una guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en estudiantes de preparatoria de la Escuela Carlos Freile Larrea durante el año lectivo 2019-2020. Para su desarrollo utilizó la metodología de tipo descriptiva, y su diseño fue una investigación de campo. La población y muestra estuvo conformada por 13 estudiantes y 2 docentes de preescolar. Las técnicas utilizadas en la recolección de datos fueron la encuesta y la observación. Concluyó que, las actividades lúdicas como estrategia metodológica de intervención en el aula se han constituido como una herramienta de gran utilidad, ya que permite que el docente pueda ponerlas en práctica utilizando con instrumento el juego y el arte.

Sánchez (2021) llevó a cabo su investigación: Guía de ejercicios para mejorar la expresión oral en los niños de preparatoria de la escuela “Carlos Freile Larrea”, se propuso como objetivo general: diseñar una guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en los estudiantes de preparatoria de la “Escuela Carlos Freile Larrea” durante el año lectivo 2019 – 2020”. Para el desarrollo de su estudio utilizó la metodología de tipo descriptivo, de campo. La muestra estuvo conformada por 13 estudiantes y 2 docentes de preescolar. En la recopilación de datos se aplicaron las técnicas de observación y de encuesta, siendo los instrumentos la ficha de observación y el cuestionario. Obteniéndose los siguientes resultados: el 38% siempre vocaliza correctamente los fonemas, el 38% con frecuencia presentan una pronunciación comprensible, el 54% con frecuencia articula bien las frases, y el 46% de niños algunas veces

hacen uso de la voz para expresar sus necesidades. Concluyendo que, las actividades lúdicas como estrategia metodológica de intervención en el aula se han constituido como una herramienta de gran utilidad, dado que permite que el docente pueda ponerlas en práctica utilizando con instrumento el juego y el arte.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Santacruz (2021) presentó su tesis: Actividades lúdicas y desarrollo de la expresión oral en niños de tres años, en la cual se propuso como objetivo general: diseñar actividades lúdicas de expresión oral en los niños de 3 años. El estudio estuvo enmarcado dentro de la investigación descriptiva propositiva, bajo el enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por 22 niños, la misma que constituyó la muestra. En la recopilación de datos se aplicó el test PLON R. Como resultados se obtuvieron los siguientes: en la dimensión de forma el 54.5% se ubicó en el nivel de retraso, en la dimensión de contenido el 31.8% en nivel de retraso, y en la dimensión de uso el 45.5% se ubicó en el nivel de normal. Concluyéndose que los niños de 3 años de la institución educativa se encuentran en un bajo nivel de acuerdo a lo que se espera a su edad, por lo cual fueron diseñadas doce actividades lúdicas como propuesta para mejorar su expresión oral.

Briones (2021) en su tesis: Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 303 – Nuevo Chimbote 2021, se propuso como objetivo general: determinar si el programa de juegos verbales mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 303, Nuevo Chimbote 2021. En cuanto a su metodología fue de enfoque cuantitativo, diseño experimental y tipo pre experimental. La población y muestra estuvo constituida por 20 estudiantes, en quienes se aplicó la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Obteniéndose los siguientes resultados: antes de la aplicación de los juegos verbales el 85% de niños se ubico en el nivel regular, sin embargo luego de la aplicación de juegos verbales el 30% se ubicó en el nivel eficiente. Concluyendo que los juegos verbales

mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 303, Nuevo Chimbote 2021.

Bolaños (2020) en su tesis: Estrategia metodológica lúdica de cuentos infantiles para mejorar la habilidad de la expresión oral en el área de comunicación de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 380, Chilimpampa alta, región Cajamarca, 2019, se propuso como objetivo general: diseñar la estrategia didáctica lúdica de los cuentos infantiles para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 380 de Chilimpampa alta. Siendo la metodología de tipo propositiva, correlacional y no experimental. La población muestral comprende a 25 niños cuyas edades oscilan entre los 4 a los 5 años de edad. La técnica de recolección de datos fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. Obteniéndose los siguientes resultados: en lo que se refiere a las actitudes de la expresión oral el 44% de los niños no expresa oralmente de forma organizada, los hechos o vivencias, el 68% de los niños maneja correctamente la pronunciación, el volumen, la entonación y las pausas en la expresión oral. Concluyendo que los cuentos infantiles como estrategias didácticas mejoran la capacidad de expresar oralmente los conocimientos adquiridos y experiencias del niño, de forma sintáctica, con una articulación y entonación correcta, y un vocabulario rico y adecuado.

2.1.3. Antecedentes regionales o locales

Vega (2021) en su tesis: Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 328 – Sullana, 2020, se propuso como objetivo general: diseñar un programa de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cinco años. La población estuvo conformada por 94 estudiantes, siendo la muestra de 16. Las técnicas aplicadas fueron la ficha de observación, fichas de cotejo y el análisis documental. Los resultados obtenidos fueron los siguientes: el diagnóstico del nivel de expresión oral tiene en promedio el 22% de un nivel alto; sin embargo, los estudiantes presentaron dificultades tales

como el habla, pronunciación, fluidez, coherencia, expresión, vocabulario, movimientos y posturas; únicamente el 30% de estudiantes lograron desarrollar las capacidades de expresión oral. En ese sentido concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de cinco años.

Gonzáles (2019) presentó su tesis: Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años, para lo cual se propuso como objetivo general: Conocer el desempeño de la expresión oral a través de diferentes estrategias lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 203 “Santa Rosa del Mirador”. Para su desarrollo utilizó la metodología de tipo descriptiva exploratoria. En la recopilación de datos se aplicaron las técnicas de observación, encuesta y ficha de registro. Obteniéndose como resultados la mejora progresiva de los niños con la aplicación de estrategias lúdicas, siendo el 100% el que alcanzara el nivel de logro. Concluyendo que, la propuesta se sustenta en la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 203 – Santa Rosa del Mirador.

Córdova (2019) en su tesis: Lectura de cuentos infantiles para mejorar la expresión oral de los alumnos del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. “Mi segundo hogar”, Castilla, Piura, 2017, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se propuso como objetivo general: Determinar si la lectura de cuentos infantiles mejora la expresión oral de los alumnos del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. “Mi segundo hogar”, Castillo, Piura, 2017. Utilizó la metodología de tipo aplicada, nivel explicativo, y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 15 alumnos de 5 años, en quienes se aplicó la técnica de observación directa, y como instrumento la lista de cotejo. Concluyéndose que, el diseño y aplicación sistemática de una serie de sesiones de aprendizaje en las cuales se utilizó la estrategia didáctica de la lectura de diversos cuentos infantiles significativos, propició un clima favorable para la escucha y el diálogo participativo.

Peña (2019) en su tesis: El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de

alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús”, Piura, 2017, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se propuso como objetivo general: Determinar si el juego de roles con manipulación de títeres mejora la expresión oral de los alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas del de Jesús” – Piura – 2017. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativa, de diseño pre experimental, de tipo aplicada. La muestra estuvo constituida por 15 niños de ambos sexos. La técnica aplicada en la recolección de datos se aplicó la observación. Concluyendo que, el acompañamiento docente con la intervención de la estrategia basada en el juego de roles con manipulación de títeres obtuvo resultados positivos pues el juego de roles resolvió mediante el dramático espontáneo la contradicción inherente a la edad del niño de querer actuar como un adulto.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teorías que fundamentan el estudio

2.2.1.1. Teorías del juego

Llanos (2019) señala que el juego es parte de la humanidad, pues ha estado presente en todas las épocas y en todas las culturas, con algunas variaciones.

2.2.1.1.1. El juego a través de la historia

En las tribus más primitivas: Se consideraba al juego como una preparación para la vida en la adultez; donde los niños colaboraban en las tareas del subsistema. Para esta época se utilizaban los juguetes como los sonajeros, los cuales eran elaborados de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, que eran llenado con piedras; el sonido que producían eran estimulantes para el niño.

En Egipto y Mesopotamia: Se evidenciaron juegos como canicas, tablero, dados, ajedrez y dominó.

En el mundo clásico: Se planteó la importancia del juego en lo que se refiere al aprendizaje, debido a que ayuda a construir la mente de los niños para llevar a cabo

actividades de la vida adulta.

Durante la edad media: Los juegos eran realizados al aire libre, con elementos rudimentarios y sencillos.

En el renacimiento: Los juegos colectivos populares tuvieron un auge, y eran realizados al aire libre. Fue el inicio de la fabricación de las primeras muñecas de madera.

En las primeras sociedades industriales: Se consideraba que consistía en que una práctica común, el espacio y tiempo que se le dedicaba al juego eran mínimos; incluso se le trataba como improductivo (pag.8).

2.2.1.2. Teorías sobre la adquisición del lenguaje

2.2.1.2. Teoría conductista

Uno de los principales representantes de esta teoría fue Skinner, que propuso esta teoría basándola en un modelo de condicionamiento operante o proceso de aprendizaje a través del cual se alcanza que una respuesta sea más probable o frecuente, para lo cual utilizó el modelo de condicionamiento operante adaptando animales, y concluyó que era posible lograr resultados semejantes si era de aplicación en los niños y jóvenes a través de un proceso de estímulo – respuesta – recompensa. En relación al área de lenguaje, Skinner sostuvo que los niños y niñas logran adquirir el lenguaje mediante un proceso de adaptación a estímulos externos de repetición y corrección por parte de la persona adulta, en distintas circunstancias, acciones u objetos. De esta manera el niño se apropia de respuestas o hábitos aprendidos, interiorizando lo que la persona adulta le ofrece para satisfacción de una necesidad a un estímulo en particular, como puede ser el hambre, dolor u otro. Asimismo, se menciona que el aprendizaje del vocabulario y de la gramática se logra por condicionamiento operante. En este caso el adulto se encuentra alrededor del niño, recompensando la vocalización de enunciados correctos gramaticalmente, presentando nuevas palabras en el vocabulario y el planteamiento de

preguntas y respuestas o bien, desaprueba todas las formas de lenguaje incorrecto como enunciados gramaticales o palabras erróneas. (Calderón, 2023)

2.2.2. Estrategias Lúdicas

2.2.2.1. Definición de estrategia

El término estrategia proviene del griego y etimológicamente significa “el arte de dirigir las operaciones militares”. Actualmente ha perdido la connotación militar, y ha sido extendido en otros ámbitos, estando con mayor consonancia en las actuaciones llevadas a cabo para el logro de un objetivo o la resolución de algún problema. En lo que se refiere al aprendizaje, la estrategia hace referencia a los procedimientos requeridos para el procesamiento de la información, es decir, a la captación, codificación o almacenamiento y recuperación del aprendizaje adquirido. En esa línea, el término estrategia estaría relacionado con las operaciones de la mente con el propósito de facilitar el aprendizaje. (Sánchez, 2010)

Para Ronda (2022) las estrategias se refieren a una herramienta de dirección que hace posible la satisfacción de las necesidades del público objetivo a quien se dirige la actividad de la empresa, mediante una interacción proactiva de la organización con su entorno y la utilización de técnicas y procedimientos con un basamento científico utilizadas de forma integral y repetitiva. Asimismo, el término “estrategia” tienen diversas definiciones, sin embargo algunas son que, se trata de un conjunto de políticas y objetivos para el alcance de los objetivos amplios, así como también la manera en que los objetivos se espera sean alcanzados.

Roncancio (2023) sostiene que la estrategia sería el puente que existe entre los objetivos más altos y las acciones o tácticas específicas que posibilitan llegar a la meta. En lo que se refiere al aprendizaje, el término “estrategia” hace referencia a la utilización de procedimientos, tácticas, y modelos para adquirir el conocimiento, propiciar acciones para el aprendizaje con un objetivo en concreto. Cabe señalar que, para que un procedimiento dentro del aprendizaje se convierta en una estrategia, esta debe realizarse de forma consciente e intencional.

2.2.2.2. Definición de estrategia de aprendizaje

Para Guerrero (2019) son una serie de operaciones cognoscitivas y procedimentales para el procesamiento de información y aprenderla de manera significativa. Los procedimientos utilizados en una estrategia de aprendizaje son denominados como “técnicas de aprendizaje”. Señala que las características de las estrategias de aprendizaje son las siguientes:

- Se trata de acciones que se inician con el sujeto que aprende
- Probablemente incluyan diversas técnicas, operaciones o actividades en específico.
- Siguen un fin determinado: la solución de problemas académicos, el aprendizaje, y/o aquellos diversos aspectos relacionados con ellos.
- Significan más que “los hábitos de estudio” debido a que son realizados flexiblemente.

Según Ver (2019) se trata de un conjunto de habilidades o pasos, que un estudiante lograr adquirir y utiliza con intención como un instrumento flexible con el propósito de aprender significativamente y dar solución a los problemas y demandas académicas. Además, en relación a cualquier estrategia de aprendizaje, estos pueden estar referidos con el hecho de afectar la manera en que es seleccionada, adquirida, organizada o integrada al nuevo conocimiento, o incluso la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que este logre aprender con un mayor nivel de eficacia los contenidos de la currículum o como también los contenidos extracurriculares que se le presenten.

2.2.2.2. Definición de lúdica

Para Roll (2020) las actividades lúdicas hacen referencia a un método centrado en el estudiante porque los predisponen a la reflexión respecto de lo que han aprendido, más aún cuando se lo explican a sus compañeros. De esta forma los unos aprenden de los otros. Es decir los alumnos cumplen un papel activo y el docente interviene solamente cuando el alumno lo

requiere.

Por su parte Venegas (2018) indica que el juego es una actividad propia del ser humano, pero que resulta muy importante en la etapa de la niñez, debido a su forma natural de tener un acercamiento con su realidad que los rodea y entenderla. Complementa que, es fácil reconocer a la actividad lúdica, y se da cuando el niño está jugando.

También se menciona que el juego es considerando como una forma de cultura más que un componente formal de la cultura. En ese sentido se cree que el juego debiera ser autosuficiente que dispondría de su propia justificación y significación. Asimismo, el juego hace posible que se reflejen otras facetas de la cultura: derecho, ritual, política, salud, amor. El juego es considerado como una conducta humana, es decir, es parte del comportamiento de la persona, y al igual que el ser humano es niño, adolescente, adulto y anciano, el niño lo acompaña en todas esas etapas y muere con el ser humano. (Paredes, 2017)

Suárez et al (2022) entiende a la lúdica en términos sencillos como la planeación de actividades recreativas en la clase, donde los estudiantes deben quemar energías, mediante ejercicios que contribuyen en su concentración en relación a la actividad que deben desarrollar. Pero, la lúdica también al ser entendida como una dimensión de la persona, hace posible ver diferentes sentimientos de bienestar, disfrute, goce como de felicidad, no obstante, no en todas las actividades puede llegarse a imponer la lúdica, es decir, no siempre puede ser alegría, sino que se convierte en un estado de alerta.

2.2.2.3. Importancia de la Lúdica

Rivas (2016) considera que “la importancia del juego reside en el desarrollo físico, social, cultural y emocional, ya que sirve como estímulo para desarrollar el pensamiento y la comunicación”. Además afirma que las actividades lúdicas desarrolladas por los maestros dentro de los salones de clases, vienen sirviendo como herramientas educativas”.

Para el personal docente la lúdica representa una herramienta muy valiosa que facilita

la senda a seguir con los alumnos y con la cual puede tomar distancia de la tradicional manera de enseñar que utiliza el sistema educativo, evitando de esa forma ofrecerle al niño todo, y hacerle repetir actividades, en lugar de motivar la imaginación y creatividad que lo ha de llevar más allá de del sencillo reconocimiento de lo ya conoce. Con la implementación del del juego y el arte, el docente tiene la posibilidad de explorar, crear y desarrollar mejor y con mayor gusto las distintas actividades que se llevan a cabo. Al combinar los conocimientos con lo lúdico se abren mil oportunidades de lograr un mejor acercamiento del niño hacia el conocimiento; en este caso, el niño tendrá el gusto de aprender porque le resultará divertido, investigará porque podrá crear e imaginar, y es mediante de la lúdica que surge tanto en estudiantes como en los maestros la necesidad de proponer nuevas y diferentes alternativas didácticas que estimulen de manera directa su desarrollo integral. (Sarmiento et al, 2018)

En esa misma línea opina Rubicela (2018) quien señala que en el campo de la educación es importante que el personal docente desarrolle su capacidad innovadora y creativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo que permite pensar en la estructura de nuevos diseños de estrategias; en ese sentido, sostiene que la lúdica es una de las alternativas que favorece diferentes competencias en el aprendizaje además de encontrarse inmerca de forma inconsciente en nuestra vida cotidiana para desafiar distintas situaciones, como también en el ámbito educativo para fortalecer el aprendizaje teórico y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Por su parte, Candela y Benavides (2020) las actividades lúdicas representa a un aliado fuertísimo que permite promover el aprendizaje de carácter representativo. La lúdica es una forma de vivir la cotidianidad, es decir, tener el sentimiento de experimentar placer y valorar los que sucede percibiéndolo como acto de satisfacción espiritual, física o mental. La actividad lúdica hace posible el desarrollo de las relaciones, aptitudes y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño con motivación hacia su aprendizaje. Y

cuando las actividades lúdicas son llevadas al aula, indica que estas se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al estudiante al alcance de aprendizajes con sentidos en ambientes agradables de forma natural y atractiva desarrollando habilidades.

2.2.2.4. Estrategias Lúdicas

Según Rubicela (2018) el término “estrategias lúdicas” hace referencia a un conjunto de actividades que incluyen juegos educativos, uso de dramas, dinámicas de grupo, juegos de mesa, entre otros; y dichas herramientas se utilizan en las escuelas con el fin de fortalecer los aprendizajes, competencias y conocimientos de los estudiantes dentro o fuera del aula.

Patín (2016):

- La estrategia tiene como características las siguientes:
- Son de carácter particular.
- Son de planificación anticipada.
- Buscan el logro de objetivos específicos.
- Se anticipan un conjunto de actividades en su diseño, planificación y ejecución, los que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- La vinculación con el ambiente en el que se desenvuelve el niño o niña es fundamental (p.26).

“Asimismo considera que para el diseño de una estrategia es necesario resolver las siguientes interrogantes: ¿Qué se quiere lograr en el estudiante?, ¿cómo se va a desarrollar el proceso? Y ¿con qué recursos se dispone?” (Patín, 2016).

2.2.2.5. Principales concepciones del juego

El juego ha sido parte de la vida de la existencia del ser humano, desde tiempos remotos. Varios juegos tienen como origen los ritos religiosos que datan desde el nacimiento de las primeras civilizaciones. Así, el juego pareciera ser una inclinación innata en el humano, incluido los animales quienes aprenden a defenderse, luchar o cazar, jugando. Y en el campo

educativo, se dice que el juego ha sido siempre una herramienta de enseñanza para entrenar a los más chicos, respecto a habilidades que requieren para hacerle frente más tarde a las actividades de la vida cotidiana. En lo que es su uso en las escuelas, el juego no es nada nuevo tampoco, debido a que desde el renacimiento tuvo considerable importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los alumnos. Por tanto, el juego y el aprendizaje tienen en común diferentes aspectos; el afán de superarse; la práctica y el entrenamiento que dirigen hacia el aumento de las habilidades y capacidades; la práctica de estrategias que suelen conducir al éxito y contribuyen en la superación de obstáculos. (Sánchez, 2010)

Mercé & Basté (2017) indican como principales concepciones relacionadas con el juego a las siguientes:

El juego es siempre una fuente de placer: Se considera al placer en todo momento como una característica de autonomía del juego, y se tiene la consigna que, si no produce placer no es juego.

El juego es libertad: Se refiere al paradigma de la autodecisión, de lo que no es coercitivo. Se trata de una actividad voluntaria, elegida de forma libre y sin que se admitan imposiciones externas. El niño debe sentirse libre, que le permita al niño actuar como mejor lo convenga.

El es sobre todo un proceso: se trata de una finalidad sin fin, es decir, sus metas y motivaciones son intrínsecas, y si se da pie al utilitarismo o se vuelve en un medio para lograr un fin, pierde toda característica que lo califique como juego.

La ficción es un elemento constitutivo del juego: En el juego se tiene conciencia de la ficción; se trata de la actitud no literal, el tratamiento no literal de un recurso.

El juego es una actividad seria: Consiste en una prueba para la personalidad infantil. Gracias a los aciertos en el juego los niños y niñas elevan su autoestima; es decir, se trata de un mecanismo de autoafirmación de la personalidad infantil, como lo sería el

trabajo para el adulto (pag. 18).

Patín (2016) señala que el juego es un auto movimiento y pura realización del movimiento, es auto – representación, y asegura que la autorepresentación del juego es la que posibilita a que el jugador pueda lograr al mismo tiempo la suya propia jugando algo, esto es, representándolo. Agrega que, el verdadero ser del juego es la transformación en la posición de que la identidad de quien juega se mantiene para nadie, de esa manera el juego resulta ser una construcción que se construye a sí misma, como una totalidad de sentido. Partiendo de allí, también se indica que el juego al igual que el arte es un ensayo de vida, que tien espíritu peculiar y propio,

2.2.2.6. Estrategias lúdicas y las habilidades de expresión oral

En las escuelas se aplican diversas estrategias, y con el fin de mejorar las habilidades de expresión oral las que más se utilizan son las siguientes:

a. Juego de rimas

Sobre la rima Pérez (2021) indica que consiste en la repetición acústica, entre dos o más versos, de cierta cantidad de fonemas o sonidos partiendo de la última vocal acentuada. Es considerado como un elemento rítmico del texto en verso. Se utiliza en canciones, trabalenguas adivinanzas y poesías.

b. Juego de trabalenguas

Carballo (2021) señala que también son conocidos como destrabalenguas, y que son útiles para ejercitar y mejorar la manera de hablar de los niños. Agrega que se trata de una herramienta muy utilizada para la mejora de la dicción de niños, al mismo tiempo que se divierten. Asegura que los trabalenguas sirven de juego y de entretenimiento para ver quién pronuncia mejor y de manera más rápida.

c. Narración de textos

Máxima (2020) menciona que es aquél en el cual se cuenta una historia que se realiza

en un determinado periodo y un lugar específico. La narración consiste en contar la historia, siguiendo una secuencia de hechos que llevan acabo los personajes, y que ayuda al lector tener una idea de la situación.

d. Imitación de sonidos

Alcocer (2018) considera que los juegos de imitación tienen una gran potencial para el desarrollo de la imaginación y la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Explica que es a través de los juegos que los niños pueden ponerse en el papel de la otra persona, como también imitar otras emociones o sentimientos que cuasen eél la comprensión de lo que tratan. Tambien, con la imitación se puede controlar el cuerpo explorando sus límites y aprendiendo a expresarse.

2.2.3. La Expresión Oral

Para Sánchez (2019) es la forma en la que se representa una idea, sentimiento o pensamiento y se exterioriza haciendo uso de la palabra. La expresión oral está referida a la capacidad que tiene la persona para comunicarse haciendo uso del habla, lo que quiere decir, relacionado con el hecho de manifestar con claridad los pensamientos, ideas, necesidades, entre otros, usando convenciones gramaticales adaptadas a la circunstancia. Asimismo, la expresión oral es la capacidad que desarrolla el el hombre para el establecimiento de conceptos, ideas, y términos con significados específicos. Por otro lado, la expresión oral de la persona, se diferencia de la comunicación oral de los animales que, si bien es llevada a cabo con deseos y objetivos, no es ordenada, cosnciente o llena de significados específicos. Asimismo, la expresión oral de la persona permite que esta pueda ponerse en contacto, estableciendo conexiones con sus pares, partiendo de ella entonces la oportunidad de establecer metas, objetivos y proyectos en común.

Según Baralo (2013) el infante tiene una dotación específica de mecanismos que le permiten percibir de manera innata, ajustados a las características del lenguaje humano, que lo

dispone para el mundo dentro de la lingüística que le tocará. Además considera que existe una relación entre la señal hablada y en lo que se refiere a la fonética (...) Sostiene que la expresión oral implica no solo la articulación en serie de los fonemas que forman el significante de los signos lingüísticos.

Ramos (2014) indica que se trata de una de las primeras maneras complejas de expresión del ser humano, ya sea desde la historia de la humanidad como desde la propia historia de cada persona, y efectivamente la oralidad es una forma de expresarse anterior a la palabra escrita y es sobre ésta que la escritura es desarrollada con posterioridad. Así, también concuerda con los autores anteriores, señalando que se trata de una capacidad innata en la persona y es una buena medida la que tiene la responsabilidad la gran distancia que divide a las personas del resto de los animales. Es decir, está íntimamente relacionada con la capacidad de razonar y articular sentido que permitan explicar el mundo que nos rodea de forma comunicable.

2.2.3.1. La comunicación

Según Sánchez (2019) la comunicación es una forma de expresión oral y se trata de un proceso en el cual una o varias personas transmiten información a otras personas esperando su respuesta. Permite que el niño o niñas comprenda el mundo que los rodea, asimismo, le ayuda a conocer y entender a los demás como así mismo.

Para Peiró (2021) la comunicación está referida al intercambio de información producido entre dos o más personas con el propósito de aportar información y recibirla. En este proceso quienes participan son un emisor y un receptor, además del mensaje puesto de manifiesto. Por otro lado, cumple las siguientes funciones:

- **Función representativa:** se presenta cuando se informa de forma objetiva un determinado hecho o una noticia.
- **Función emotiva:** Se da al expresarse emociones y sentimientos. Se habla de

comunicación emotiva y la función es transmitir esa diversidad de estados emocionales que existen.

- **Función apelativa:** Producida cuando el objetivo es captar la atención del receptor o propiciar en él cierta influencia. Ejemplo de ello es cuando se le ordena que realice unas tareas pendientes.
- **Función de contacto:** la totalidad de mensajes cuyo objetivo es el de iniciar una conversación, interrumpirla, o reanudarla en un determinado momento.
- **Función metalingüística:** Aquella que explica los códigos y usos de las normas de una lengua para practicarla de forma correcta.
- **Función poética:** Centrada en la parte estética del mensaje. Se utiliza en el aspecto literario y en también en el ámbito de la publicidad.

2.2.3.2. Elementos de la comunicación

En la comunicación se pueden identificar los siguientes elementos:

Emisor: Quien transmite el mensaje.

Receptor: Quien recibe el mensaje.

Mensaje: información que intercambia el emisor y el receptor.

Canal: Medio por el cual se transmite el mensaje.

Código: Signo y reglas que se utilizan en la construcción del mensaje.

Contexto: Elementos que influyen en el proceso de la comunicación (Sánchez, 2019, p.8).

2.2.3.3. Funciones de la expresión oral

Gómez (2018) dice que son funciones de la expresión oral las siguientes:

- **Función representativa o referencial:** Es utilizada cuando se quiere únicamente transmitir una información, sin que se de lugar a valoraciones de la misma ni pretender que nuestro interlocutor reacciones.

- **Función expresiva o emotiva:** Utilizada cuando el emisor intenta dar cuenta de su estado físico o anímico. Las formas de la lingüística que se utilizan para llevar a cabo esta función son las interjecciones y oraciones exclamativas.
- **Función apelativa o conativa:** A través de esta función se pretende causar una reacción en el receptor que es el elemento más importante aquí; lo que quiere decir que da cuenta de lo que queremos que la otra persona haga, o deje de hacerlo.
- **Función fática:** Utilizada para comprobar que el canal continúa abierto, es decir, que aún hay lugar a la comunicación física.
- **Función poética o estética:** Crea belleza a través del uso del lenguaje. Toma lugar en obras de teatro, canciones, refranes. Está centrada en el mensaje pero más que en su contenido en su forma.
- **Función metalingüística:** Interviene toda vez que se utiliza la lengua para hablar de la misma lengua u otra cualquiera (pag. 41).

2.2.3.4. Niveles de la lengua

De acuerdo conlo niveles de la lengua son cuatro:

1. **Nivel fónico:** Estudia los sonidos y los fonemas. En este nivel también se estudian los rasgos prosódicos, como la entonación y el acento. Además se suele asociar a este plano lo relativo a las grafías y letras como representación de los sonidos y fonemas cuando la lengua es escrita.
2. **Nivel formológico y nivel sintáctico:** se agrupan en un único nivel morfosintáctico. En lo que se refiere a la morfología, esta se ocupa de las palabras y sus constituyentes de primera articulación, desde la perspectiva del paradigma, es decir, el tipo de palabras que existen y la diferencia entre ellas. Por otro lado, la sintaxis

también estudia las palabras, en relación a su capacidad de relacionarse con otras palabras para construir unidades mayores denominadas oraciones.

3. **Nivel léxico y nivel semántico:** Lo léxico estudia a las palabras por su origen, es decir, la manera cómo se forman y cómo se hacen parte del vocabulario de una lengua. La semántica está encargada de estudiar la capacidad que tienen las palabras de remitir a un significado.
4. **Nivel textual:** contempla que la explicación de los sucesos lingüísticos no termina en el nivel de las oraciones o el significado aislado de las palabras, sino, en enunciados comprendidos dentro de un contexto y de una situación en específico (pag. 15).

2.2.3.5. Importancia del lenguaje oral

Para Marcos (2016) la importancia de una adecuada evolución en el uso del lenguaje está apoyado por la psicología que, menciona respecto a la maduración individual emocional e intelectual, así como de la comunidad, que están relacionada al lenguaje. Y para el aprendizaje, tomando la teoría de Barnes, es que a través del lenguaje reconstruimos nosotros mismos lo aprendido.

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis General

Hi: Las estrategias lúdicas mejora significativamente las habilidades de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Ho: Las estrategias lúdicas no mejora significativamente las habilidades de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

3.2. Hipótesis Específicas

Hi. El nivel de las habilidades de expresión oral a través de un pre test es bajo en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

H0. El nivel de las habilidades de expresión oral a través de un pre test es alto en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Hi. La aplicación de las estrategias lúdicas mejorarán significativamente las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020.

H0. La aplicación de las estrategias lúdicas no mejorarán significativamente las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020.

Hi. El nivel de las habilidades de expresión oral a través de un post test es alto en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

H0. El nivel de las habilidades de expresión oral a través de un post test es bajo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Hi. El nivel de significancia de las estrategias lúdicas en la mejora de las habilidades de expresión oral es positivo y alto en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Hi. El nivel de significancia de las estrategias lúdicas en la mejora de las habilidades de expresión oral es negativo y bajo en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. El tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada, porque con el apoyo de la docente de la sección de 5 años de la I.E. N° 073 se aplicaron estrategias lúdicas que permitieron determinar que estas mejoran las habilidades de expresión oral. Respecto a este tipo de investigación, Lozada (2014) menciona que su objetivo es el de generar conocimientos con la aplicación directa y a mediano plazo en la sociedad o en el sector productivo. Reconoce que este tipo de estudios presenta un valor agregado por el uso del conocimiento que generalmente proviene de la investigación básica.

4.1.2. Nivel de la investigación

De nivel explicativo, porque se dio a conocer cómo es que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes de la I.E. N° 073. Al respecto, Terrones (2016) señala que en este caso el investigador da una explicación sobre el hecho, fenómeno o problema de forma clara y precisa.

4.1.3. Diseño de la investigación.

La presente investigación fue de diseño pre - experimental, porque se aplicaron estrategias lúdicas con el fin de modificar el nivel alcanzado de desarrollo de habilidades de expresión oral. Para Cotero (2016) se trata de aquél diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Por lo general es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

G: O1 y X 02

Donde:

G = Grupo de estudio

01 = Aplicación del pre test (Guía de observación)

X = Fase experimental (Dramatización)

02 = Aplicación del post test (Guía de observación)

4.2. Población y muestra

Población

La población se refiere al conjunto de casos, definido, accesible y limitado, que formará el referente para la elección de la muestra, y cumple con una lista de criterios predeterminados (Gómez, et al, 2016).

En la presente investigación la población estuvo conformada por los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 073 “Mi segundo hogar” de Sullana, 2020.

Muestra

La muestra estuvo constituida por 24 niños y niñas de acuerdo al siguiente detalle:

Cuadro 1. Muestra

Sección	Hombres	Mujeres	Total
Única	14	10	24

Fuente: Nóminas de matrícula

Muestreo

En el presente estudio se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que de acuerdo con Otzen & Manterola (2017) este tipo de muestreo permite la selección de casos característicos de una población restringiendo la muestra solo a estos casos. Asegura que se utiliza por lo general cuando la población es muy variable y la muestra muy pequeña.

Criterios de Inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

- Niños y niñas que pertenecen al aula de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi

segundo hogar”.

- Estudiantes que asisten regularmente a clases.
- Estudiantes que cuentan con la autorización de sus padres de familia.
- Estudiantes que no tengan ningún impedimento en realizar las actividades programadas.

Criterios de exclusión:

- Niños y niñas que no pertenecen al aula de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar”.
- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.
- Estudiantes que no cuentan con la autorización de sus padres de familia.
- Estudiantes que tengan algún impedimento en realizar las actividades programadas.

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Tabla 1

Definición de variables

Variables	Definición		Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
	conceptual	operacional			
Variable Independiente:	Dimensión que promueve el desarrollo psicossocial, ayuda en la adquisición de nuevos conocimientos, la conformación de la personalidad; actividades que conjugan el placer, la alegría, el goce, la creatividad junto al conocimiento.	Las estrategias lúdicas se imparten en aula con los niños. Respecto al juego son diversos y muy entretenidos para los estudiantes	Planificación	Diseño de sesiones	1 = Si
Estrategias lúdicas			Ejecución	Tiempo establecido Selección de desempeños Selección de materiales Información	0 = No
			Evaluación	Aprendizajes contextualizados Estrategias desarrolladas Aprendizajes adquiridos Desempeños precisados Instrumentos de evaluación Criterios de evaluación Aplicación de instrumentos	
Variable dependiente:	Palabra de origen latino <i>comunicare</i> que según Díaz (2008) hace referencia a la acción de compartir o hacer en común.	Los niños aprenden a hablar con claridad diferentes palabras a través de estrategias lúdicas	Pronunciación	Diferenciación de la C y la S Rimas pronunciadas Uso de trabalenguas Uso de la letra "r" Problemas de nasalización	
Expresión oral			Fluidez	Rimas creadas Respuestas rápidas Narración de textos Vocabulario	

Volumen	Adivinanzas creadas Sonidos imitados Cambios de volumen Control de la voz Diferenciación del grito y el susurro Expresión afectiva mediante el volumen de voz
Coherencia	Conversaciones de acuerdo a la situación Sentimientos expresados Descripción de objetos Trabalenguas coherentes Expresión de ideas

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

La técnica utilizada en la presente investigación será la observación, es decir, mientras el niño o niña realizaba las diferentes estrategias lúdicas como juego de rimas, trabalenguas, narración de textos, se observaba y se evaluaba de acuerdo a la lista de cotejo. Respecto a la observación, se dice que es una técnica de investigación que consiste en observar personas, objetos, fenómenos, casos, hechos, acciones. Situaciones, etc., con el propósito de lograr una determinada información necesaria para un estudio (Castellanos,2017).

4.4.2. Instrumento

En la presente investigación se utilizó como instrumento la lista de cotejo, estructurada con veinte (20) ítems que permitieron evaluar la habilidades de expresión oral en sus cuatro dimensiones: pronunciación, fluidez, volumen y coherencia; siendo 5 ítems para cada dimensión. Las alternativas fueron “sí” y “no”. Se trata de un instrumento estructurado que involucra a una serie de criterios o desempeños de evaluación establecidos, en los que únicamente es calificada la presencia o ausencia de estos a través de una escala dicotómica, es decir, que se aceptan dos alternativas: si y no, logra o no logra, presente o ausente, etc (UAECH, 2019).

4.4.2.1. Validez del instrumento

El instrumento de la investigación fue validado usando la técnica juicio de expertos, donde tres personas de la carrera profesional de educación revisaron y evaluaron aplicando criterios de redacción, contenido y coherencia. Para Robles et al (2015) el juicio de expertos se trata de un método de validación útil que permite verificar la fiabilidad de una investigación, y lo define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidos por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar

información, juicios, evidencias y valoraciones.

4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento fue medida mediante una prueba piloto, determinándose el coeficiente de K de Richardson de 0.7986. Según Marroquín (2017) la confiabilidad hace referencia al grado en que un instrumento genera resultados consistentes y coherentes. Es decir en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales,

4.5. Plan de análisis

El plan de análisis se inició con la coordinación que se mantuvo con la directora de la institución educativa, quien autorizó la aplicación de instrumento de recolección de datos. Luego se aplicó primero el pre test con el fin de evaluar el nivel de habilidades de expresión oral con que se expresaban los estudiantes de cinco años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”.

Luego se aplicaron estrategias lúdicas como fue: el juego de rimas, de trabalenguas, la narración de textos, y la imitación de sonidos. Finalizada la aplicación de las estrategias lúdicas, se aplicó el post test para comprobar si los estudiantes tuvieron mejora en sus habilidades de expresión oral.

Se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, la primera con el fin de organizar los datos en frecuencias, porcentajes, para ser mostrados en tablas y gráficos; y la segunda, para comprobar la hipótesis de investigación.

Tabla 2*Escala de calificación del Ministerio de Educación*

Escala de calificación cualitativa – Nivel de logro	
Escala	Descripción
AD	Logro destacado Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia.
A	Logro esperado Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
B	En proceso Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	En inicio Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado.

Nota: Currículo Nacional 2016

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 3

Matriz de consistencia

Titulo	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en estudiantes de la institución educativa n° 073 “mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020	¿Cómo las estrategias lúdicas mejorarán las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi Segundo Hogar”, del distrito de Sullana, año 2020?	<p>Objetivo General:</p> <p>Demostrar si las estrategias lúdicas mejorarán las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un pre test en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020. • Aplicar las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020. • Evaluar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un post test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020. • Establecer el nivel de significancia de las estrategias lúdicas en la mejora de las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020. 	Las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población y muestra: 24 niños y niñas</p> <p>Técnicas e instrumentos: Observación Lista de cotejo</p> <p>Plan de análisis: Excel Ibm Spss</p> <p>Principios éticos</p>

4.7. Principios éticos

El presente estudio consideró el cumplimiento de los principios éticos que rigen toda investigación:

Protección a las personas: Se salvaguardó la integridad de las personas entendiéndose que estas se consideran el fin y no el medio. La aplicación de este principio se estuvo reflejado en la protección de la identidad de los participantes.

Libre participación y derecho a estar informado: Los participantes dieron información bajo su consentimiento; no habiéndose tomado datos sin tener la voluntad expresa de quien pertenece. Para ello, se hizo firmar un consentimiento informado por parte de los padres de familia, a través del cual se les dio a conocer el propósito de la investigación.

Beneficencia y no maleficencia: No se puede dañar en ningún momento a las personas involucradas en el proyecto; por el contrario, este principio refiere que se les debe beneficiar. En el presente caso, se busca introducir una estrategia que permita mejorar la expresión oral de los niños.

Justicia: La investigación se realizó con imparcialidad sin sesgos y opiniones personales, con el fin de dar datos reales.

Integridad científica: Se respetó la integridad de los participantes de la investigación; se evalúan los daños y riesgos a los que puede estar sometido. (Uladech, 2022)

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de las habilidades de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

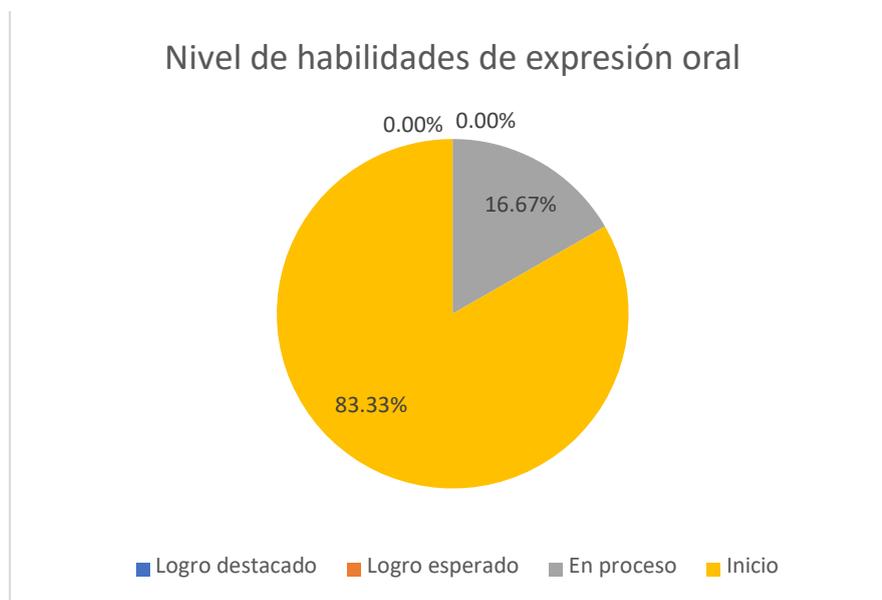
Tabla 4

Nivel de habilidades expresión oral por resultados de Pre Test

Logro de las habilidades de expresion oral	Resultados del Pre Test	
	Alumnos	%
En inicio	20	83.33%
En proceso	4	16.67%
Logro esperado	0	0.00% %
Logro destacado	0	0.00%
Total	24	100.00%

Nota: Pre Test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura 2020.

Figura 1 .Nivel de habilidades de expresión oral – Pre test



Nota: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1 denominadas “Nivel de habilidades de expresión oral”, se observa que en la aplicación del pre test se ha obtenido que el 83.33% se encontraba en el inicio del aprendizaje, mientras que el 16.67% se ha ubicado en el nivel denominado “en proceso”. Se concluye que la mayoría de niños demostraban deficiencias al expresarse.

5.1.2. Aplicar las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020

Tabla 5

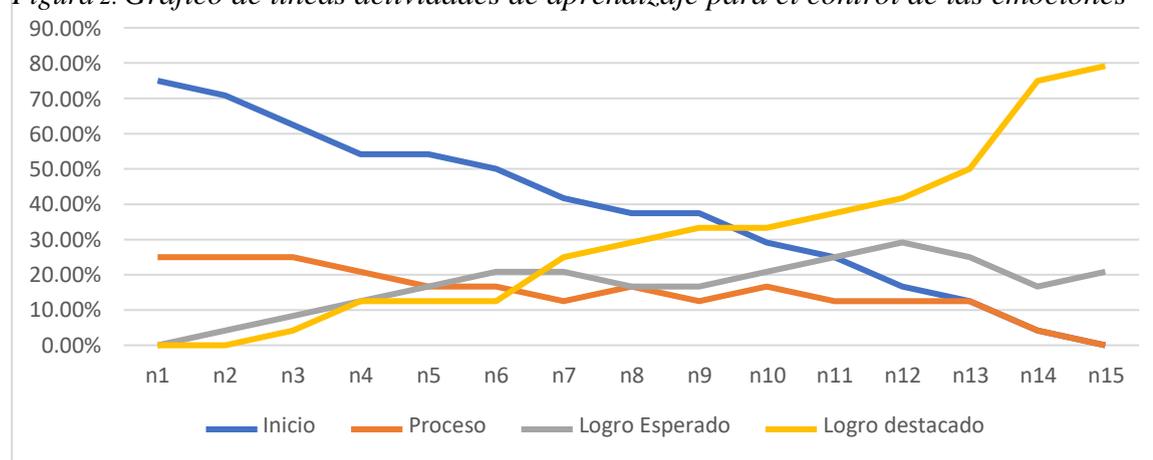
Actividades de estrategias lúdicas

Nivel de Logro	ni1		ni2		ni3		ni4		ni5		ni6		ni7		ni8	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	18	75.00	17	70.83	15	62.50	13	54.17	13	54.17	12	50.00	10	41.67	9	37.50
Proceso	6	25.00	6	25.00	6	25.00	5	20.83	4	16.67	4	16.67	3	12.50	4	16.67
Logro esperado	0	0.00	1	4.17	2	8.33	3	12.50	4	16.67	5	20.83	5	20.83	4	16.67
Logro destacado	0	0.00	0	0.00	1	4.17	3	12.50	3	12.50	3	12.50	6	25.00	7	29.17
Total	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00

Nivel de Logro	ni9		ni10		ni11		ni12		ni13		ni14		ni15	
	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	9	37.50	7	29.17	6	25.00	4	16.67	3	12.50	1	4.17	0	0.00
Proceso	3	12.50	4	16.67	3	12.50	3	12.50	3	12.50	1	4.17	0	0.00
Logro esperado	4	16.67	5	20.83	6	25.00	7	29.17	6	25.00	4	16.67	5	20.83
Logro destacado	8	33.33	8	33.33	9	37.50	10	41.67	12	50.00	18	75.00	19	79.17
Total	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00	24	100,00

nota. Lista de cotejo

Figura 2. Gráfico de líneas actividades de aprendizaje para el control de las emociones



Nota Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, se observan los resultados obtenidos en las sesiones de aprendizaje realizadas relacionadas con las estrategias lúdicas, donde, en la primera sesión se obtuvo que el 75% se ubicó en el nivel de inicio, y el 25% se encontraba en el proceso del aprendizaje, mientras que en la sesión n° 15 se obtuvo que el 79.17% alcanzó el nivel de logro destacado en lo que se refiere a la expresión oral, y el 20.83% se ubicó en el nivel de logro esperado. En conclusión, los estudiantes demostraron una mejora progresiva en su expresión oral.

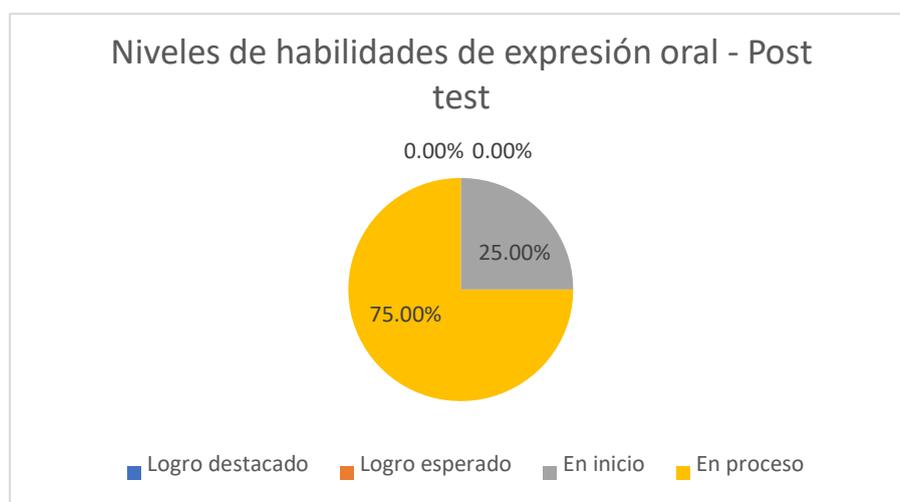
5.1.3. Evaluar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un post test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Tabla 6

Nivel de habilidades de expresión oral por resultados de un Post test

Logro de las habilidades de expresion orai	Resultados del Post Test	
	Alumnos	%
En inicio	0	0.00%
En proceso	0	0.00%
Logro esperado	6	25.00%
Logro destacado	18	75.00%
Total	24	100.00%

Nota: Post Test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura 2020.
 Figura 3. Nivel de habilidades de expresión oral – Post test



Nota: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3 denominadas “Nivel de habilidades de expresión oral” se observa que en la aplicación del post test se ha obtenido que el 75% logró ubicarse en el nivel de logro destacado en la evaluación del post test, mientras que el 25% se ubicó en el nivel de logro esperado. Se concluye que las estrategias lúdicas permiten una mejora del desarrollo de habilidades de expresión oral.

5.1.4. Establecer el nivel de significancia de las estrategias lúdicas en la mejora de las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

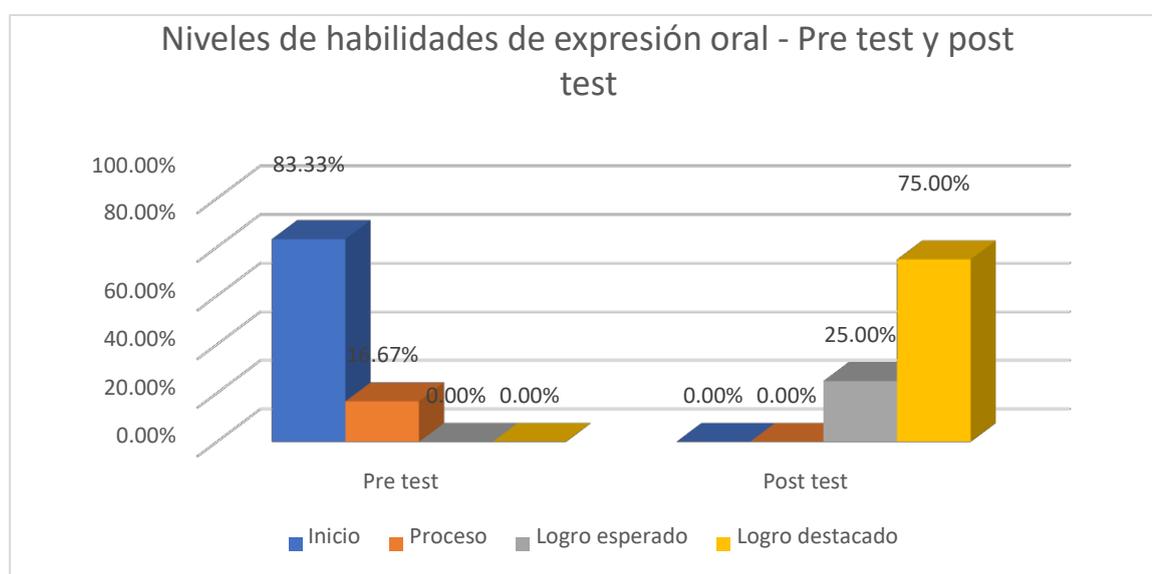
Tabla 7

Nivel de habilidades de expresión oral por resultados de Pre test y post test

Logro de las habilidades de expresión oral	Resultados			
	Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%
Inicio	20	83.33%	0	0.00%
Proceso	4	16.67%	0	0.00%
Logro esperado	0	0.00%	6	25.00%
Logro destacado	0	0.00%	18	75.00%
Total	24	100.00%	24	100.00%

Nota: Pre test Post test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura 2020.

Figura 4. Nivel de habilidades de expresión oral – Pretest y Post test



Nota: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 4, se presentan los resultados consolidados observándose lo siguiente: Los niños que con la aplicación del pre test se encontraban en nivel de inicio, con la aplicación de estrategias lúdicas mejoraron sus habilidades de expresión oral lo que permitió obtener como resultado que en el post test ningún el 75% alcanzaron el nivel de logro destacado. Por lo tanto, se concluye que con la aplicación de las estrategias lúdicas los niños mejoran sus habilidades de expresión oral..

5.1.5. Validación de la hipótesis

Ho: Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente las habilidades de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Ho: $\mu = 0$ (Hipótesis nula)

Hi: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Hi: $\mu < 0$ (Hipótesis alterna)

Criterio para la prueba de hipótesis

La condición que se estableció fue:

- Si el nivel de significancia $p = > 0.05$, entonces se dará por aceptada la hipótesis nula (Ho) y se rechaza la alternativa (Hi)
- Si el nivel de significancia $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (Hi).

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una

muestra		Diferencia
N		24
Parámetros normales ^{a,b}	Media	-6.56
	Desv.	
	Desviación	2.678
Máximas diferencias extremas	Absoluto	.257
	Positivo	.257
	Negativo	-.223
Estadístico de prueba		.257
Sig. asintótica(bilateral)		.000^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

1. Formulación de hipótesis

H0: Hipótesis nula o hipótesis de trabajo DE HOMOGENEIDAD

H1: Hipótesis alterna o hipótesis del investigador DE DIFERENCIAS

2. Nivel de significancia = 5% = 0.05

3. Elección de la prueba estadística

4. Estimación del p=valor

5. Toma de decisión: $p < 0.05$ entonces se rechaza la prueba nula y aceptamos la del investigador

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Identificar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un pre test en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

De acuerdo con la aplicación del pre test se identificó que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” de la ciudad de Sullana, el 83.33% aún se encontraba en el inicio de su aprendizaje respecto al desarrollo de habilidades de expresión oral, dado a que presentaban dificultades de pronunciación, fluidez y coherencia, al realizar diferentes actividades de expresión. Este resultado ha coincidido con lo obtenido por Córdova (2019) quien en la prueba pre test encontró que respecto a la dimensión de coherencia el 73% se ubicó en el nivel de coherencia, en la dimensión claridad el 67% en nivel de inicio, para la dimensión volumen de voz el 60% nivel de inicio, en la dimensión de vocalización el 73% nivel de inicio, y en general el 68% se encontraba en nivel de inicio en lo que se refiere al desarrollo de su expresión oral. Como se puede observar, tanto los resultados del presente estudio como del antecedente encontrado indican que los niños de 5 años tienen dificultades al momento de expresarse oralmente. En ese sentido, se está de acuerdo con que los estudiantes de 5 años requieren la aplicación de estrategias que les permita desarrollarse con normalidad, y estas deben ser entretenidas.

En lo que se refiere a la expresión oral, una de las teorías en las que se basa es en la teoría de Skinner, quien sobre la adquisición del lenguaje sostuvo que los niños y niñas logran adquirir el lenguaje mediante un proceso de adaptación a estímulos externos de repetición y corrección por parte de la persona adulta, en distintas circunstancias, acciones u objetos. De esta manera el niño se apropia de respuestas o hábitos aprendidos, interiorizando lo que la persona adulta le ofrece para satisfacción de una necesidad a un estímulo en particular, como puede ser el hambre, dolor u otro. (Calderón, 2023)

5.2.2. Aplicar las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”, del distrito de Sullana, 2020.

Se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje incorporando las estrategias lúdicas, demostrando los niños de 5 años de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar” una mejora progresiva en lo que se refiere a la expresión oral, obteniéndose como resultados que en la primera sesión el 75% se encontraba en nivel de inicio, mientras que en la sesión n° 15 el 79.17% alcanzó el nivel de logro destacado. Los resultados encontrados coinciden con Vega (2021) quien en su investigación determinó que, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas el promedio de nota del aula “los bondadosos” era de 26.76, sin embargo, luego de la aplicación este promedio fue de 34.11, evidenciándose de esa manera una mejora de la expresión oral en los estudiantes de 27%. Lo anterior demuestra que tanto en el antecedente encontrado como lo obtenido en el presente estudio, los niños han mejorado su forma de expresarse oralmente luego de la de la aplicación de las estrategias lúdicas, lo cual es un precedente para que en adelante los docentes y padres de familia pongan en práctica con los niños estrategias de esta naturaleza.

Roll (2020) señala que las actividades lúdicas hacen referencia a un método centrado en el estudiante porque los predisponen a la reflexión respecto de lo que han aprendido, más aún cuando se lo explican a sus compañeros. De esta forma los unos aprenden de los otros. Es decir los alumnos cumplen un papel activo y el docente interviene solamente cuando el alumno lo requiere.

5.2.3. Evaluar el nivel de las habilidades de expresión oral a través de un post test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020

Luego de la aplicación de estrategias lúdicas en la aplicación del post test se obtuvo que el 75% de estudiantes logró alcanzar el nivel de logro destacado, y mientras que el 25% se ubicó en el nivel denominado logro esperado. Coincide con Córdova (2018) donde el 66.7%

en el post test obtuvo la calificación de logrado, luego de haber demostrado el desarrollo de habilidades haciendo uso de la palabra oral, teniendo claridad y coherencia. En ese sentido, se puede concluir que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades de expresión oral de los niños de 5 años de edad.

Es positivo conocer que los niños pueden mejorar mediante las estrategias lúdicas su expresión oral, ya que esta es una de las capacidades fundamentales en el desarrollo de la persona. Marcos (2016) sostiene que la importancia de una adecuada evolución en el uso del lenguaje trae consigo ventajas a favor de la maduración individual emocional e intelectual, así como de la comunidad.

5.2.3. Establecer el nivel de significancia de las estrategias lúdicas en la mejora de las habilidades de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020.

Se ha podido demostrar que en el pre test, los estudiantes que demostraron dificultades en el desarrollo de sus habilidades de expresión oral, lograron mejorar luego de que se les aplicaran las estrategias lúdicas. Asimismo, se obtuvo un nivel de significancia de 0,000 ($p < 0,0000$), por lo cual indica que las estrategias lúdicas sí mejoran las habilidades de expresión oral. Lo obtenido coincidió con Vega (2021) quien en su investigación se planteó como hipótesis que, la aplicación de estrategias lúdicas genera mejoras significativas en la expresión oral de los estudiantes de la I.E.I N° 328, la misma que fue aceptada al determinarse un valor p de 0.0079.

VI. Conclusiones

Por los resultados encontrados las conclusiones son las siguientes.

Se identificó mediante un pre test el nivel de aprendizaje en relación con las habilidades de expresión oral de los estudiantes de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar”, quienes en su mayoría fueron ubicados en el nivel de inicio del aprendizaje, demostrando dificultades al realizar diversas actividades relacionadas con su expresión oral, lo que fue motivo para decidir la aplicación de estrategias lúdicas.

Se aplicaron sesiones de aprendizaje en las cuales se incorporó a las estrategias lúdicas, en las cuales los niños demostraron tener una mejora progresiva en el desarrollo de sus habilidades de expresión oral, lo que permite manifestar que en el aprendizaje es importante intervenir con estrategias que resulten divertidas para los niños.

Se evaluó el nivel de las habilidades de expresión oral mediante un post test a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar”, quienes en su mayoría se ubicaron en el nivel de logro destacado, lo que quiere decir que la aplicación de estrategias lúdicas les permitió alcanzar las capacidades propuestas en el área de expresión oral.

Se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la del investigador, es decir quedó determinado que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de habilidades de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar”.

VII. Recomendaciones

Programar una reunión con el personal docente de la institución educativa para explicarles sobre la estrategia desarrollada en el presente estudio, con el fin de que la consideren en el desarrollo de clases.

Transmitir a los padres de familia la información sobre estrategias lúdicas, y comprometerlos a que ayuden a practicarlas en casa para complementar el aprendizaje de los niño y niñas.

Motivar a los niños a participar de las diferentes estrategias de aprendizaje, destacando lo divertidas que resultan ser.

Identificar a los niños que requieren de un mayor apoyo, y trabajar de manera personalizada con los mismos, con el fin de que mejoren su desarrollo y alcancen el nivel de sus compañeros.

Referencias Bibliográficas

- Alayo, S. (2018). *Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján - La Libertad, 2017*. Universidad César Vallejo, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22639/alayo_lrs.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alcocer, V. (2018). *Juegos de imitación para niños*.
<https://www.serpadres.es/1-2-anos/educacion-estimulacion/articulo/juegos-de-imitacion-para-ninos>
- Beltrán, M. (2017). *Programa de expresión oral para el aprendizaje del área de comunicación de 5 años, Huaura, 2015*. Lima.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8250/Beltr%c3%a1n_QMV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bembibre, C. (2022). *Definición de expresión oral*.
<https://www.definicionabc.com/comunicacion/expresion-oral.php>
- Briones, S. (2021). *Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 303 - Nuevo Chimbote 2021*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74803/Briones_RSV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calderón, N. (2023). *Desarrollo comunicativo*.
<http://ceril.net/index.php/articulos?id=126#:~:text=Propiamente%20en%20el%20%C3%A1rea%20del,en%20diferentes%20situaciones%20de%20comunicaci%C3%B3n>
- Candela, Y. y. (2018). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica superior*.
<file:///C:/Users/User/Downloads/DialnetActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398.pdf>
- Caraballo, A. (2020). *Trabalenguas para jugar con los niños*. Lima: Guía infantil.
<https://www.guiainfantil.com/servicios/trabalenguas.htm>
- Cavenago, V. (2015). *Actividades lúdicas para estimular una mejor proinunciación en niños de 4 años del I.E.I. Luigi Giussani del distrito de Puente Piedra*. Lima.
http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/133/Cavenago_Caceres_tesis_bachiller_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Córdova, L. (2019). *Lectura de cuentos infantiles para mejorar la expresión oral de los*

- alumnos del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Mi segundo hogar, Castilla, Piura, 2017.* Piura.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11833/LECTURA_CUENTO_EXPRESION_CORDOVA_JIMENEZ_LEYDI_MADALIT.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Gómez, A. (2018). *Expresión y comunicación*. Málaga: IC Editorial.
<https://books.google.com.pe/books?id=NcZhDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=EXPRESION+ORAL+en+ni%C3%B1os+2018&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwip8436mrDsAhXMwFkKHbapDE8Q6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=EXPRESION%20ORAL%20en%20ni%C3%B1os%202018&f=false>
- González, M. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años*. Piura.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2150/MAR%c3%8dA%20JOBITA%20GONZALES%20MONDRAGON.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerrero, J. (2019). *¿Qué son las estrategias de aprendizaje? definición, tipos y ejemplos*.
<https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>
- Jiménez, S. &. (2016). *Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la expresión oral y corporal en los estudiantes de transición del jardín infantil Mi amigo fiel*. Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5173/PROYECTO%20LIC.%20PEDAGOGIA%20INF.%20SANDRA%20JIMENEZ%20LUGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lozada, J. (2014). *Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria*. Quito.
<file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-InvestigacionAplicada-6163749.pdf>
- Llanos, A. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA23&lpg=PA23&dq=teor%C3%ADas+del+juego+llanos+2019&source=bl&ots=dea8T53Ihi&sig=ACfU3U3N_HLT7mnkYmlK3x71GWohjPIHqw&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj_n7eu2fXzAhVrQTABHRyPDdMQ6AF6BAGjEAM#v=onepage&q&f=false
- Marroquin, R. (2017). *Confiabilidad y validez de instrumentos de investigación*.
<https://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-Confiabilidad%20y%20Validez%20de%20Instrumentos%20de%20investigacion.pdf>

- Máxima, J. (2020). *Texto narrativo*.
<https://www.caracteristicas.co/texto-narrativo/>
- Maza, M. &. (2019). *Incidencia de la innovación lúdica teatral para estimular la expresión en niños de 4 a 5 años*. Ecuador.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4851/1/2.-%20INCIDENCIA%20DE%20LA%20INNOVACION%20LUDICA%20TEATRAL%20PARA%20ESTIMULAR.pdf>
- Mejía, T. (2018). *Investigación descriptiva: Características, técnicas, ejemplos*. Lifeder.
<https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Mercé, M. &. (2017). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro S.L.
https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+pdf+2020&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjD0vzAhr_sAhUj1VvKHQDoCNgQ6AEwCHoECAgQAg#v=onepage&q&f=false
- Olivo, F. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús H.A. Piura - Piura* 2016. Piura.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3681/PROGRAMA_ESTRATEGIAS_METODOLOGICAS_OLIVO_CORDOVA_%20FLORISELDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Otzen, T. &. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Scielo.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Naciones Unidas. (2017). *Educación en la lengua materna del niño es fundamental en su proceso de aprendizaje*.
<https://news.un.org/es/story/2017/02/1373981>
- Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy*. Wanceulen.
<https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=que+es+la+l%C3%BAdica&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjLtpupksD8AhVTLLkGH TzIC7gQ6AF6BAGIEAI#v=onepage&q&f=false>
- Patín, R. (2016). Manual de estrategias lúdicas "Jueguitos maravillosos".
- Peiró, R. (2021). *Comunicación*. <https://economipedia.com/definiciones/comunicacion.html>
- Peña, C. (2019). *El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. "Alitas de Jesús", Piura, 2017*. Piura: Uladech.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14369/JUEGO%20AC_DE_ROLES_TITERES_CORDOVA_PENA_CARLA_JULIANA.pdf?sequence=4

&isAllowed=y

- Pérez, M. (2021). *Rima*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/rima/>
- Ramos, G. (2014). *Definición de expresión oral*. <https://enciclopedia.net/expresion-oral/>
- Reyes, S. (2017). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes del grado segundo de básica primaria del colegio militar Almirante Colón Sede San José*. Universidad de Cartagena. [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6327/TESIS%20FINA L.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6327/TESIS%20FINA%20L.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rivas, L. (2016). *Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje*. Quetzaltenango. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>
- Robles, P. y. (2015). *La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en lingüística aplicada*. Nebrija Universidad. https://www.nebrija.com/revistalinguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf
- Roll, C. (2020). *Juguemos con los verbos: actividades lúdicas con verbos para la clase*. Tredition. [https://books.google.com.pe/books?id=6UzbDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la a+I%C3%BA dica+2020&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwizqMLp_77sAhWBxFkKHe N-CaoQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=6UzbDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+validación+por+juicio+de+expertos+2015&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwizqMLp_77sAhWBxFkKHeN-CaoQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q&f=false)
- Roncancio, G. (2023). *Estrategia: ¿qué es? y las herramientas para crearla*. <https://gestion.pensemos.com/estrategia-que-es-y-las-herramientas-para-crearla>
- Ronda, G. (2022). *Estrategia. Qué es, origen, definición según autores. Tipos*. <https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/>
- Sánchez, C. (2021). *Guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de preparatoria de la escuela "Carlos Frelle Larrea"*. Quito. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18549/SANCHEZ%20FLORES%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Universidad de Alcalá. <https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Santacruz, E. (2021). *Actividades lúdicas y desarrollo de la expresión oral en niños de tres años*. Chiclayo. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3673/1/TL_SantacruzMontenegroEm eliaJoana.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3673/1/TL_SantacruzMontenegroEmeliaJoana.pdf)

- Santiago, D. (2018). *Juegos y canciones como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Virgen Purísima N° 248, distrito Piscobamba, provincia de Mariscal Luzuriaga, Ancash - 2018*. Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6212/JUEGOS_Y_CANCIONES ESTRATEGIA_SANTIAGO_VEGA_DUNIA_DANIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, C. (2021). *Guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de preparatoria de la Escuela Carlos Freile Larrea*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18549/SANCHEZ%20FLORES%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, E. (2018). *Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años I.E. N° 80479 - Bellavista - Chilia*. Chimbote. http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11885/Tesis_61837.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Suárez, M. B. (2022). *Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento*. <https://books.google.com.pe/books?op=lookup&id=LYRzEAAAQBAJ&continue=https://books.google.com.pe/books%3Fid%3DLYRzEAAAQBAJ%26pg%3DPT222%26dq%3Dque%2Bes%2Bla%2Bl%25C3%25BAdica%26hl%3Des%26sa%3DX&hl=es>

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO: EXPRESIÓN ORAL

Nombre del niño.....

Edad.....

Aula.....

Institución Educativa.....

Nº	Dimensiones/ítems		
Dimensión 01: Pronunciación			
1.	¿Pronuncia las palabras sin confundir la C por la S mientras juega?		
2.	¿Dice palabras sin sustituir letras jugando con rimas?		
3.	¿No duplica sílabas por ejemplo: dice “difícil” por “dififil” al practicar trabalenguas?		
4.	¿Se expresa sin dificultad al pronunciar la letra “r” en la práctica de trabalenguas?		
5.	¿Habla sin problemas de nasalización, por ejemplo: por “adivina” dice “animina” cuando está jugando y está agitado?		
Dimensión 02: Fluidez			
6.	¿Crea con facilidad rimas?		
7.	¿Responde rápido en el juego de preguntas y respuestas?		
8.	¿Narra textos con facilidad?		
9.	¿Mientras juega demuestra tener suficiente vocabulario para establecer una conversación amena con sus compañeros?		
10.	¿Crea trabalenguas cortos?		
Dimensión 03: Volumen			
11.	¿Imita sonidos con la misma intensidad de voz a la ordenada?		
12.	¿Juega subiendo y bajando el volumen de la voz?		
13.	¿Sube y baja el volumen de voz de acuerdo a la distancia en la que se encuentra su receptor?		
14.	¿Juega a gritar o susurrar correctamente?		
15.	¿Adopta correctamente el volumen de voz al jugar a expresar sus emociones?		
Dimensión 04: Coherencia			
16.	¿Establece una conversación de acuerdo al tema que se está tratando?		
17.	¿Juega a expresarse lo que realmente siente. Por ejemplo: si hace frío o calor?		
18.	¿Describe correctamente objetos?		
19.	¿Crea trabalenguas cuyas palabras guardan relación?		
20.	¿Expresa sus ideas que tienen relación con el juego que se está realizando?		

Anexo 02: Base de datos

n°	Codigo de estudiante	SESIONES DE APRENDIZAJE				
		S1 A LA S3	S4 A LA S6	S7 A LA S9	S10 A LA S12	S13 A LA S15
1	A00001	A	A	A	A	A
2	A00002	B	C	C	B	A
3	A00003	C	B	B	A	A
4	A00004	C	B	B	B	B
5	A00005	B	A	A	A	A
6	A00006	A	A	A	A	A
7	A00007	C	B	B	B	B
8	A00008	B	A	A	A	A
9	A00009	C	C	C	B	A
10	A00010	A	A	A	A	A
11	A00011	C	C	B	A	A
12	A00012	B	B	B	B	B
13	A00013	B	A	A	A	A
14	A00014	C	C	B	A	A
15	A00015	C	B	B	B	A
16	A00016	A	C	C	A	A
17	A00017	B	A	A	A	A
18	A00018	B	C	B	B	A
19	A00019	C	B	C	A	A
20	A00020	C	A	A	A	A
21	A00021	B	C	B	B	B
22	A00022	C	A	A	A	A
23	A00023	C	B	A	A	A
24	A00024	B	B	A	A	A

	Leyenda:
A	Logro previsto
B	Aprendizaje esperado
C	Inicio

Anexo 03: Instrumento validado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Vargas Farias, Haydee

1.2. **Grado Académico:** Licenciada en educación

1.3. **Profesión:** Educación inicial

1.4. **Institución donde labora:** I.E. N° 073 "Mi segundo hogar"

1.5. **Cargo que desempeña:** Profesora

1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo

1.7. **Autor del instrumento:** Sheyla Lizet Machare Yacila

1.8. **Carrera:** Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable dependiente: Expresión oral

N° Indicador	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El Indicador corresponde a alguna dimensión de la variable		El Indicador contribuye a medir el indicador planteado		El Indicador permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Pronunciación							
1. ¿Pronuncia las palabras sin confundir la C por la S mientras juega?	X		X		X		
2. ¿Dice palabras sin sustituir letras jugando con rimas?	X		X		X		
3. ¿No duplica sílabas por ejemplo: dice "difícil" por "dififil" al practicar trabalenguas?	X		X		X		
4. ¿Se expresa sin dificultad al pronunciar la letra "r" en la práctica de trabalenguas?	X		X		X		
5. ¿Habla sin problemas de nasalización, por ejemplo: por "adivina" dice "animina" cuando está jugando y está agitado?	X		X		X		
Dimensión 2: Fluidez							
6. ¿Crea con facilidad rimas?	X		X		X		

7. ¿Responde rápido en el juego de preguntas y respuestas?	X		X		X
8. ¿Nana ICXIOS con facilidad?	X		X		X
9. ¿Juega demuestrando tener suficiente vocabulario para escribir una con, C'ACIÓN amrna con -U.J.com - -	X		X		X
10. ¿Crea un balengua, oortoo?	X		X		X

Dimensión 3. Volumen

11. ¿Imita sonidos con la misma intensidad de la voz a la distancia?	X			X	
12. ¿Juega subiendo y bajando el volumen de la voz.	X			X	
13. ¿Sube y baja el volumen de voz de acuerdo a la distancia en la que se encuentra?	X			X	
14. ¿Juega imitando, variando el volumen de voz con un objeto?	X			X	
15. ¿Adopta el volumen de voz adecuado para sus expresiones?	X			X	

Dimensión 4. Coherencia

16. ¿Escribe una conversación de acuerdo al tema que se está tratando?	X		X		X
17. ¿Juega a expresarse lo que realmente siente. Por ejemplo: "¡ frío o calor?"	X		X		X
18. ¿Omite el conocimiento objetivo?	X		X		X
19. ¿Crea un balengua cuyas palabras guardan relación?	X		X		X
20. ¿Expresa sus ideas que tienen relación con el tema que se está tratando?	X		X		X

Otros observaciones importantes:



Vargas Farias. Ilaydec

DNI 03888531

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

J.I. Apellidos y nombre del informante (f.º parte): Silupú N.ºvnrro, Morí. Del Soono

3.2. Cnido At:adimko: Licenciada en educación

3.3. Pro(e:sióa; Educación rncsal

J.4. lmlil•dú dondtllbon: lli. N°073 ...lllegundohopr"

3.5. Cart0 q-w dt:st"mpti\á: Pro(csora

3.6. Df.oemiaadón ckl instrumento: Lastade cotc,o

J,7, Aul.- dtl IMtrumtnl0: Sbcyln Llzc r-ladw-c Yecall

3.8. Carnn: f.d.lcación inicial

IV. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable dependiente: Expresión oral

Indicador	Validez de contenido	Validez de constructo	Validez de criterio	Observaciones
Dimensión 1: Pronunciación				
21. ¿Pronuncia las palabras sin confundir t; C por la S mientras juega?	X	X	X	
21. ¿Dice palabras sin sustituir letras jugando con rimas?	X	X	X	
22. ¿No duplica sílabas por ejemplo: dice "difícil" por "difífil" al practicar trabalenguas?	X	X	X	
24. ¿Se expreso sin dificultad al pronunciar la letra "r" en la práctica de trabalen...?	X	X	X	
25. ¿Habla sin problemas de articulación. por ejemplo: por "adivina" dice "animina" cuando está jugando y está agitado?	X	X	X	
Dimensión 2: Fluidez				
26. ¿Cru con facilidad ritmos?	X	X	X	

27. ¿Responde r.l.p,do en el juego de preguntas y fCS""CStas1	X		X		X
28. ¿Nam, textes con racilidad?	X		X		X
29. ¿Mientra» juega <kmuc)lra tener suficiente- \Oé.\bulario para e:suabl«"Cr una con v'Mación amena con iIU> coennnftcros?	X		X		X
30. ¿Cre.a trabalenguas cortos?	X		X		X
Dimensión 3: Volumen					
31. ¿Imila loonido.i &On la misma intns:iclad de ,02 a la ordenada?	X		X		X
32. ¿Juega subi<ndo y bajando el volumen de la VO'É!	X		X		X
33. ¿Sube y boja el ,olumm de voz de acuerdo a la dililnncia en la que M: encuentrasu -or?	X		X		X
34. ¿Juega a gritar o susurrar correctamente?	X		X		X
35. ¿Adopta CO<ttam<lle el volumen de ,02 al jupra expresar sus emoct0nes?	X		X		X
Dimensión 4: Coherencia					
36. ¿Establece una cón\fflación de acuerdo al tema cue se está tratando?	X		X		X
37. ¿Juega a upresarse lo que realmente siente. Por ejemplo: si Mee frio o calor'?	X		X		X
38. ¿Describe contttamente obict0ll7	X		X		X
39. ¿Cre.a trabalonguas cuyas nalabras ouardan relaet6n?	X		X		X
40. ¿Expresa sus ideas que tienen relación con el Jll.le'gO cue se e:lll6 realinndo?	X		X		X
Otras obsen:ae:iones genttales:					

Silupó NI\llm>. 'laria Del Socorro

m,a 03650929

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

5.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): D. Ill. etc López, ~lirella

5.2. Grado Académico: Licenciada en educación

5.3. Profesión: Educadora inicial

5.4. Institución donde trabaja: I.E. N-073 "El Segundo de Br"

5.5. Cargo: Docente

5.6. Dirección de la institución: Lts 1 de occio

5.7. Autor del instrumento: Shcylo Laca l' bch & c Yacih

5.8. Carrer: Educación Inicial

VI. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable dependiente: Expresión oral

N° Indicador	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	SJ	NO	SJ	SO	SI	NO	
Dimensión 1: Pronunciación							
41. ¿Pronuncia las palabras sin confundir la E por las mientras i, -a?	X		X		X		
42. ¿Dice palabras sin sustituir letras jugando con rimas?	X		X		X		
43. ¿No duplica sílabas por ejemplo: dice "difícil" por "dififil" al practicar trabalenguas?	X		X		X		
44. ¿Se expresa sin dificultad al pronunciar la letra "r" en la práctica de trabalenguas?	X		X		X		
45. ¿Hablo sin problemas de nasalización. por ejemplo: por "adivina" dice "animina" cuando está jugando y está afeitado?	X		X		X		
Dimensión 2: fluidez							
46. ¿Crea con facilidad rimas?	X		X		X		

47. ¿Responde rápido en el juego de preguntas y respuestas?	X		X		X		
48. ¿Narra textos con facilidad?	X		X		X		
49. ¿Mientras juega demuestra tener suficiente vocabulario para establecer una conversación amena con sus compañeros?	X		X		X		
50. ¿Crea trabalenguas cortos?	X		X		X		
Dimensión 3: Volumen							
51. ¿Imita sonidos con la misma intensidad de voz a la ordenada?	X		X		X		
52. ¿Juega subiendo y bajando el volumen de la voz?	X		X		X		
53. ¿Sube y baja el volumen de voz de acuerdo a la distancia en la que se encuentra su receptor?	X		X		X		
54. ¿Juega a gritar o susurrar correctamente?	X		X		X		
55. ¿Adopta correctamente el volumen de voz al jugar a expresar sus emociones?	X		X		X		
Dimensión 4: Coherencia							
56. ¿Establece una conversación de acuerdo al tema que se está tratando?	X		X		X		
57. ¿Juega a expresarse lo que realmente siente. Por ejemplo: si hace frío o calor?	X		X		X		
58. ¿Describe correctamente objetos?	X		X		X		
59. ¿Crea trabalenguas cuyas palabras guardan relación?	X		X		X		
60. ¿Expresa sus ideas que tienen relación con el juego que se está realizando?	X		X		X		

Otras observaciones generales:

.....



Dall'orto López, Mirella
DNI 21524636

Anexo 04: Carta de la institución donde se realizó la investigación

AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERU: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA

SOLICITUD: SOLICITO
PERMISO PARA REALIZAR
EJECUCIÓN DEL PROYECTO
DE TESIS

SEÑORA: MARCELA YACILA ZAPATA

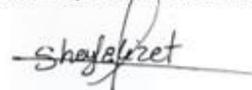
Directora de la I.E. N° 073 “Mi segundo hogar”

Sullana.

Yo, SHEYLA LIZET MACAHARE YACILA, identificada con DNI N° 72756616, estudiante de la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, de la facultad de EDUCACIÓN Y HUMANIDADES de la Escuela profesional de Educación Inicial, ante usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que deseando obtener mi título profesional de educación inicial, solicito autorización para llevar a cabo mi investigación científica, donde se hará la aplicación del instrumento de información y recojo de datos, para así encaminar y lograr los objetivos trazados en mi proyecto de tesis titulado: Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 073 “Mi segundo hogar” Sullana – Piura, 2020, para fines que son necesarios en el proceso de la realización del proyecto de tesis.

Sullana, Setiembre 2021



Anexo 06: Sesiones de aprendizaje

Sesión de aprendizaje N° 01

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Jugamos a diferenciar la “C” y la “S”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Pronunciación	- Reconoce el sonido de la letra - Reconoce el movimiento de los labios para pronunciar cada letra	Realiza el movimiento de sus labios correctamente de acuerdo a la letra que se le pide que pronuncie	Diferencia las letras “C” y “S”
Enfoques transversales		Actitudes o acciones observables	
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad		Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Promover la atención a la pronunciación de las letras	- Papelotes y plumones - Libros

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos un número a cada participante.	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 02

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juegos de rimas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Pronunciación	<ul style="list-style-type: none"> - El niño lee con facilidad textos e identifica rimas - Crea sus propias rimas 	Identifica el tema del que se tratara por las primeras imágenes, palabras, e indicios al inicio de la clase	Pronuncia palabras que riman

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Motivar la participación de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes y plumones - Libros - Fichas con palabras

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
<p>Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Mostramos fichas que contienen palabras para identificar las rimas Asignamos un número a cada participante</p> <p>Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión</p>	

Sesión de aprendizaje N° 03

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juegos de trabalenguas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Pronunciación	<ul style="list-style-type: none"> - El niño lee con facilidad trabalenguas - Crea sus propios trabalenguas 	Identifica el tema del que se tratara por las primeras imágenes, palabras, e indicios al inicio de la clase	Pronuncia trabalenguas con facilidad

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Pedir la opinión inicial a los estudiantes respecto a si conocer algún trabalengua	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes y plumones - Libros - Equipo de audio y video

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
<p>Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Mostramos ejemplos de trabalenguas en video Asignamos un número a cada participante</p> <p>Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión</p>	

Sesión de aprendizaje N° 04

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juego de preguntas y respuestas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Fluidez	- El niño lee textos y reconoce el significado de las palabras - Plantea preguntas	A partir de la lectura el niño manifiesta tener dudas mediante las preguntas que realiza	Pregunte y responde demostrando conocer el significado de las palabras que expresa

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Pedir la concentración en la lectura	- Papelotes y plumones - Libros

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos un número a cada participante	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 05

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juego de narración de textos

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Fluidez	- El niño recuerda sobre sus últimas vacaciones y empieza a narrar lo sucedido	Demuestra habilidad para narrar textos utilizando variedad de palabras	Cuenta con facilidad sobre sus últimas vacaciones

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Pedir la concentración en para que recuerden lo que hicieron en sus últimas vacaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes y plumones - Libros

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
<p>Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos un número a cada participante</p> <p>Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión</p>	

Sesión de aprendizaje N° 06

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juego de diálogos entre compañeros

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Fluidez	- El niño reconoce el tema a tratar en la conversación que se le pide realice con su compañero	Logra establecer una amena conversación con su compañero	Expresa variedad de palabras en el diálogo

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Plantear el tema del cual dialogaran los niños	- Papelotes y plumones

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Formamos parejas para que dialoguen Asignamos un número a cada participante	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 07

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juego de imitación de sonidos

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Volumen	- El niño reconoce de lo que trata el juego a partir de las indicaciones	Reconoce los sonidos e intenta imitarlos	Evidencia el sonido que se le propone

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Motiva a los niños a participar	- Papelotes y plumones Parlante

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Desarrolla los diferentes sonidos a emitir en el parlante	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 08

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Reconocimiento de sonidos

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Volumen	- El niño reconoce que no todos los sonidos son iguales	Reconoce diferentes expresiones por el volumen de los sonidos	Manifiesta si es susurro o grito lo que indica el sonido

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Se le anima a los niños a estar atentos en la reproducción de sonidos	- Papelotes y plumones Parlante

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Desarrolla los diferentes sonidos a emitir en el parlante	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 09

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 10/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Expresa sus emociones haciendo uso de la voz

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Volumen	- Los niños se muestran abiertos a expresar sus emociones con palabras	Se expresan subiendo y bajando el volumen de su voz	Juegan expresando sus emociones

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Generar confianza a los niños para que puedan expresarse	- Papelotes y plumones

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos número de orden a cada participante	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 10

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 12/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juega a dar opiniones

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Coherencia	- Los niños reconocen el tema central de la lectura	Se muestran deseosos de opinar sobre la lectura	Dan sus opiniones referente a la lectura

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Promover la participación de los estudiantes	- Papelotes y plumones - Lecturas

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos número de orden a cada participante Se da inicio a la lectura	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 11

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 12/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juega a describir objetos

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Coherencia	- Los niños reconocen los objetos	Identifican características de los objetos que se les muestra	Expresan las características encontradas en los objetivos

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Dar una introducción del juego, y mostrar objetos llamativos para los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes y plumones - objetos

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos número de orden a cada participante Mostramos los objetos a describir	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 12

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 12/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juega a relacionar palabras

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Coherencia	- Los niños encuentra palabras que tienen relación	Manifiesta las palabras que considera se relacionan	Se muestra participativo en toda la sesión

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Motivar al niño o niña a participar	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes y plumones - Fichas con palabras

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
<p>Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos número de orden a cada participante Mostramos las fichas conteniendo las palabras a relacionar</p> <p>Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión</p>	

Sesión de aprendizaje N° 13

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 12/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Sigue la idea del cuento

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Coherencia	- Los niños reconocen la temática del cuento a crear	Expresa sus ideas sobre el cuento a crear	Expresa frases a añadir en el cuento

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Hablarles a los niños de los personajes y la idea principal del cuento	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes y plumones - Cuentos

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos número de orden a cada participante	
<p>Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión</p>	

Sesión de aprendizaje N° 14

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 12/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juego creación de rimas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Coherencia	- Los niños reconoce palabras con similar sonidos	Los niños se muestran en la disposición de exponer sus creaciones	Exponen las rimas creada

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Dar ejemplos de rimas	- Papelotes y plumones - Lecturas

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos número de orden a cada participante	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

Sesión de aprendizaje N° 15

1. Datos Informativos

I.E.I. N° : I.E.I. N° 073 “Mi Segundo Hogar”

Grado : 5 años

Fecha : 12/09/2021

Duración : 1 día

Nombre de la sesión : Juego creación de trabalenguas

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia / Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Coherencia	- Los niños identifica palabras con las cuales puede crear sus trabalenguas	Los niños se muestran en la disposición de exponer sus creaciones	Exponen los trabalenguas creados

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Alumnos y docentes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando todo tipo de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.

2. Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Dar ejemplos de trabalenguas	- Papelotes y plumones - Lecturas

3. Momentos de la sesión

Inicio:	Tiempo aproximado:
Colocamos a los niños en un semicírculo para dar las indicaciones. En un papelote se explica el procedimiento y las reglas de juego Asignamos número de orden a cada participante	
Problematización: Formulamos las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante el ejercicio? ¿Qué suponen que realizarán con los objetos? ¿si se siente feliz jugando con sus compañeros? Presentamos el propósito de la sesión. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión	

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

20%

★ repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo