

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos y expresión oral en niños de cinco años, Institución
Educativa Inicial “Otuzco”, Cajamarca, 2021**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autor:

Lozano Vásquez, Eti Liliana

Asesor(a):

Sempértegui Ramírez, Vilma

Código ORCID:

0000-0003-2186-6295

CAJAMARCA – PERÚ

2020

Palabras clave

Juegos, expresión oral

Key words:

Games, oral expression

Línea de investigación - OCDE

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Titulo

**Juegos y expresión oral en niños de cinco años,
Institución Educativa Inicial “Otuzco”, Cajamarca,
2021**

Resumen

La investigación que se presenta: pretende, establecer en qué medida, los juegos, utilizados como herramienta didáctica, favorecen de la expresión oral, su desarrollo en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021. La investigación fue aplicada, de diseño pre-experimental con evaluaciones de pre-test y post-test aplicados a un solo grupo de estudio intacto, conformado por 25 niños de 5 años. Se empleó la técnica de la observación con uso de listas de cotejo para llevar a cabo la evaluación. La hipótesis, que fue contrastada considerando la variable dependiente expresión oral como variable categórica, se realizó a través de la herramienta estadística rangos de Wilcoxon, la cual reafirmó el resultado que la los juegos, como estrategia didáctica, mejoran el nivel de expresión oral, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca.

Abstract

The research presented: aims to establish to what extent, the games, used as a teaching tool, favor oral expression, its development in 5-year-old children in the Initial Educational Institution Otuzco, Cajamarca, 2021. The research was applied, of pre-experimental design with pre-test and post-test evaluations applied to a single intact study group, made up of 25 5-year-old children. The observation technique with the use of checklists was used to carry out the evaluation. The hypothesis, which was contrasted considering the dependent variable oral expression as a categorical variable, was carried out using the Wilcoxon ranks statistical tool, which reaffirmed the result that games, as a didactic strategy, improve the level of oral expression, in 5-year-old children from the Otuzco Initial Educational Institution, Cajamarca.

Índice

Palabras clave	ii
Título.....	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Índice	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
1. Antecedentes y fundamentación científica	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Fundamentación científica.....	3
1.2.1. Juegos.....	3
1.2.2. Expresión oral.....	7
2. Justificación de la investigación	9
3. Problema	9
4. Conceptuación y operacionalización de variables	10
4.1. Definición conceptual.....	10
4.2. Definición operacional.....	10
5. Hipótesis	13
6. Objetivos.....	13
METODOLOGÍA.....	14
1. Tipo de investigación.....	14
2. Instrumentos.....	14
3. Fuentes de información.....	14

4. Procedimiento y análisis de la información	14
5. Diseño muestral	15
6. Prueba estadística inferencial.....	15
RESULTADOS	16
1. Variable: Juegos.....	16
2. Variable: Expresión oral	18
3. Prueba de hipótesis	21
3.1. Planteamiento de hipótesis.....	21
3.2. Nivel de significancia	21
3.3. Prueba estadística.....	21
3.4. Cálculo del p valor y toma de decisión.....	22
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	27
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31
ANEXOS	33

Índice de tablas

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variables.....	11
Tabla 2 Estudiantes matriculados en la IEI “Otuzco”.....	15
Tabla 3 Estudiantes conformantes de la muestra de estudio. IEI N° 020.....	15
Tabla 4 Descriptivo, variable independiente juegos.....	16
Tabla 5 Descriptivo Pre Test: variable expresión oral.....	18
Tabla 6 Nivel de resultados en el Pre Test.....	18
Tabla 7 Descriptivo del Post Test: variable expresión oral.....	19
Tabla 8 Nivel de resultados en el Post Test.....	20
Tabla 9 Rangos. Dimensión: Claridad.....	22
Tabla 10 Estadísticos de prueba. Dimensión: Claridad.....	22
Tabla 11 Rangos. Dimensión: Fluidez.....	23
Tabla 12 Estadísticos de prueba. Dimensión: Fluidez.....	23
Tabla 13 Rangos. Dimensión: Coherencia.....	24
Tabla 14 Estadísticos de prueba. Dimensión: Coherencia.....	24
Tabla 15 Rangos. Dimensión: Entonación.....	24
Tabla 16 Estadísticos de prueba. Dimensión: Entonación.....	25
Tabla 17 Rangos. Variable: Expresión oral.....	25
Tabla 18 Estadísticos de prueba. Pre Test - Post Test.....	26
Tabla 20 Consolidado de valoraciones de la variable juego.....	37
Tabla 21 Resultados del Pre Test aplicados.....	38
Tabla 22 Resultados del Pos Test aplicados.....	40

Índice de figuras

Figura 1 Valoración de la variable Juegos a partir de sus dimensiones durante 10 sesiones de aprendizaje.....	17
Figura 2 Puntuación de las dimensiones de Expresión oral - Pre Test.....	19
Figura 3 Puntuación de las dimensiones de la Expresión oral - Post Test.	20
Figura 4 Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la expresión oral. Pre Test - Post Test.	21

INTRODUCCIÓN

1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1. Antecedentes.

Internacional

Ramírez (2017) en Ecuador, en su trabajo de investigación planteó explicar la incidencia de los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes, a través de la implementación de estrategias lúdicas pertinentes. La investigación fue cuanti-cualitativa, descriptiva y no experimental y materialista dialéctico fenomenológico. Entre las conclusiones más importantes, se indican: a) La gran mayoría de los estudiantes participantes demostraron poseer una experimentación casi nula respecto al uso de los juegos lingüísticos, b) La gran mayoría de personas tienen cree que las canciones permiten recordar palabras con facilidad, por tanto ayudan a expresarse verbalmente, c) Los juegos lingüísticos favorecen en la producción oral, no obstante el docente de la institución educativa, demostró debilidad en la práctica de los mismos.

Por su parte, Mosquera *et al.* (2017), desarrollaron una investigación preexperimental planteándose efectuar estrategias lúdico-recreativas que mejoren la comunicación oral en los estudiantes de inicial. En el trabajo se implementaron actividades desde espacios reales de diálogo favoreciendo la participación y la comunicación oral. Implementaron una clase diagnóstica en la que se determinó el estado inicial de los estudiantes en el proceso de intervención, a fin de desarrollar las actividades programadas dentro de esta propuesta de comunicación oral. Las conclusiones a las que abordaron, fueron: a) El proyecto sustentó la mayoría de sus acciones generando espacios de participación, b) En lo emocional y afectivo las actividades realizadas tuvieron un influjo positivo en los niños que se sentían discriminados, y les condescendió expresarse e integrarse al aprendizaje, c) La intervención del

docente debe favorecer a la oralidad en cada uno de los niños, permitiéndoles que se escuchen y examinen sus falencias que tienen para una efectiva interacción oral.

Nacional

Roque y Vega (2018), en su indagación se plantearon el objetivo de determinar la influencia de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de niños bilingües de cinco años. El trabajo fue preexperimental, ejecutando talleres, con participación de un solo grupo. Concluyen: a) Los juegos verbales influyeron significativamente en la expresión oral de los niños b) Los juegos verbales generaron influencia significativa en la Claridad de la expresión oral de los niños, c) Los juegos verbales tuvieron influjo significativo en la Fluidez de la expresión oral de los niños.

Alvarado y Hualpa (2017), realizaron su investigación buscando instituir la relación que existe entre los juegos verbales y la expresión oral en los niños(as) de 5 años, empleando el método hipotético-deductivo. Concluye que: a) Al inicio, la expresión oral mostraba ser bajo, b) El diseño y aplicación de la propuesta de juegos verbales condescendió apreciar una mayor fluidez de expresión; con seguridad y espontaneidad, c) La aplicación de los juegos verbales desarrollaron la expresión oral, fluidez al expresarse, favorecer el desarrollo de la memoria, incrementar su vocabulario, favoreciendo su desarrollo cognitivo.

Rojas (2017) en su investigación se planteó decretar relación entre los juegos verbales y el lenguaje oral en 64 niños de 5 años. El tipo investigación fue descriptivo, cuantitativo no experimental. Empleó una ficha de observación. Sus resultados indicaron que hay una correlación significativa al 95 % cumpliendo así una relación entre ambas variables. Se indican las siguientes conclusiones: a) La correlación entre los juegos verbales y el lenguaje oral fue 0.838; indicando una correlación positiva alta, b) La correlación entre los

juegos y el componente fonológico fue 0.650; representando una correlación positiva moderada, c) La correlación entre los juegos y el componente semántico fue 0.420; significando una correlación positiva moderada.

1.2. Fundamentación científica

1.2.1. Juegos.

La palabra juego proviene del latín "Jocus", que representa la acción y la actividad lúdica. Por tanto, desinhibe, interrelaciona, permite colaborar y participar de un suceso. (Chavez, 2020)

Piaget (1986), asevera que: “el niño necesita jugar, como forma para interactuar con la realidad, forma su inteligencia, incorpora la asimilación funcional de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p. 115).

Finalmente, Vigotsky (como se citó en Rojas, 2019), establece que: “el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”.

Montessori (citado por Palomino, 2015) señala que: “La aplicación de juegos recreativos logra desarrollar capacidades de independencia en la toma de decisiones”.

Para Condemarin (1998), “son un conjunto de actividades estratégicas, a través de dinámicas diversas los niños, aprenden y perfeccionan paulatinamente habilidades de expresión y comprensión oral de una manera natural y no formal” (p. 26)

Huizinga (como se cita en Rivero, 2015), afirmó que “concurren a la recuperación de los juegos tradicionales, reinstituye la cultura oral y condesciende reconociendo que es un elemento indispensable en la E-A.

Estimulan la creatividad, ayudan al desarrollo del vocabulario y la fluidez, favorece el desarrollo auditivo y fonológico, ambos importantes para la lectura.

Importancia de los juegos verbales

- a. Es un medio de socialización.
- b. Permite conocerse a sí mismo, a los demás y a establecer vínculos afectivos.
- c. Desarrolla las funciones psíquicas necesarias para aprendizajes.
- d. Estimula la superación personal.
- e. Ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social.
- f. Es base de toda actividad creativa ya que estimula la imaginación de los niños.

Beneficios y orientaciones de los juegos verbales

A. Beneficios

Según Diéguez (2008), Indica algunos beneficios (p. 132):

1. Desarrollan la percepción auditiva.
2. Desarrollan la creatividad.
3. Generan mayor fluidez en expresarse.
4. Asisten al desarrollo cognitivo.

B. Orientaciones

Según Chávez (2020), confía las siguientes orientaciones (p. 16):

1. Enfocar el trabajo desde la perspectiva lúdica.
2. El profesor debe promover la lectura e investigación.
3. Darles libertad de crear sus juegos verbales.
4. Proponerles a los alumnos crear otros nuevos juegos verbales.

Tipos de juegos verbales

1. Trabalenguas

Palabra o frase difícil de pronunciar, en especial la que se propone como juego. (Chávez, 2020, p. 17), conlleva a:

- a. Contribuir a la expresión oral.
- b. Facilitar el desarrollo del lenguaje divertido.
- c. Estimular su capacidad auditiva.
- d. Facilitar la participación espontánea.
- e. Desarrollar su pensar.
- f. Facilitar la lectura.
- g. Desarrollar la vocalización al escuchar.
- h. Facilitar una clara pronunciación.
- i. Reforzar la lectura.

2. Adivinanza

Frase, conjunto de versos, etc., en los que se describe una cosa de manera indirecta o enigmática para que alguien adivine de qué se trata, a modo de pasatiempo o entretenimiento, como parte de un juego (Chávez, 2020, p. 18), es ventajoso por:

- a. Constituir un aprendizaje natural y divertido.
- b. Fomentar el razonamiento.
- c. Familiarizar con el medio.
- d. Estimular participación activa.
- e. Enriquecer vocabulario.
- f. Contribuir conceptos.
- g. Reforzar conocimientos.
- h. Proporcionar gozo.
- i. Facilitar la atención.

3. Poesía

Composición literaria que se concibe como expresión artística de la belleza por medio de la palabra, en especial aquella que está sujeta a la medida y cadencia del verso, a fin de reflejar los sentimientos que ella quiere transmitir (Arce, 2013). Ofrece al niño:

- a. Estimular la imaginación.
- b. Enseñar vocabulario.
- c. Ejercitar la memoria.
- d. Mejorar la expresión oral.
- e. Trabajar la sensibilidad.
- f. Activar la creatividad.
- g. Transmitir valores.

4. Cuento

Narración breve, oral o escrita, en la que se narra una historia de ficción con un reducido número de personajes, una intriga poco desarrollada y un clímax y desenlace final rápidos (Chavez, 2020, p. 19), puede en los niños:

- a. Desarrollar la atención y capacidad de escucha.
- b. Retener ideas.
- c. Ampliar prácticas.
- d. Enriquecer léxico.
- e. Recrearse, hermanar, distinguir lo real de lo imaginario.
- f. Fortalecer la imaginación.
- g. Fomenta la creatividad, la crítica y análisis.
- h. Proporcionar regocijo y diversión.

1.2.2. Expresión oral

Definición

Bloom (1980) y Tunmer (1993), afirman que: “La expresión oral es saber captar las intenciones de los demás, sus deseos y pensamientos, los mensajes no verbales que se transmiten a través de la cara y los gestos, el doble sentido de los mensajes y metáforas”. Asimismo, indican que es comprender el mensaje del otro y comunicarnos de tal forma que el interlocutor interprete lo que se desea expresar.

“Es una habilidad meramente humana e inicia desde su nacimiento, cuya finalidad es expresar sentimientos e ideas” (Chavez, 2020).

Otros autores manifiestan que es la habilidad de expresar ideas, sentimientos, necesidades, deseos por medio del lenguaje, con fluidez y precisión, así como la capacidad para comprender los mensajes que reciben de códigos como hablar, escuchar, leer y escribir para poder comunicarse teniendo en cuenta los mismos.

Por tanto, Vigotsky (como se cita en Sánchez y Simeón, 2016) nos resume “La primera enseñanza del lenguaje es la primacía de la lengua hablada”.

Recordando así que la comunicación oral es el vehículo principal para la interacción social, pues a través de ella se organizan, ejecutan y evalúan todas las prácticas de E-A.

Formas de expresión oral

Para Chávez (2020) concurren dos formas (p. 23):

1. **Expresión oral espontánea:** es la forma natural de intercambiar rápidamente sentimientos, ideas; argumentos, opiniones entre personas. a través de sus formas que son: la conversación y el diálogo no preparado.
2. **Expresión oral reflexiva:** conlleva exponer objetivamente, pensado y analizado detenidamente. Una comunicación más estructurada, de preferencia a nivel académico.

Dimensiones expresión oral

- 1) **Claridad.** Es la manera como el hablante expresa la información de forma precisa.
- 2) **Fluidez.** es la capacidad de hablar de manera correcta y rápida, ya sea en el idioma materno y/o en la segunda lengua, sin ninguna alteración de la voz.
- 3) **Coherencia.** consiste en expresar diversas palabras, frases y oraciones de manera ordenada, conservando el orden propio de la sintaxis; es decir la concordancia entre sustantivos, adjetivos, verbos y demás componentes de la oración.
- 4) **Entonación.** es la línea melódica con que se pronuncia un mensaje. La unidad de entonación es el tono, definido por la altura musical de cada uno de los sonidos emitidos por una persona.
- 5) **Articulación.** Se refiere a la correcta pronunciación de las palabras, cada fonema y su acento. (Chavez, 2020, p. 24)

2. Justificación de la investigación

La investigación, presenta aportes de orden teórico en la medida en que permite obtener resultados a partir de su aplicación; resultados que servirán de base para la toma de decisiones sobre temas de futuras investigaciones relacionadas con las variables de estudio. El aporte metodológico y práctico se establece en la medida en que la experiencia de su desarrollo permite obtener como producto, una guía de trabajo que servirá de herramienta para los docentes de la institución haciendo posible el enriquecimiento del bagaje de estrategias metodológicas y del modo de su ejecución. La expresión oral, como medio de comunicación efectiva que requiere el ser humano miembro de una sociedad de la comunicación, fundamental para su desarrollo, deberá siempre ser atendida por los docentes especialistas investigadores, sentando las bases para el surgimiento de futuros líderes de bien; de allí el aporte social que representan investigaciones como la presente.

3. Problema

Es comprensible que la importancia de la expresión oral en la comunicación se debe básicamente a la posibilidad que nos brinda, de dejar nuestra propia huella a través de los tiempos. Nuestra vida simplemente sería sin sentido sin ella. De allí que, investigadores del ámbito educativo, buscan mitigar los problemas relacionados, como, por ejemplo: dislalia, retraso del habla, disartria, etc. En el ámbito nacional, diversos estudios, entre ellos el realizado por Yanac (2019), identificaron que los niños peruanos suelen presentar dificultades para discriminar fonemas, estructurar oraciones, hacer uso adecuado del vocabulario, etc. Estos problemas identificados deberán ser atendidos de manera efectiva, teniendo en cuenta las consecuencias en términos de desarrollo y progreso que significarían su no atención. En ese sentido, entra en vigencia la importancia de proyectos orientados a atender la problemática de la expresión oral. En ese contexto, nos planteamos el siguiente problema de investigación:

¿En qué medida, los juegos, incidirán en el desarrollo de la expresión oral, en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021?

4. Conceptuación y operacionalización de variables

4.1. Definición conceptual

Variable independiente: Juegos.

Flores (2009), los considera como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Variable dependiente: Expresión oral.

Habilidad comunicativa que se desarrolla desde perspectivas pragmáticas y educativas, su carácter coloquial permite definirla como una destreza de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana (Ramírez, 2002).

4.2. Definición operacional

Variable independiente: Juegos

Variable independiente de tipo cualitativa, medida en cada estudiante de la muestra de estudio por medio de una lista de cotejo que contempla las dimensiones: Adivinanzas, trabalenguas, rimas.

Variable dependiente: Expresión oral

Variable dependiente de tipo cualitativa medida en cada estudiante de la muestra de estudio, con apoyo de listas de cotejo y cuya baremación, para efectos de la presente investigación, considera: valor bajo (0 - 10), valor medio (11 - 15) y valor alto (16 - 20).

Tabla 1*Matriz de operacionalización de variables.*

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores
Juegos	Adivinanzas	<ul style="list-style-type: none">- Aprende palabras nuevas por medio de adivinanzas- Expresa con sus propias palabras lo que entiende de las adivinanzas- Participa con entusiasmo al realizar adivinanzas junto a sus amigos- Demuestra capacidad para crear adivinanzas cortas- Identifica el concepto que se pretende transmitir mediante la adivinanza- Comparte con sus compañeros las adivinanzas que conoce
	Trabalenguas	<ul style="list-style-type: none">- Pronuncia y entona trabalenguas, adecuadamente- Aprende palabras nuevas con el uso de trabalenguas- Practica constantemente los trabalenguas utilizando palabras sencillas- Participa con entusiasmo al realizar trabalenguas con sus amigos- Demuestra iniciativa ante sus compañeros al ejercitar los trabalenguas- Aplica su imaginación y creación para producir trabalenguas
	Rimas	<ul style="list-style-type: none">- Demuestra discriminación auditiva al escuchar rimas- Repite en voz alta las rimas enfatizando los sonidos finales- Comunica sus pensamientos e ideas a través de una rima- Ejercita con iniciativa las rimas junto a sus compañeros de equipo- Crea rimas usando nombres de sus compañeros y el suyo propio- Aplica su imaginación y creación para producir rimas

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores
Expresión oral	Claridad	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa palabras fáciles de comprender - Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría - Demuestra poseer una correcta dicción - Se expresa oralmente con sentido y claridad - Articula adecuadamente
	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa de manera espontánea - Se expresa de manera natural - Se expresa de manera continua - Se expresa correctamente con cierta facilidad - Demuestra seguridad al hablar
	Coherencia	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa organizadamente sus ideas - Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical - Utiliza frases precisas y acertadas - Mantiene un mismo tema - Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas
	Entonación	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa con voz alta o baja al transmitir un mensaje de acuerdo al auditorio - Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje, teniendo en cuenta los signos de puntuación - Utiliza variaciones tonales graves y agudas grata del lenguaje - Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas - Hace uso de entonaciones exclamativas

5. Hipótesis

La aplicación de juegos, en calidad de estrategia didáctica, incide de manera favorable en el desarrollo de la expresión oral, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021.

6. Objetivos

Objetivo general

Determinar la incidencia de los juegos, sobre el nivel de desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021.

Objetivos específicos

- Cuantificar estadísticamente, la variable dependiente expresión oral, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021, antes de la aplicación de juegos.
- Cuantificar estadísticamente, la variable independiente juego, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021.
- Cuantificar estadísticamente, la variable dependiente expresión oral, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021, después de la aplicación de juegos.
- Establecer un análisis comparativo entre los niveles de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Otuzco, Cajamarca, 2021, antes y después de la aplicación de juegos.

METODOLOGÍA

1. Tipo de investigación

Atendiendo al propósito o finalidad del trabajo, la investigación se ubica en la clasificación de investigación aplicada, dado que utiliza hallazgos de la investigación básica en situaciones prácticas, así como tiene carácter utilitario y su propósito es inmediato.

2. Instrumentos

Lista de cotejo

Se aplicó la lista de cotejo para recabar información sobre la variable independiente y dependiente, a partir de una lista de criterios de evaluación, en la cual exclusivamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, SI-NO, 1-0. (Gómez y Salas, 2013).

3. Fuentes de información

La información fue obtenida directamente a partir de la aplicación de listas de cotejo a cada estudiante, tanto para la variable independiente Juegos, así como para la variable dependiente expresión oral.

4. Procedimiento y análisis de la información

El procesamiento de datos a partir de la información obtenida de la muestra, se realizó por medio de estadísticos descriptivos (frecuencias, medidas descriptivas de posición), para caracterizar la variable dependiente; y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon (por tratarse de una variable cualitativa), para la comparación entre la pre prueba y pos prueba. La herramienta tecnológica estadística utilizada fue el SPSS v24.

5. Diseño muestral

En la investigación se utilizó un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia, quedando la muestra conformada por 30 estudiantes a partir de una población de 73 estudiantes pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 020, Otuzco, Cajamarca, 2021, representadas en las Tablas 3 y 4:

Tabla 2

Estudiantes matriculados en la IEI “Otuzco”.

Edad	3 años		4 años		5 años		Sexo		Total
	A	B	A	B	A	B	M	F	
Sección	A	B	A	B	A	B	M	F	
Cantidad	15	16	16	17	25	26	48	67	
Total	31		33		51				115

Fuente: Nóminas de matrícula 2020.

Tabla 3

Estudiantes conformantes de la muestra de estudio. IEI N° 020.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
5 años	11	14	25

Fuente: Nómina de matrícula del año 2020.

6. Prueba estadística inferencial

La contrastación de las hipótesis estadísticas se llevó a cabo por medio de la herramienta estadística rangos con signo de Wilcoxon para grupos relacionados.

RESULTADOS

1. Variable: Juegos

Tabla 4

Descriptivo, variable independiente juegos.

Media	8.8
Error típico	0.34
Mediana	9
Moda	9
Desviación estándar	1.68
Mínimo	6
Máximo	13
Suma	220
Cuenta	25

Fuente: Tabla 20 de base de datos.

La Tabla 4 resume la estadística descriptiva de la evaluación de la variable juego, aplicado a los niños conformantes de la muestra de estudio. Los valores de la media: 8.8, mediana: 9 y moda: 9, en una escala de 0 a 18, corresponden a un resultado medio o regular respecto a la variable juego. La media muestral considerada respecto a la media poblacional, es pequeña, de acuerdo con el valor del error típico de 0.34 (nivel de confianza de 95%).

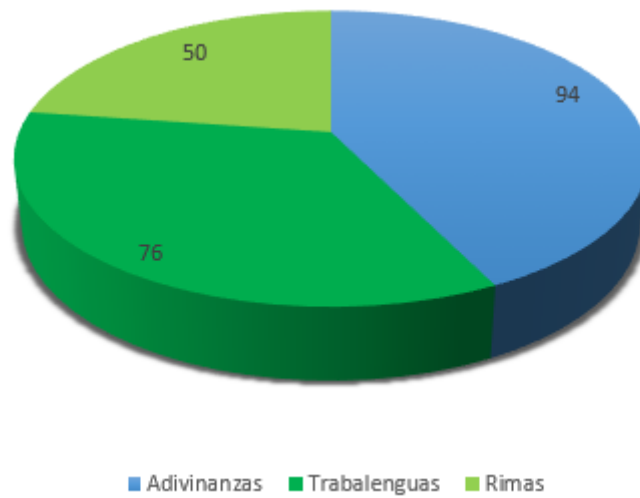


Figura 1 Valoración de la variable Juegos a partir de sus dimensiones durante 10 sesiones de aprendizaje.

La Figura 1 muestra las puntuaciones de las dimensiones para la variable independiente juegos, consideradas: Adivinanzas 94 (63%), trabalenguas 76 (51%), rimas 50 (33%), en un rango de valores de 0 a 150 puntos. De ellas, la dimensión “adivinanzas” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “rimas”, el menor respecto a las diez sesiones de aprendizaje; quedando la dimensión “trabalenguas”, con valoración media.

2. Variable: Expresión oral

Tabla 5

Descriptivo Pre Test: variable expresión oral.

Media	11.84
Error típico	0.44
Mediana	11
Moda	11
Desviación estándar	2.19
Mínimo	8
Máximo	17
Suma	296
Cuenta	25

Fuente: Tabla 21 de base de datos

La Tabla 5, referente al pre test, muestra el resumen estadístico de los calificativos de 25 estudiantes de la muestra de estudio, obtenidos a partir de una lista de cotejo. La media de 11.84, valor máximo de 17 (en un rango de 0 a 20) y desviación estándar de 2.19 entre otros parámetros, son indicadores que el nivel referido a la expresión oral en esta evaluación tiene una valoración regular y homogénea.

Tabla 6

Nivel de resultados en el Pre Test.

	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nivel bajo	7 28,0
	Nivel medio	17 68,0
	Nivel alto	1 4,0
	Total	25 100,0

En la Tabla, de los 25 estudiantes integrantes de la muestra, a través del Pre Test. La clasificación, en niveles de valoración; permite en este caso identificar estudiantes con mayor presencia en el nivel medio (17), frente a los 7 y 1 de los niveles bajo y alto, respectivamente.

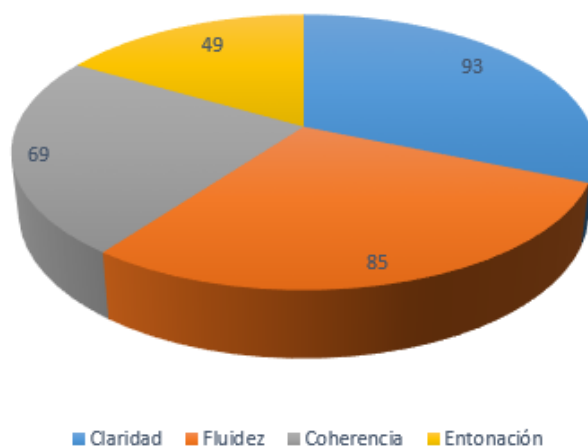


Figura 2 Puntuación de las dimensiones de Expresión oral - Pre Test.

La Figura 2, muestra la puntuación en el Pre Test, de las dimensiones de la variable dependiente expresión oral, con “claridad” con valoración mayor (93 puntos de 125 posibles), y “entonación”, con la menor valoración (49 puntos de 125 posibles).

Tabla 7

Descriptivo del Post Test: variable expresión oral.

Media	12.2
Error típico	0.37
Mediana	12
Moda	12
Desviación estándar	1.87
Rango	7
Mínimo	9
Máximo	16
Suma	305
Cuenta	25

Fuente: Tabla 22 de base de datos

La Tabla 7, referente al Post Test de expresión oral, muestra los calificativos de los 25 estudiantes conformantes de la muestra de estudio. La media de 12.2 y desviación estándar de 1.87, no son suficientes para establecer la presencia o no de una diferencia significativa, respecto a la evaluación del Pre Test.

Tabla 8
Nivel de resultados en el Post Test.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nivel bajo	4	16,0
	Nivel medio	19	76,0
	Nivel alto	2	8,0
	Total	25	100,0

Fuente: Tabla 22 de base de datos

En la Tabla 8, de los 25 estudiantes integrantes de la muestra, a través del Post Test. Se identifica mayor prevalencia en el nivel medio (76%), luego, el nivel bajo y alto, en ese orden.

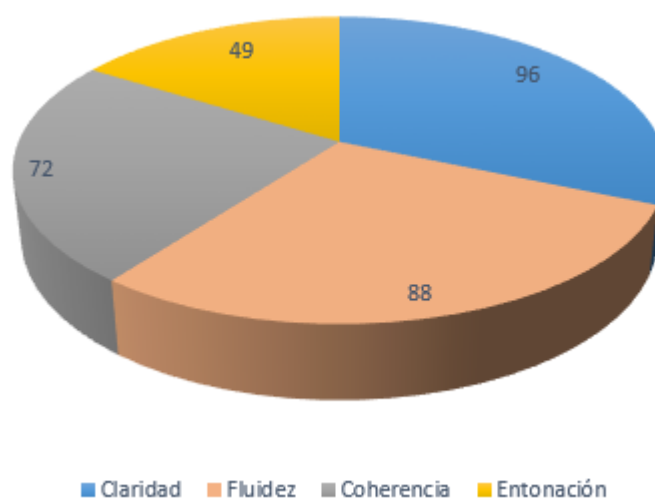


Figura 3 Puntuación de las dimensiones de la Expresión oral - Post Test.

La Figura 3, muestra la puntuación en el Post-Test, de las dimensiones de la expresión oral; notándose una distribución valorativa similar con la respectiva en el Pre Test: “claridad” con valoración mayor (96%), y luego fluidez (88%), coherencia (72%) entonación (49%) en ese orden.

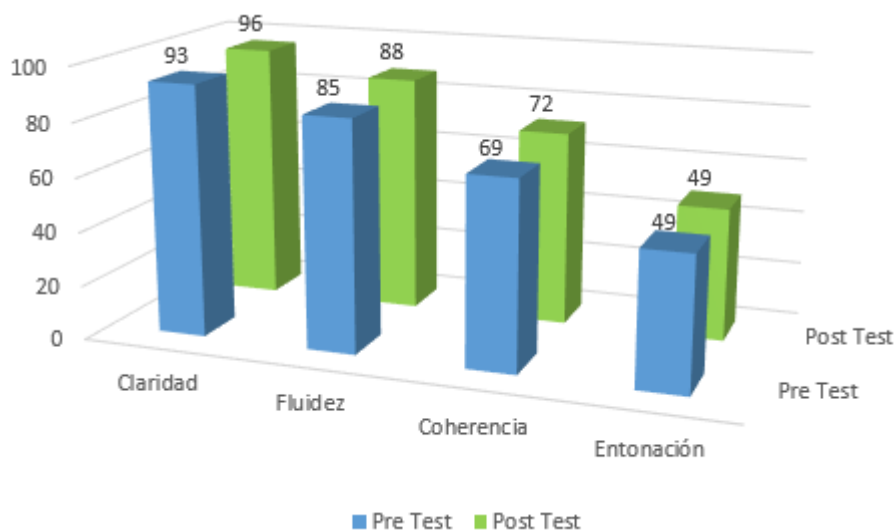


Figura 4 Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la expresión oral. Pre Test - Post Test.

La Figura 4, constituye un comparativo a nivel de las dimensiones respecto de la expresión oral, las puntuaciones se muestran ligeramente mayores en el Post Test; manteniéndose la proporcionalidad global de las mismas.

3. Prueba de hipótesis

3.1. Planteamiento de hipótesis

El uso de juegos, como estrategia didáctica, incide en el nivel de desarrollo de la expresión oral, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021.

3.2. Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente: $\text{Alpha} = 5\% = 0.05$

3.3. Prueba estadística

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

3.4. Cálculo del p valor y toma de decisión

Para calcular el p value se utilizó el SPSS v.24, a través de la secuencia: analizar, pruebas no paramétricas, cuadros de diálogo antiguos, muestras relacionadas.

Tabla 9
Rangos. Dimensión: Claridad.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Claridad (Post Test) - Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Claridad (Pre Test) Rangos positivos	3 ^b	2,00	6,00
Empates	22 ^c		
Total	25		

La Tabla, referida a los rangos comparativos de la dimensión: Claridad, nos indica que en 3 de 25 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), y en los 22 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 10
Estadísticos de prueba. Dimensión: Claridad.

Estadísticos de Wilcoxon	
Claridad (Post Test) - Claridad (Pre Test)	
Z	-1,732 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,083

La Tabla 10, con $p = 0.083 > 0.05$ para la prueba Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, no existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la Claridad, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021.

Tabla 11*Rangos. Dimensión: Fluidez.*

	N	Rango promedio
Fluidez (Post Test) Rangos negativos	1 ^a	2,00
- Fluidez (Pre Test) Rangos positivos	3 ^b	2,67
Empates	21 ^c	
Total	25	

La Tabla 11, referida a los rangos comparativos de la dimensión: Fluidez, nos indica que en 3 de 25 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), en 1 de 25 casos, proceso desfavorable y en los 21 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 12*Estadísticos de prueba. Dimensión: Fluidez.*

Estadísticos de Wilcoxon	
Fluidez (Post Test) - Fluidez (Pre Test)	
Z	-1,134 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,257

La Tabla 12, con $p = 0.257 > 0.05$ para la prueba Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, no existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la Fluidez, en niños de 5 años de la IEI N° 020, Otuzco, Cajamarca, 2021.

Tabla 13
Rangos. Dimensión: Coherencia.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Coherencia (Post Test)	Rangos negativos	2 ^a	3,00	6,00
- Coherencia (Pre Test)	Rangos positivos	4 ^b	3,75	15,00
	Empates	19 ^c		
	Total	25		

La Tabla 13, referida a los rangos comparativos de la dimensión: Coherencia; nos indica que en 4 de 25 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), en 2 de 25 se produjo un aparente retroceso y en los 19 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 14
Estadísticos de prueba. Dimensión: Coherencia.

Estadísticos de Wilcoxon	
Coherencia (Post Test) - Coherencia (Pre Test)	
Z	-1,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,317

La Tabla 14, con $p = 0.317 > 0.05$ para la prueba Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, no existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la Coherencia, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021.

Tabla 15
Rangos. Dimensión: Entonación.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Entonación (Post Test) -	Rangos negativos	1 ^a	1,50	1,50
Entonación (Pre Test)	Rangos positivos	1 ^b	1,50	1,50
	Empates	23 ^c		
	Total	25		

La Tabla 15, referida a los rangos comparativos de la dimensión: Entonación, nos indica que, de los 25 casos, en 23 se identifica un proceso estable, y sólo en un caso un proceso favorable (rangos positivos), del mismo modo que en sólo un caso, un proceso de aparente retroceso.

Tabla 16

Estadísticos de prueba. Dimensión: Entonación.

Estadísticos de Wilcoxon	
Entonación (Post Test) - Entonación (Pre Test)	
Z	0,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	1,000

La Tabla 16, con $p = 1.000 > 0.05$ para la prueba Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, no existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la d Entonación de la variable dependiente expresión oral, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021.

Tabla 17

Rangos. Variable: Expresión oral.

		N	Rango promedio
Post Test -	Rangos negativos	3 ^a	5,00
Pre Test	Rangos positivos	9 ^b	7,50
	Empates	13 ^c	
	Total	25	

La Tabla 17, referida a los rangos comparativos de la variable dependiente, expresión oral, nos indica que, sólo en 3 de 25 casos, se presentó un proceso de aparente retroceso, en 9 de 25, un proceso positivo, y en los 13 casos restantes, un proceso estable constante.

Tabla 18*Estadísticos de prueba. Pre Test - Post Test.*

Estadísticos de Wilcoxon	
	Post Test - Pre Test
Z	-1,979 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,048

La Tabla 18, con $p = 0.048 < 0.05$ para la prueba Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 5%, existen diferencias entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la expresión oral, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021.

Por lo tanto, se acepta la nuestra hipótesis de investigador para este caso general.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Análisis

Partiendo del análisis de la información vertida en la Tabla 5 sobre la cuantificación estadística de la variable juego, aplicado a los niños conformantes de la muestra de estudio; los valores de la media: 8.8, mediana: 9 y moda: 9, en un rango de 0 a 18, corresponden a una valoración media o regular. La media muestral considerada respecto a la media poblacional, es pequeña, de acuerdo con el valor del error típico de 0.34 (nivel de confianza de 95%). Estos resultados lograron cierto equilibrio debido a que las valoraciones bajas en lo referente a creación e interpretación se vieron compensadas por el aspecto de la participación. Ello tiene correspondencia con la información de la Figura 1 en que se muestra las puntuaciones de las dimensiones para la variable independiente juegos, consideradas: Adivinanzas 94 (63%), trabalenguas 76 (51%), rimas 50 (33%), en un rango de valores de 0 a 150 puntos. De ellas, la dimensión “adivinanzas” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “rimas”, el menor respecto a las diez sesiones de aprendizaje; quedando la dimensión “trabalenguas”, con valoración media.

La Tabla 6, Tabla 7 y Figura 2, presentan información sobre el pre test de la variable “expresión oral” aplicados a los 25 estudiantes conformantes de la muestra de estudio. De la información que se tiene: media de 11.84, desviación estándar de 2.19, mayor cantidad de estudiantes ubicados en el nivel medio (17 de 25); teniéndose, además, a la dimensión “claridad” con valoración mayor (93 puntos de 125 posibles) y respectivamente, “entonación”, con la menor (49 puntos de 125 posibles). Lo cual, contrastando con los respectivos parámetros del pos test, de acuerdo a la información vertida en la Tabla 8, Tabla 9 y Figura 3, con media 12.2, desviación estándar 1.87, mayor prevalencia en el nivel medio (19 de 25); y respectivamente a nivel de dimensiones, “claridad” con valoración mayor (96%), y entonación (49%) con la menor. Consolidándose a partir de esta información una variación no tan acentuada (ver Figura 4), que requiere de análisis complementario, basado en la estadística inferencial, para complementar su estudio, con la subsecuente toma de decisiones. Del

mismo modo, las Tablas de la 10 a la 11, referidas a la prueba estadística rangos con signo de Wilcoxon, nos brindan información que existe una variación positiva significativa de las medias de los niveles de expresión oral, pero sólo a nivel de la variable en su conjunto, mas no a nivel de sus dimensiones.

Discusión

Observando la información de los antecedentes científicos considerados, encontramos el trabajo de Ramírez (2017), quien concluyó en primera instancia, que la gran mayoría de los estudiantes participantes demostraron poseer una experimentación casi nula respecto al uso de los juegos verbales en el salón de clase para la producción oral; pero que sin embargo, después de la implementación de su plan, los juegos lingüísticos resultaron aportar con un plus en la producción oral. Cabe mencionar también que Mosquera et al. (2017), además de obtener resultados similares al de la presente investigación, y al de Ramírez (2017), Melo (2016), Roque y Vega (2018), también verificaron que los estudiantes participantes además dieron muestras de resultados positivos de seguridad y autoestima. Se recalca además, que basados en la teoría del rol de la emotividad para el aprendizaje, formulado en Chávez (2020); la presente investigación se planteó estratégicamente teniendo en cuenta la misma recomendación.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La incidencia de los juegos, sobre el nivel de desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021, basados en la Tabla 18, con $p = 0.048 < 0.05$ para la prueba de Wilcoxon, y nivel de significancia del 5%, es positiva entre los rangos medios de las muestras relacionadas respectivas.

La variable expresión oral, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021, antes de la aplicación de juegos, tuvo una media de 11.84, valor máximo de 17 (en un rango de 0 a 20) y desviación estándar de 2.19. Así mismo, 17 estudiantes se ubicaron en el nivel medio, frente a 7 y 1 en los niveles bajo y alto, respectivamente; siendo la dimensión mayor valorada: “claridad” y la menor valorada: “entonación”.

La variable independiente “juego”, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021, presentó la siguiente cuantificación estadística: media: 8.8, mediana: 9 y moda: 9, en una escala de 0 a 18, error típico de 0.34. Puntuaciones de dimensiones: Adivinanzas 94 (63%), trabalenguas 76 (51%), rimas 50 (33%), en un rango de valores de 0 a 150 puntos.

La variable dependiente expresión oral, en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021, después de la aplicación de juegos, tuvo una media de 12.2, desviación estándar de 1.87. Así mismo, el 76% de estudiantes se ubicaron en el nivel medio; siendo la dimensión mayor valorada: “claridad” (96%) y la menor valorada: “entonación” (49%).

El análisis comparativo entre los niveles de expresión oral en niños de 5 años de la IEI Otuzco, Cajamarca, 2021, antes y después de la aplicación de juegos, en el cuadro comparativo de la Figura 4, y en las respectivas pruebas de estadística inferencial, indica que a nivel de dimensiones no existe una variación significativa, a diferencia de la variación a nivel de la variable global expresión oral.

Recomendaciones

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

- Verificar la incidencia de los juegos sobre la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N° 020, Otuzco, Cajamarca, 2021, utilizando algunos tipos de instrumentos de recojo de información estandarizados.
- Efectuar el proceso de medición de la variable dependiente expresión oral antes de la aplicación de juegos como estrategia didáctica, buscando situaciones en las que ésta presente niveles bajos, a fin que la investigación sea complementada.
- Analizar cuáles fueron los motivos por los que el desempeño de la maestra investigadora respecto a las diversas dimensiones de la variable independiente, fue muy diversa.
- Indagar la duración en que los niños mantienen el nivel de expresión oral, luego de la aplicación de juegos, a fin de establecer estrategias metodológicas más objetivas.
- Investigar bajo qué condiciones se puede controlar que las valoraciones de la variable expresión oral, durante el paso del Pre Test al Pos Test, mantengan un nivel de variación positivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, E., & Hualpa, K. (2017). *Juegos verbales y expresión oral en los niños*. Huancavelica - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica .
- Arce, A. (2013). *Actualizador pedagógico*. Lima - Perú: Abedul.
- Cassany, D. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: Grado.
- Chavez, Y. (2020). *Influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los niños*. Lima - Perú: Universidad Nacional de Educación.
- Condemarin, M. (1998). *Juegos verbales*. Santiago de Chile: Serie juguemos a leer.
- Condemarán, M. (2009). *Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. Madrid: CEPE.
- Diéguez, V. (2008). *Jugando con las palabras*. Santiago de Chile: Pehuén Editores.
- Fingerman, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos aires - Argentina: Ateneo.
- Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura*. México: Universidad Tangamanga de México.
- Fuentes, J. (2004). *Comunicación, estudio del lenguaje*. México: Bibliográfico internacional.
- Gómez, G., & Salas, N. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo*. San José: Universidad Estatal a Distancia.
- Melo, G. (2016). *Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral*. Ambato - Ecuador : Universidad Católica del Ecuador .
- Mosquera, A., Palacio, J., & Guisao, R. (2017). *Estrategias lúdico-recreativas para mejorar la comunicación oral*. Medellín - Colombia: Fundación universitaria los libertadores.

- Palomino, C. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en niños de 4to grado de educación primaria*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Piaget, J. (1986). *Teoría Psicoevolutiva*. España: Ariel.
- Ramírez, B. (2017). *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral*. Quito - Ecuador: Universidad central del Ecuador.
- Ramírez, J. (2002). La expresión oral. *Revista de Educación*, 57 - 72.
- Reyzábal, M. (1993). *La comunicación oral y su didáctica*. Madrid - España: La Muralla.
- Rivero, I. (2015). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia* 56., 49-63.
- Rojas, M. (2019). *Importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial*. Piura: Universidad Nacional de Tumbes.
- Rojas, T. (2017). *Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños*. Lima - Perú: Universidad Cesar Vallejo .
- Roque, E., & Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños* . Puno - Perú: Universidad Nacional del Altiplano .
- Sánchez , J., & Simeon, L. (2016). *Cuentos infantiles como estrategia metodológica para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Yanac, E. (2019). *Lenguaje oral en niños de 5 años del nivel inicial*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

ANEXOS

Anexo 1

Lista de cotejo - variable Juegos

Implementación de la estrategia de Juegos en sesiones de aprendizaje de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 020, Otuzco, Cajamarca, 2021.

Estudiante: Fecha: / /

0 = No cumple, 1 = Si cumple

N°	Variable: Juegos	No	Si
Dimensión 1: Adivinanzas			
1	Aprende palabras nuevas por medio de adivinanzas		
2	Expresa con sus propias palabras lo que entiende de las adivinanzas		
3	Participa con entusiasmo al realizar adivinanzas junto a sus amigos		
4	Demuestra capacidad para crear adivinanzas cortas		
5	Identifica el concepto que se pretende transmitir mediante la		
6	Comparte con sus compañeros las adivinanzas que conoce		
Dimensión 2: Trabalenguas			
7	Pronuncia y entona trabalenguas, adecuadamente		
8	Aprende palabras nuevas con el uso de trabalenguas		
9	Practica constantemente los trabalenguas utilizando palabras sencillas		
10	Participa con entusiasmo al realizar trabalenguas con sus amigos		
11	Demuestra iniciativa ante sus compañeros al ejercitar los trabalenguas		
12	Aplica su imaginación y creación para producir trabalenguas		
Dimensión 3: Rimas			
13	Demuestra discriminación auditiva al escuchar rimas		
14	Repite en voz alta las rimas enfatizando los sonidos finales		
15	Comunica sus pensamientos e ideas a través de una rima		
16	Ejercita con iniciativa las rimas junto a sus compañeros de equipo		
17	Crea rimas usando nombres de sus compañeros y el suyo propio		
18	Aplica su imaginación y creación para producir rimas		

Anexo 2

Lista de cotejo - variable expresión oral

Institución Educativa : IEI N° 020, Otuzco, Cajamarca
Sección :
Temática : Expresión oral
Docente responsable :
Fecha :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

0 = No cumple, 1 = Si cumple

N°	Ítem	SI	NO
	Claridad		
1	Expresa palabras fáciles de comprender		
2	Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría		
3	Demuestra poseer una correcta dicción		
4	Se expresa oralmente con sentido y claridad		
5	Articula adecuadamente		
	Fluidez		
6	Se expresa de manera espontánea		
7	Se expresa de manera natural		
8	Se expresa de manera continua		
9	Se expresa correctamente con cierta facilidad		
10	Demuestra seguridad al hablar		
	Coherencia		
11	Expresa organizadamente sus ideas.		
12	Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical		
13	Utiliza frases precisas y acertadas		

14	Mantiene un mismo tema		
15	Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas		
	Entonación		
16	Se expresa con voz alta o baja al transmitir un mensaje de acuerdo al auditorio		
17	Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje, teniendo en cuenta los signos de puntuación.		
18	Utiliza variaciones tonales graves y agudas gratas del lenguaje		
19	Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas		
20	Hace uso de entonaciones exclamativas		

Nivel Bajo	0 - 10
Nivel Medio	11 – 15
Nivel Alto	16 – 20

Anexo 03

Tabla 19

Consolidado de valoraciones de la variable juego.

	Adivinanzas						Trabalenguas								Rimas						Total			
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6	S1	It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12	S2	It 13	It 14	It 15	It 16	It 17	It 18		S3		
1	0	0	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	3	9		
2	1	1	1	1	0	1	5	0	1	1	1	0	1	3	1	0	0	1	0	0	1	9		
3	0	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	1	4	1	0	0	1	0	0	1	9		
4	1	0	1	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	4	1	0	0	1	1	0	2	9		
5	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	0	3	1	0	0	1	0	0	1	8		
6	0	1	0	1	0	1	3	0	0	1	1	1	0	3	1	0	0	1	1	0	2	8		
7	1	1	1	1	0	1	5	0	0	1	1	1	0	3	1	0	0	1	0	0	1	9		
8	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	1	1	0	3	0	0	0	1	1	0	2	10		
9	0	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	0	3	0	0	0	1	1	0	2	9		
10	1	1	1	0	0	1	4	0	1	1	1	0	0	2	1	0	0	1	1	0	2	8		
11	1	1	0	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	0	1	7		
12	0	0	1	1	1	0	3	0	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	1	6		
13	0	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	0	0	2	0	0	0	1	1	0	2	6		
14	1	1	1	1	0	0	4	0	1	1	1	1	0	3	0	0	1	1	0	1	3	10		
15	1	0	1	1	0	0	3	0	1	1	1	1	1	4	0	1	1	1	0	1	3	10		
16	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	0	3	0	0	0	1	1	0	2	11		
17	1	0	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	4	11		
18	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	1	9		
19	0	1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	0	1	7		
20	1	1	1	0	0	1	4	0	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	1	7		
21	1	0	0	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	4	0	0	1	1	0	1	3	9		
22	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	1	1	4	1	0	0	1	0	0	1	7		
23	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	4	0	0	1	1	1	1	4	13		
24	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	1	0	0	2	0	0	0	1	1	0	2	8		
25	1	0	1	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	4	11		
							94									76							50	220

Anexo 04

Tabla 20

Resultados del Pre Test aplicados.

	Claridad					S1	Fluidez					S2	Coherencia					S3	Entonación					S4	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		It 16	It 17	It 18	It 19	It 20		
1	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	17
2	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	11
3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	1	0	0	1	0	2	14
4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	1	2	14
5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	10
6	1	1	0	1	0	3	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1	3	12
7	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	0	0	1	0	2	11
8	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	11
9	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	1	2	12
10	1	1	1	0	0	3	0	1	1	0	0	2	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1	3	11
11	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	1	8
12	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	0	2	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	0	1	11
13	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	3	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	9
14	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	9
15	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	0	1	1	1	0	3	15
16	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	1	2	12
17	1	1	0	0	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	14
18	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	0	2	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	11

19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	10			
20	1	1	1	0	0	3	0	1	1	0	0	2	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	2	10			
21	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	13			
22	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	12			
23	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	0	0	0	1	2	14			
24	1	1	1	0	1	4	1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	0	2	1	0	0	1	0	2	10			
25	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	0	1	0	2	15			
						93							85							69							49	296

Anexo 05

Tabla 21

Resultados del Pos Test aplicados.

	Claridad					S1	Fluidez					S2	Coherencia					S3	Entonación					S4	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		It 16	It 17	It 18	It 19	It 20		
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	1	3	0	1	1	1	0	3	16
2	1	1	1	1	0	4	0	1	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	11
3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	1	0	0	1	0	2	14
4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	1	2	14
5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	0	0	2	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	9
6	1	1	0	1	0	3	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1	3	12
7	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	3	1	0	0	1	0	2	12
8	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	11
9	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	1	2	12
10	1	1	1	0	0	3	0	1	1	0	1	3	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1	3	12
11	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	0	4	0	0	0	1	0	1	10
12	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	0	2	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	0	1	11
13	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	0	3	0	0	0	0	1	1	11
14	0	1	1	0	1	3	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	10
15	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	0	4	16
16	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	1	2	12
17	1	1	0	0	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	14
18	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	0	2	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	11

19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	0	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	1	11			
20	1	1	1	0	0	3	0	1	1	0	0	2	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	2	10			
21	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	13			
22	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	12			
23	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	15			
24	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	1	4	0	0	1	1	0	2	1	0	0	1	0	2	12			
25	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	0	0	1	0	2	14			
						96							88							72							49	305

Anexo 6

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “APRENDEN LA POESÍA A MAMÁ”

II.- PROPÓSITO:




La presente actividad tiene como propósito, Que los niños y niñas comprendan textos orales (Aprendan la poesía a mamá).

III.- MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

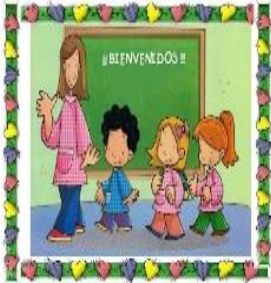

- Papelote, plumones, colores, lápiz, papel bond.


IV.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
------------------------	---	-------------	------------	--------

Recibimiento		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos. 	Sectores del aula	8:00 a 8:20
Actividades Permanentes		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo, Control de asistencia, calendario. ❖ Control del tiempo, Oración ❖ Lectura de normas del aula. ❖ Palabras mágicas 		8:20 a 8:30
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN ❖ ORGANIZACIÓN ❖ EJECUCIÓN 	<p>Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y la maestra describe los sectores existentes en el aula dando lectura a las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Iniciar y terminar el juego en el sector elegido. <p>⌚ Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>⌚ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p>	Libros Plumones Hojas lápiz temperas goma pincel papel lustre pinturas bloques lógicos kits de ciencia y ambiente casita	8:30 a 9:30

	<p>❖ ORDEN</p> <p>❖ SOCIALIZACIÓN</p> <p>❖ REPRESENTACIÓN</p>	<p>⌚ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores.</p> <p>⌚ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron.</p> <p>⌚ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron.</p> <p>⌚ Publican sus trabajos.</p>	<p>ollitas</p> <p>instrumentos musicales</p> <p>vestimentas títeres</p>	
Actividad de Aprendizaje	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>➤ Los niños y niñas sentados en semicírculo escuchan las indicaciones sobre las normas de convivencia.</p> <p>Antes del discurso</p> <p>➤ los niños y las niñas observan la poesía escrita en un papelote</p> <p>➤ la docente realiza preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay? ¿Qué tipo de texto es?</p> <p>➤ La docente da lectura a la poesía escrita</p> <p>➤ La docente pregunta: ¿A quién va dedicada la poesía?</p> <p>➤ Quieren aprender la poesía a mamá</p> <p>Durante el Discurso</p>		9:30 a 10:15

	<p>Gestión y acompañamiento del Aprendizaje</p> <p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente recita la poesía con ayuda de mímica y flexionando la voz. ➤ Recitan la poesía varias veces junto con la docente ➤ Silabea la palabra mamá ➤ Encierran en la poesía la palabra mamá <p>Después del Discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños recitan la poesía en forma grupal e individual ➤ Adornan la poesía empleando diferentes técnicas ➤ Exponen sus trabajos ➤ La docente realiza preguntas a los niños y niñas ➤ ¿Qué aciertos tuvieron? ➤ ¿Qué desaciertos? ➤ ¿Cómo mejorarlas? 		
<p>Aseo</p>	<p>RUTINAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente alienta y acompaña el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Jabón, toallas 	<p>10:15 a 10:20</p>
<p>Refrigerio</p>		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de aseo • Tachos • Alimentos 	<p>10:20 a 10:30</p>

Actividades al aire libre		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de jardín • Pelotas 	10:30 a 11:00
Actividad Literaria		<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados en asamblea con los niños les preguntamos qué cuentos saben o conocen. ❖ La docente comunica que hoy les leerá un cuento. <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se anticipan al contenido del cuento. ❖ La docente lee el cuento párrafo por párrafo realizando algunas preguntas para que los niños se anticipen a lo que sigue. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dibujan lo que más les gusto del cuento leído 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Alfombras • Petates 	11:00 a 11:30
Taller de Psicomotriz		<p><u>Actividad psicomotriz o expresión corporal</u></p> <p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realizan ejercicios preparatorios. <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Participan de juegos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El gato y el ratón. 		11:30 a 12:00

		<p><u>Relajación:</u> ✓ Recostados en el campo descansan.</p> <p><u>Expresión gráfico plástica:</u> ✓ Expresan a través del dibujo o pintura lo que hicieron.</p>		
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Se preparan para la salida. ⌚ Entonan una canción de salida 		12:00 a 12:10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CANTAMOS CANCIONES A MAMÁ ”

II.- PROPÓSITO:




La presente actividad tiene como propósito, Que los niños sepan comprender textos orales (canciones a mamá).

III.- MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

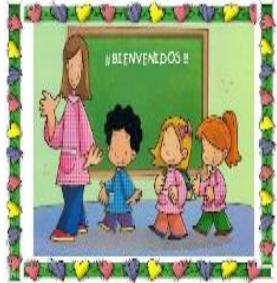

➤ Papelote, plumones, colores, lápiz, papel bond


IV.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Recibimiento		<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños.❖ Juegos tranquilos.	Sectores del aula	8:00 a 8:20

Actividades Permanentes		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo, Control de asistencia, calendario, Control del tiempo, Oración ❖ Lectura de normas del aula. ❖ Palabras mágicas 		8:20 a 8:30
JUEGO LIBRE_EN LOS SECTORES 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN ❖ ORGANIZACIÓN ❖ EJECUCIÓN ❖ ORDEN 	<p>Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y la maestra describe los sectores existentes en el aula dando lectura a las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Iniciar y terminar el juego en el sector elegido. <p>⌚ Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>⌚ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p> <p>⌚ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores.</p>	<p>Libros Plumones Hojas lápiz temperas goma pincel papel lustre pinturas bloques lógicos kits de ciencia y ambiente casita ollitas</p>	8:30 a 9:30

	<p>❖ SOCIALIZACIÓN</p> <p>❖ REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ⌚ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ⌚ Publican sus trabajos. 	<p>instrumentos musicales vestimentas títeres</p>	
<p>Actividad de Aprendizaje</p>	<p>de Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Los niños y niñas sentados en semicírculo escuchan las indicaciones sobre las normas de convivencia. <p>Antes del discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ los niños y las niñas observan la canción escrita en un papelote ➤ la docente realiza preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay? ¿Qué tipo de texto es? ➤ La docente da lectura a la canción escrita ➤ La docente pregunta: ¿A quién va dedicada la canción? ➤ Quieren aprender una canción a mamá <p>Durante el Discurso</p>		<p>9:30 a 10:15</p>

	<p>Gestión y acompañamiento del Aprendizaje</p> <p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente lee la canción. ➤ Cantan la canción varias veces junto con la docente ➤ Silabea la palabra mamá ➤ Encierran en la canción la palabra mamá <p>Después del Discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños cantan la canción en forma grupal e individual ➤ Adornan la canción empleando diferentes técnicas ➤ Exponen sus trabajos ➤ La docente realiza preguntas a los niños y niñas ➤ ¿Qué aciertos tuvieron? ➤ ¿Qué desaciertos? ➤ ¿Cómo mejorarlas? 		
<p>Aseo</p>	<p>RUTINAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente alienta y acompaña el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Jabón, toallas 	<p>10:15 a 10:20</p>
<p>Refrigerio</p>		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de aseo • Tachos • Alimentos 	<p>10:20 a 10:30</p>

Actividades al aire libre		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de jardín • Pelotas 	10:30 a 11:00
Actividad Literaria		<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados en asamblea con los niños les preguntamos qué cuentos saben o conocen. ❖ La docente comunica que hoy les leerá un cuento <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se anticipan al contenido del cuento. ❖ La docente lee el cuento párrafo por párrafo realizando algunas preguntas para que los niños se anticipen a lo que sigue. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dibujan lo que más les gustó del cuento leído 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Alfombras • Petates 	11:00 a 11:30
Taller de Psicomotriz		<p><u>Actividad psicomotriz o expresión corporal</u></p> <p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realizan ejercicios preparatorios. <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Participan de juegos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El gato y el ratón. 		11:30 a 12:00

		<p><u>Relajación:</u> ✓ Recostados en el campo descansan.</p> <p><u>Expresión gráfico plástica:</u> ✓ Expresan a través del dibujo o pintura lo que hicieron.</p>		
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Se preparan para la salida. ⌚ Entonan una canción de salida 		12:00 a 12:10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “ESCUCHAMOS EL CUENTO SOBRE EL VALOR DEL AMOR”

II.- PROPÓSITO:




La presente actividad tiene como propósito, Que los niños y niñas conozcan el valor del amor.

III.- MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

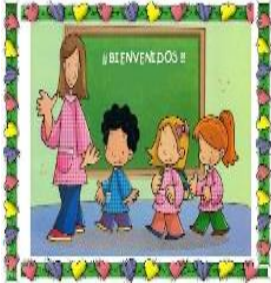
➤ Sector de dramatización, hoja de trabajo, colores, lápiz

IV.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES

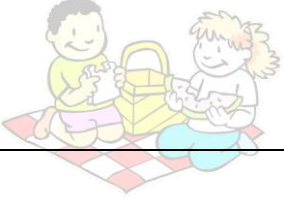
MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
------------------------	---	-------------	------------	--------


Recibimiento		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos. 	Sectores del aula	8:00 a 8:20
Actividades Permanentes		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo, Control de asistencia, calendario, ❖ Control del tiempo, Oración ❖ Lectura de normas del aula. ❖ Palabras mágicas 		8:20 a 8:30
<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN ❖ ORGANIZACIÓN ❖ EJECUCIÓN 	<p>Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y la maestra describe los sectores existentes en el aula dando lectura a las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Iniciar y terminar el juego en el sector elegido. <p>⌚ Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>⌚ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p>	<p>Libros Plumones Hojas lápiz temperas goma pincel papel lustre pinturas bloques lógicos kits de ciencia y ambiente casita</p>	8:30 a 9:30


		<p>❖ ORDEN</p> <p>❖ SOCIALIZACIÓN</p> <p>❖ REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores. ⌚ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ⌚ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ⌚ Publican sus trabajos. 	<p>ollitas</p> <p>instrumentos musicales</p> <p>vestimentas títeres</p>	
Actividad de Aprendizaje	<p>de</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les recuerda a los niños y niñas sobre los acuerdos de convivencia <p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a los niños a sentarse en sus alfombras ➤ La docente les presenta un texto ➤ La docente les pide a los niños que dedujeran el contenido del texto. 			9:30 a 10:15


	<p>Gestión y acompañamiento del Aprendizaje y Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente incentiva para que los niños digan lo que saben del texto, a través de las figuras. ➤ Responden a interrogantes: ➤ ¿Qué imágenes hay en el cuento? ➤ ¿Dónde la han visto? ➤ ¿De qué trataba el cuento? ➤ ¿Saben cómo manifestarían el valor del amor a sus papás? <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente lee el cuento: Había una vez dos hormigas una trabajadora y una perezosa la hormiga trabajadora, le enseñaba a cargar a su hermana su alimento para sobrevivir, pero la hormiga perezosa Luego que veía que su hermana lo ayudaba ella no quería cargar los alimentos a la casa su hermana después de enseñarlo a trabajar se sentía renegada mientras que un día la hormiga trabajadora se enfermó y la perezosa seguía comiendo lo que su hermana trajo a su casa hasta 		
---	---	---	--	--

		<p>que termino la comida y ya no tenía que comer hasta que la trabajadora murió y luego la hormiga perezosa quería trabajar al igual de su hermana pero cuando traía los alimentos a casa no lo llegaba casi nada porque no estaba preparada para trabajar y necesitaba su enseñanza de alguien para sobrevivir donde ella se dio cuenta muy tarde.</p> <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Responden a preguntas: ➤ ¿Cómo se manifiesta el valor del amor? ➤ ¿Se verá el valor del amor o se siente? ➤ Dibujan y colorean alguna escena del cuento que más les gustó ➤ Reflexionan sobre sus trabajos realizados ➤ ¿les gusto la lectura? ➤ ¿tuvieron alguna dificultad? ➤ En su casa dialogan con sus padres sobre el valor del amor 		
Aseo	RUTINAS	❖ La docente alienta y acompaña el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer.	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Jabón, toallas 	10:15 a 10:20



Refrigerio		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de aseo • Tachos • Alimentos 	10:20 a 10:30
Actividades al aire libre		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de jardín • Pelotas 	10:30 a 11:00
Actividad Literaria		<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados en asamblea con los niños les preguntamos qué cuentos saben o conocen. ❖ La docente comunica que hoy les leerá un cuento <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se anticipan al contenido del cuento. ❖ La docente lee el cuento párrafo por párrafo realizando algunas preguntas para que los niños se anticipen a lo que sigue. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dibujan lo que más les gusto del cuento leído 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Alfombras • Petates 	11:00 a 11:30

<p>Taller de Psicomotriz</p>		<p><u>Actividad psicomotriz o expresión corporal</u></p> <p><u>Inicio:</u> ✓ Se realizan ejercicios preparatorios.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Participan de juegos como: ✓ El gato y el ratón.</p> <p><u>Relajación:</u> ✓ Recostados en el campo descansan.</p> <p><u>Expresión gráfico plástica:</u> ✓ Expresan a través del dibujo o pintura lo que hicieron.</p>		<p>11:30 a 12:00</p>
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Se preparan para la salida. ⌚ Entonan una canción de salida 		<p>12:00 a 12:10</p>

	<p>EJECUCIÓN</p> <p>ORDEN</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. ❖ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores. ❖ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ❖ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ❖ Publican sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ kits de ciencia y ambiente ❖ casita ❖ ollitas ❖ instrumentos musicales ❖ vestimentas títeres 	
<p>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y las niñas sentados en semicírculo inician la asamblea para tomar acuerdos del trabajo que se va a realizar. <p>PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entona la canción: A mi mamita A mi mamita que diga así le quiero cantar que linda, bonita una melodía y cariñosa es mi mamá. con emoción ❖ Responden a interrogantes: ¿Cuál es el título de la canción? 		<p>9:30 a 10:30</p>

	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Exhiben sus trabajos para que lo aprecien todos sus compañeros del aula. ❖ Responden a interrogantes: ¿Qué hicieron hoy? ❖ ¿Para quién hicieron su tarjeta? ❖ ¿Cómo se han sentido? 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Muñeco articulado ❖ Hoja blanca ❖ Lápiz ❖ Pinturas 	
ASEO 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ la docente alienta y acompaña a realizar el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agua ❖ Jabón, ❖ toallas 	10:30 a 11:00
REFRIGERIO		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sector de aseo ❖ Tachos ❖ Alimentos 	
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio de jardín ❖ Pelotas 	
ACTIVIDAD LITERARIA		<p>Antes de la lectura</p> <p>CANCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Establecen normas de convivencia 		11:00 a 12:00

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente comunica que hoy les enseñará una canción. <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Escuchan la letra de la canción ❖ Entonan la canción en compañía de la docente utilizando instrumentos musicales. ❖ Comentan sobre la canción. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dibujan y pintan lo que más les gusto la canción 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papelote con la canción ❖ Hoja ❖ Lápiz ❖ Pinturas 	
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se preparan para la salida. ❖ Entonan una canción de salida. ❖ Despedida. 		12:00 a 12:30

	<p>EJECUCIÓN</p> <p>ORDEN</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego. ❖ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores. ❖ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ❖ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ❖ Publican sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ kits de ciencia y ambiente ❖ casita ❖ ollitas ❖ instrumentos musicales ❖ vestimentas títeres 	
<p>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y las niñas sentados en semicírculo inician la asamblea para tomar acuerdos del trabajo que se va a realizar. <p>PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entona la poesía: Mamita Mamita de mi vida Mamita de mi amor Hoy que es tu día 		<p>9:30 a 10:30</p>

	<p>PROPÓSITO</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p>	<p>Te quiero dar esta flor</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden a interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el título de la poesía? ¿A quién estuvo dedicada la poesía? ¿Por qué le recitamos esta poesía? ¿Qué haríamos para invitar a mamá? ¿Les gustaría hacer una tarjeta de invitación para su mamá? ❖ Escuchan la explicación de la docente sobre la elaboración de la tarjeta de invitación para mamá. ❖ Recuerdan las normas de convivencia: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">No pelear con los compañeros</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">Cuidar los materiales</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">Trabajar con mucho</div> </div> ❖ Observan y manipulan el material que van a utilizar para la elaboración de su tarjeta de invitación. ❖ Escuchan indicaciones de la docente sobre cómo se va a trabajar con todos los materiales que se han presentado. ❖ Elaboran su tarjeta de invitación a mamá con la ayuda de la docente. ❖ Adorna el marco de la tarjeta de invitación para la mamá. <p>TEXTUALIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Parlante ❖ USB 	
--	--	---	---	--

TALLER DE INGLÉS		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Escuchan una adivinanza: En mi clase siempre esta Y cuando voy a pintar En ella me puedo sentar ❖ Responden a interrogantes: ¿De qué se trata la adivinanza? ¿Para qué sirve la silla? ¿Cuántas patas tiene la silla? ¿De qué es la silla? ¿Quién lo hizo la silla? ¿Saben decir silla en inglés? ¿Quisieran saber cómo se dice silla en inglés? ❖ Escuchan de la profesora como se dice silla en inglés. silla – chair ❖ Pronuncian en inglés la palabra silla. ❖ Resuelven su hoja: adornan una silla. ❖ Exponen y valoran sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papelote con la adivinanza ❖ Tarjeta con la respuesta ❖ Hoja bon ❖ cartulina ❖ goma 	11:00 a 12:00
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se preparan para la salida. ❖ Entonan una canción de salida. ❖ Despedida. 		12:00 a 12:30

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “YO TENGO UN FAMILIA”

II.- PROPÓSITO:



La presente actividad tiene como propósito, Que los niños y niñas valoren el que tener una familia.


III.- MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

➤ Módulos de Psicomotriz, paleógrafos, plumones, crayola, ficha del cuaderno de trabajo.

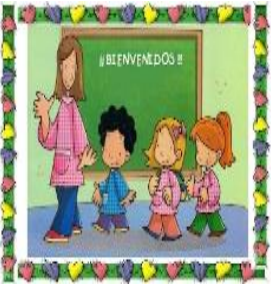
IV.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Recibimiento		<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños.❖ Juegos tranquilos.	Sectores del aula	8:00 a 8:20


Actividades Permanentes		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo, Control de asistencia, calendario, Control del tiempo, Oración ❖ Lectura de normas del aula. ❖ Palabras mágicas 		8:20 a 8:30
------------------------------------	--	---	--	-------------


<p style="text-align: center;">JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> 	<p>❖ PLANIFICACIÓN</p> <p>❖ ORGANIZACIÓN</p> <p>❖ EJECUCIÓN</p> <p>❖ ORDEN</p> <p>❖ SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y la maestra describe los sectores existentes en el aula dando lectura a las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Iniciar y terminar el juego en el sector elegido. <p>⌚ Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>⌚ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p> <p>⌚ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores.</p>	<p>Libros Plumones Hojas lápiz temperas goma pincel papel lustre pinturas bloques lógicos kits de ciencia y ambiente casita ollitas instrumentos musicales vestimentas títeres</p>	<p style="text-align: center;">8:30 a 9:30</p>
---	--	---	--	--

	<p>❖ REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ⌚ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ⌚ Publican sus trabajos. 		
--	--------------------------------	--	--	--

<p>Actividad de Aprendizaje</p> 	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p> <p>Gestión y acompañamiento del Aprendizaje</p> <p>Evaluación</p>	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y las niñas sentados en semicírculo inician la asamblea para tomar acuerdos del trabajo que se va a realizar. <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los padres de familia al aula. ❖ Les ofrecemos un aplauso por estar con nosotros. ❖ Respondan a interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Quién ha venido? ¿De quiénes son sus hijos? ¿Para qué habrán venido los papás? ¿Les gustaría jugar con los papás? <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recuerdan las normas de convivencia: <p>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se organizan en grupos de 6 ❖ Los padres de familia proponen un juego ❖ Los niños juegan con los padres utilizando pelotas, sogas ❖ Se cambian de juegos propuestos por los de familia 		<p>9:30 a 10:15</p>
---	---	--	--	---------------------

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños juegan con sus padres en el sector y ellos eligen ❖ Agradecen a los padres la visita por compartir este momento ❖ Les despedimos entonando una canción ❖ Entregamos la ficha N°6ª para que dibujen lo que más les gustó de la actividad. <p>ACUERDOS, TOMA DE DEDICIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los padres se comprometen a brindarles atención a sus hijos participando con ellos en los juegos que realizan. ❖ La docente les invita a ver la importancia de la familia en nuestra vida reforzando su identidad personal y familiar ❖ Los niños llevan a su casa la ficha N° 6ª para dibujar a su familia. ❖ Responden a interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué realizamos hoy? ¿Quiénes participaron en los juegos? ¿Les gustó jugar con su familia? ¿Cómo se han sentido jugando con su familia? 		
--	--	---	--	--

		En casa se organizan para realizar el elegido por ellos.		
Aseo	RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente alienta y acompaña el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Jabón, toallas 	10:15 a 10:20
Refrigerio		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de aseo • Tachos • Alimentos 	10:20 a 10:30
Actividades al aire libre		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de jardín • Pelotas 	10:30 a 11:00
Actividad Literaria		<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados en asamblea con los niños les preguntamos qué cuentos saben o conocen. ❖ La docente comunica que hoy les leerá un cuento <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se anticipan al contenido del cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Alfombras • Petates 	11:00 a 11:30

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente lee el cuento párrafo por párrafo realizando algunas preguntas para que los niños se anticipen a lo que sigue. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dibujan lo que más les gusto del cuento leído 		
Taller de Psicomotriz		<p><u>Actividad psicomotriz o expresión corporal</u></p> <p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realizan ejercicios preparatorios. <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Participan de juegos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El gato y el ratón. <p><u>Relajación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recostados en el campo descansan. <p><u>Expresión gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresan a través del dibujo o pintura lo que hicieron. 		11:30 a 12:00
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Se preparan para la salida. 🕒 Entonan una canción de salida 		12:00 a 12:10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CONOZCO LOS JUEGOS DE MIS PAPÁS”

II.- PROPÓSITO:




La presente actividad tiene como propósito, Que los niños y niñas conozcan cantidades en material concreto

III.- MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

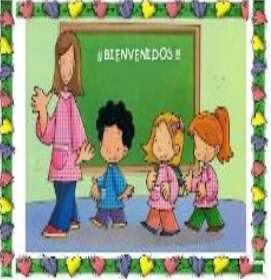
- Tablas de conteo, ampelógrafos, plumones, ficha del cuaderno de trabajo

IV.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES


MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Recibimiento		<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños.❖ Juegos tranquilos.	Sectores del aula	8:00 a 8:20


Actividades Permanentes		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo, Control de asistencia, calendario, Control del tiempo, Oración ❖ Lectura de normas del aula. ❖ Palabras mágicas 		8:20 a 8:30
<p style="text-align: center;">JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN ❖ ORGANIZACIÓN ❖ EJECUCIÓN ❖ ORDEN 	<p>Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y la maestra describe los sectores existentes en el aula dando lectura a las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Iniciar y terminar el juego en el sector elegido. <p>⌚ Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>⌚ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p> <p>⌚ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores.</p>	<p>Libros Plumones Hojas lápiz temperas goma pincel papel lustre pinturas bloques lógicos kits de ciencia y ambiente casita ollitas</p>	8:30 a 9:30

		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ⌚ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ⌚ Publican sus trabajos. 	<p>instrumentos musicales vestimentas títeres</p>	
<p>Actividad de Aprendizaje</p>	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>SITUACION PROBLEMÁTICA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Juanito estaba jugando con muchas pelotas con su papá, su papá le pregunta ¿Cuántas pelotas tienes Juanito? Juanito no sabe ¿Cómo podemos ayudarle a Juanito para que sepa cuantas pelotas tiene? <p>COMPRESION DEL PROBLEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente dialoga con los niños sobre la situación planteada y formula preguntas para asegurar la comprensión: ¿Qué quería saber Juanito?, ¿Cómo podemos ayudarle a Juanito? ➤ Expresan la comprensión del problema a sus demás compañeros <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS.</p>		<p>9:30 a 10:15</p>

	<p>Gestión y acompañamiento del Aprendizaje y Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les entrega varios materiales a los niños para que a través de ellos busquen estrategias para solucionar el problema ➤ Comunican a sus demás compañeros sobre las estrategias encontradas ➤ La docente escribe en un papelote las estrategias que los niños encontraron. <p>REPRESENTACION</p> <p>Asamblea</p> <p>La docente indica que vamos a salir al patio a realizar una dinámica y lee los acuerdos de convivencia</p> <p>VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Salen al patio a realizar un juego con trompos ➤ La docente explica el juego de que se trata ➤ La docente realiza preguntas: ¿Les gusto el juego? ¿Por qué? ¿Quién se equivocó? ¿les gustó? ¿Cuántos trompos han traído? ¿Cuántos niños ganaron? ¿Cuántos niños perdieron? <p>CONCRETO</p>		
---	---	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente entrega a los niños material concreto como pelotas, sogas, carrito y muñecas ➤ Los niños juegan con los materiales indicados <p>PICTORICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se entrega a los niños papelotes y figuras ➤ Los niños dibujan y colorean lo que hicieron anteriormente <p>GRAFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocan tantos palotes como figuras hay en cada grupo en la tabla de conteo <p>SIMBOLICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escriben los números en los palotes después de haber contado. <p>FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños salen a exponer ante sus demás compañeros las acciones realizadas utilizando los materiales <p>REFLEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflexionan sobre sus trabajos realizados ➤ ¿Qué aciertos tuvieron? ➤ ¿Qué desaciertos? 		
--	--	---	--	--

		<p>➤ ¿Cómo mejorarlas?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>➤ La docente les da una nueva situación problemática y los niños tratan de resolverlo</p>		
Aseo	RUTINAS	<p>❖ La docente alienta y acompaña el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Jabón, toallas 	10:15 a 10:20
Refrigerio		<p>❖ Agradecemos a Dios por los alimentos.</p> <p>❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios.</p> <p>❖ Orden limpieza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de aseo • Tachos • Alimentos 	10:20 a 10:30
Actividades al aire libre		<p>❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de jardín • Pelotas 	10:30 a 11:00
Actividad Literaria		<p>Antes de la lectura</p> <p>❖ Sentados en asamblea con los niños les preguntamos qué cuentos saben o conocen.</p> <p>❖ La docente comunica que hoy les leerá un cuento</p> <p>Durante la lectura</p> <p>❖ Los niños se anticipan al contenido del cuento.</p> <p>❖ La docente lee el cuento párrafo por párrafo realizando algunas preguntas para que los niños se anticipen a lo que sigue.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Alfombras • Petates 	11:00 a 11:30

		<p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dibujan lo que más les gusto del cuento leído 		
Taller de Psicomotriz		<p><u>Actividad psicomotriz o expresión corporal</u></p> <p><u>Inicio:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realizan ejercicios preparatorios. </p> <p><u>Desarrollo:</u> Participan de juegos como: <ul style="list-style-type: none"> ✓ El gato y el ratón. </p> <p><u>Relajación:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recostados en el campo descansan. </p> <p><u>Expresión gráfico plástica:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresan a través del dibujo o pintura lo que hicieron. </p>		11:30 a 12:00
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Se preparan para la salida. ⌚ Entonan una canción de salida 		12:00 a 12:10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “ARMAMOS ROMPECABEZAS”

II.- PROPÓSITO:




La presente actividad tiene como propósito, Que los niños y niñas construyan la noción de cantidad

III.- MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

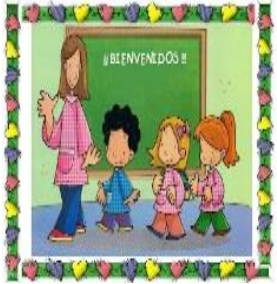
- Rompecabezas, paleógrafo, plumones, crayolas, ficha de cuaderno de trabajo


IV.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Recibimiento		<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños.❖ Juegos tranquilos.	Sectores del aula	8:00 a 8:20

Actividades Permanentes		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo, Control de asistencia, calendario, Control del tiempo, Oración ❖ Lectura de normas del aula. ❖ Palabras mágicas 		8:20 a 8:30
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN ❖ ORGANIZACIÓN ❖ EJECUCIÓN ❖ ORDEN 	<p>Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y la maestra describe los sectores existentes en el aula dando lectura a las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Iniciar y terminar el juego en el sector elegido. <p>⌚ Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>⌚ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p> <p>⌚ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores.</p>	Libros Plumones Hojas lápiz temperas goma pincel papel lustre pinturas bloques lógicos kits de ciencia y ambiente casita ollitas	8:30 a 9:30

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ SOCIALIZACIÓN ❖ REPRESENTACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ⌚ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ⌚ Publican sus trabajos. 	<p>instrumentos musicales vestimentas títeres</p>	
<p>Actividad de Aprendizaje</p>	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p> <p>Gestión y acompañamiento del Aprendizaje</p>	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y las niñas sentados en semicírculo inician la asamblea para tomar acuerdos del trabajo que se va a realizar. <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se organizan en parejas para armar su rompecabezas ❖ Responden a interrogantes: ¿Cómo se han organizado para lograr armar el rompecabezas elegido? ¿Cómo les pareció armarlo? ¿Fácil, difícil? ¿Necesitaron ayuda? <p>BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN</p>		<p>9:30 a 10:15</p>

	<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Les entregamos la ficha troquelada de la página 213 de un rompecabezas ❖ Les motivamos a observar la escena que tiene, conversamos algo sobre los parques y como los niños y sus familias gozan en ellos ❖ Les invitamos a desglosar el rompecabezas por las líneas pespunteadas porque son piezas de rompecabezas ❖ Confundir las piezas ❖ Arman su rompecabezas <p>ACUERDOS O TOMA DE DESICIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recordamos los pasos para tener un rompecabezas ❖ Motivamos a los niños a llevar su rompecabezas en un sobre ❖ Juegan con su familia ❖ Se comprometen a guardar su rompecabezas para utilizarlo en otro momento ❖ Responden a interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Nos gustó formar nuestro rompecabezas? ¿ En casa comentan lo realizado 		
<p>Aseo</p>	<p>RUTINAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente alienta y acompaña el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Jabón, toallas 	<p>10:15 a 10:20</p>

Refrigerio		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de aseo • Tachos • Alimentos 	10:20 a 10:30
Actividades al aire libre		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de jardín • Pelotas 	10:30 a 11:00
Actividad Literaria		<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados en asamblea con los niños les preguntamos qué cuentos saben o conocen. ❖ La docente comunica que hoy les leerá un cuento <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se anticipan al contenido del cuento. ❖ La docente lee el cuento párrafo por párrafo realizando algunas preguntas para que los niños se anticipen a lo que sigue. <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dibujan lo que más les gusto del cuento leído 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Alfombras • Petates 	11:00 a 11:30
Taller de Psicomotriz		<p><u>Actividad psicomotriz o expresión corporal</u></p> <p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se realizan ejercicios preparatorios. 		11:30 a 12:00



		<p><u>Desarrollo:</u> Participan de juegos como: ✓ El gato y el ratón.</p> <p><u>Relajación:</u> ✓ Recostados en el campo descansan.</p> <p><u>Expresión gráfico plástica:</u> ✓ Expresan a través del dibujo o pintura lo que hicieron.</p>		
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Se preparan para la salida. ⌚ Entonan una canción de salida 		12:00 a 12:10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I.- Nombre de la actividad de Aprendizaje: **“ESCUCHAMOS EL CUENTO SOBRE EL VALOR DEL AMOR**

II.- PROPÓSITO:




La presente actividad tiene como propósito, Que los niños y niñas conozcan el valor del amor.

III.- MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

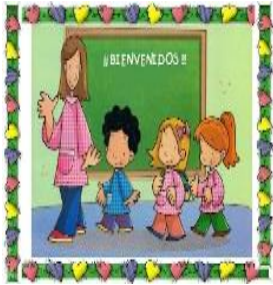
➤ Sector de dramatización, hoja de trabajo, colores, lápiz.

IV.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS O ACTIVIDADES	SECUENCIA METODOLOGICA / PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
Recibimiento		<ul style="list-style-type: none">❖ Recepción de los niños.❖ Juegos tranquilos.	Sectores del aula	8:00 a 8:20

Actividades Permanentes		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo, Control de asistencia, calendario, Control del tiempo, Oración ❖ Lectura de normas del aula. ❖ Palabras mágicas 		8:20 a 8:30
<p style="text-align: center;">JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN ❖ ORGANIZACIÓN ❖ EJECUCIÓN ❖ ORDEN 	<p>Los niños y niñas se sientan en la alfombra, y la maestra describe los sectores existentes en el aula dando lectura a las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Dejar los objetos en su lugar y en orden. • No pelear ni hacerse daño entre compañeros. • Iniciar y terminar el juego en el sector elegido. <p>⌚ Los niños y niñas deciden ¿Qué jugar? ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Luego van ubicándose en el sector que eligieron jugar.</p> <p>⌚ Los niños juegan libremente, la docente observa sin alterar la dinámica del juego y en algunas oportunidades se involucra en el juego.</p> <p>⌚ A través de una canción la docente avisa a los niños que es hora de guardar los materiales usados y ordenan los sectores.</p>	<p>Libros Plumones Hojas lápiz temperas goma pincel papel lustre pinturas bloques lógicos kits de ciencia y ambiente casita ollitas</p>	8:30 a 9:30

		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Los niños en forma espontánea cuentan a que jugaron, como se sintieron y quienes jugaron. ⌚ La docente indica a los niños que se ubiquen en sus asientos de acuerdo sector que jugaron y les motiva a dibujar y colorear lo que hicieron. ⌚ Publican sus trabajos. 	<p>instrumentos musicales vestimentas títeres</p>	
<p>Actividad de Aprendizaje</p>	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p> <p>Gestión y acompañamiento del Aprendizaje</p>	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les recuerda a los niños y niñas sobre los acuerdos de convivencia <p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les invita a los niños a sentarse en sus alfombras ➤ La docente les presenta un texto ➤ La docente les pide a los niños que dedujeran el contenido del texto. ➤ La docente incentiva para que los niños digan lo que saben del texto, a través de las figuras. ➤ Responden a interrogantes: ➤ ¿Qué imágenes hay en el cuento? ➤ ¿Dónde la han visto? ➤ ¿De qué trataba el cuento? ➤ ¿Saben cómo manifestarían el valor del amor a sus papás? 		<p>9:30 a 10:15</p>



Evaluación

DURANTE LA LECTURA

- La docente lee el cuento:


EL VALOR DEL AMOR Y LA AMISTAD.


Érase una vez una niña que era muy pobre, pero muy pobre que nadie la quería por ese motivo.

Una vez la niña estaba sola pero necesitaba estar con alguien, tener una amiga. Al poco tiempo conoció una niña que era millonaria, aunque la niña era muy rica tenía una personalidad muy humilde. Empezaron a hablar y se hicieron muy amigas.

DESPUES DE LA LECTURA

- Responden a preguntas:
- ¿Cómo se manifiesta el valor del amor?
- ¿se verá el valor del amor o se siente?
- Dibujan y colorean alguna escena del cuento que más les gustó
- Reflexionan sobre sus trabajos realizados
- ¿les gusto la lectura?
- ¿tuvieron alguna dificultad?

		➤ En su casa dialogan con sus padres sobre el valor del amor		
Aseo	RUTINAS	❖ La docente alienta y acompaña el lavado de manos con agua limpia antes y después de comer.	<ul style="list-style-type: none"> • Agua • Jabón, toallas 	10:15 a 10:20
Refrigerio		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sector de aseo • Tachos • Alimentos 	10:20 a 10:30
Actividades al aire libre		❖ Los niños y niñas salen al patio y juegan libremente.	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de jardín • Pelotas 	10:30 a 11:00
Actividad Literaria		<p>Antes de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados en asamblea con los niños les preguntamos qué cuentos saben o conocen. ❖ La docente comunica que hoy les leerá un cuento <p>Durante la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se anticipan al contenido del cuento. ❖ La docente lee el cuento párrafo por párrafo realizando algunas preguntas para que los niños se anticipen a lo que sigue. 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Alfombras • Petates 	11:00 a 11:30

		<p>Después de la lectura</p> <p>❖ Dibujan lo que más les gusto del cuento leído</p>		
Taller de Psicomotriz		<p><u>Actividad psicomotriz o expresión corporal</u></p> <p><u>Inicio:</u> ✓ Se realizan ejercicios preparatorios.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Participan de juegos como: ✓ El gato y el ratón.</p> <p><u>Relajación:</u> ✓ Recostados en el campo descansan.</p> <p><u>Expresión gráfico plástica:</u> ✓ Expresan a través del dibujo o pintura lo que hicieron.</p>		11:30 a 12:00
ACTIVIDADES DE SALIDA		<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Se preparan para la salida. ⌚ Entonan una canción de salida 		12:00 a 12:10

Juegos y expresión oral en niños de cinco años, I.E.I. "Otuzco", Cajamarca, 2021.

Games and oral expression in five-year-old children, I.E.I. "Otuzco", Cajamarca, 2021.

Jogos e expressão oral em crianças de cinco anos, I.E.I. "Otuzco", Cajamarca, 2021.

Bach. Lozano Vásquez, Eti Liliana
etililiana10@gmail.com.
Universidad Privada San Pedro

RESUMEN

La presente investigación intitulada: "Juegos y expresión oral en niños de cinco años, I.E.I. "Otuzco", Cajamarca, 2021; tuvo como objetivo principal, establecer en qué medida, los juegos, utilizados como herramienta didáctica, favorecen el desarrollo de la expresión oral, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 020, Otuzco, Cajamarca. La investigación fue de nivel aplicativo explicativo, y diseño pre-experimental. Se llevó a cabo evaluaciones de pre-test y post-test aplicados a un solo grupo de estudio intacto, conformado por 25 niños de 05 años. Se empleó la técnica de la observación con uso de listas de cotejo para llevar a cabo la evaluación. La hipótesis, que fue contrastada considerando la variable dependiente expresión oral como variable categórica, se realizó a través de la herramienta estadística rangos de Wilcoxon, la cual reafirmó el resultado que la aplicación de juegos, como estrategia didáctica, mejora el nivel de expresión oral, en los niños de 5 años, de la I.E.I.

Palabras clave: Juegos, expresión oral.

ABSTRACT

The present investigation entitled: "Games and oral expression in five-year-old children, I.E.I. "Otuzco", Cajamarca, 2021; its main objective was to establish the extent to which games, used as a didactic tool, favor the development of oral expression in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 020, Otuzco, Cajamarca. The investigation was of explanatory applicative level, and pre-experimental design. Pre-test and post-test evaluations applied to a single intact study group, made up of 25 05-year-old children, were carried out. The observation technique with the use of checklists was used to carry out the evaluation. The hypothesis, which was contrasted considering the dependent variable oral expression as a categorical variable, was carried out using the Wilcoxon ranks statistical tool, which reaffirmed the result that the application of games, as a didactic strategy, improves the level of oral expression, in children of 5 years, of the Initial Educational Institution.

Keywords: games, oral expression.

RESUMO

A presente investigação intitulada: "Jogos e expressão oral em crianças de cinco anos, I.E.I. "Otuzco", Cajamarca, 2021; seu principal objetivo foi estabelecer em que medida os jogos, utilizados como instrumento didático, favorecem o desenvolvimento da expressão oral, em crianças de 5 anos da

Instituição de Ensino Inicial nº 020, Otuzco, Cajamarca. A investigação foi de nível aplicativo explicativo e delineamento pre-experimental. Foram realizadas avaliações pré-teste e pós-teste aplicadas a um único grupo de estudo intacto, composto por 25 crianças de 05 anos. Para a realização da avaliação foi utilizada a técnica de observação com uso de checklist. A hipótese, que foi contrastada considerando a variável dependente expressão oral como variável categórica, foi realizada por meio da ferramenta estatística Wilcoxon intervalos, que reafirmou o resultado de que a aplicação de jogos, como estratégia didática, melhora o nível de expressão oral, em filhos de 5 anos, da Instituição de Ensino Inicial.

Palavras-chave: Jogos, expressão oral.

INTRODUCCIÓN

La palabra juego viene de la voz latina "Jocus", que significa la acción y efecto de jugar, siendo este referido a la actividad o impulso que el niño trae en sí mismo, por su naturaleza dinámica y lúdica. El juego es una actividad humana que tiene gran importancia en el desarrollo psicosocial del individuo en sociedad. El juego desinhibe, interrelaciona, permite colaborar y participar en hechos o sucesos (Chávez, 2020). Al respecto Piaget (1986), (p, 115) afirmó: "...el niño necesita jugar, porque es la única forma que tiene para interactuar con la realidad, ya que el juego forma parte de su inteligencia porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento (aspectos esenciales del desarrollo del individuo), son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Vigotsky (como se citó en Rojas, 2019), en su teoría "Socio cultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores" Consideró que: "el origen del juego se encuentra en la acción espontánea de los pequeños pero orientadas socialmente. Los juegos adquieren un valor socializador y son transmisores de cultura y a través de ellos aprenden normas y comportamiento. El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás". Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Y finalmente, Vigotsky (como se citó en Rojas, 2019), estableció que: "el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio." También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Montessori (como se citó en Palomino, 2015) mencionó que: "La aplicación de juegos recreativos logra desarrollar capacidades de independencia en la toma de decisiones". Condemarin (2009), (p, 125) afirmó que: "Los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados" Por lo tanto, es necesario asumir una perspectiva diferente y renovada en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Comunicación. Puesto que los juegos verbales constituyen un modo peculiar de relacionarse con su entorno y descubren las posibilidades de conocer el mundo, interpretar la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles,

aprenden reglas, regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones. Juegos verbales. El desarrollo de las habilidades comunicativas orales exige la aplicación de propuestas metodológicas participativas y funcionales, por eso los juegos en este caso verbales son un conjunto de actividades estratégicas, mediante las cuales los niños mejoran progresivamente sus habilidades de expresión y comprensión oral. También se les conoce con el nombre de juegos motrices, dado que los niños, a través de dinámicas diversas aprenden de una manera natural y no formal. Tales juegos, al enfatizar la función lúdica y creativa del lenguaje, propician el desarrollo de habilidades lingüísticas en el plano oral (Condemarín, 1998), (p, 26). Huizinga (como se cita en Rivero, 2015), profundizó en su obra “Homo Ludens,” en la que afirmó que “el juego existió antes de toda cultura, no solo en lo lingüístico sino en lo antropológico (costumbres, fiestas, creencias, etc.)”

Los psicopedagogos, les dan un valor muy importante a los juegos verbales porque es un medio de socialización, expresión y comunicación con que el niño (a) supera su egocentrismo, establece relaciones de igualdad y aprende a aceptar diferentes puntos de vista. Permite conocerse a sí mismo, a los demás y a establecer vínculos afectivos; desarrolla las funciones psíquicas necesarias para aprendizajes como la percepción sensorial, el lenguaje, la memoria, etc., así como las funciones físicas de correr, saltar, equilibrio y coordinación; estimula la superación personal a partir de la experimentación del éxito, que es la base de toda autoconfianza; ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social, con la finalidad que respeten las normas de juego que ellos mismos establecen, y en caso de incumplimiento se sanciona; es base de toda actividad creativa ya que estimula la imaginación de los niños. Desarrolla su coordinación motora gruesa y fina. Cuando el niño (a) juega va explorando, manipulando va practicando y repitiendo acciones que le llevan a comprender la relación causa efecto.

Por su parte la “expresión oral” es una facultad o habilidad exclusivamente humana que se desarrolla por medio de la palabra y a través de la cual el hombre puede manifestar sus emociones, pensamientos, sentimientos, problemas, aspiraciones y necesidades. En los niños desde el momento de su nacimiento esta facultad está sometida a una serie de cambios definidos por su desarrollo físico-mental y la exigencia del entorno social (interacción) (Chávez, 2020). Así mismo Fuentes (2004), (p, 33) lo definió como: El acto de expresar, decir, aclarar, manifestar, representar a través de la palabra o estilo de manifestarse apropiadamente al asunto y al sentimiento. Expresión Oral es manifestar apropiadamente las ideas, opiniones, sentimientos, etc. con una adecuada fluidez, entonación, vocalización, coherencia y claridad en diferentes situaciones. Entonces, para mejorar la Expresión Oral se deben seguir pautas como una adecuada entonación, vocalización, claridad, fluidez y coherencia para comunicar y hacer efectiva la voluntad del hablante al interactuar con los demás, dejando su presencia por medio del lenguaje. Por tanto, para hablar en realidad se requiere un nivel de comunicación oral tan alto como la redacción. Por eso una persona que no se expresa con claridad, coherencia, seguridad y fluidez limita sus posibilidades de desarrollo personal y profesional. Reyzábal (1993), (p, 139), define la comunicación oral como la base fundamental en la educación de los niños, adolescentes, jóvenes y adultos, ya que es a través de ésta que los seres humanos se organizan en comunidades para crear actos

de vida y poder solucionar los problemas y garantizar el bienestar social. La lengua es de primordial importancia dentro del nivel inicial, puesto que en los primeros años de vida del niño adquiere muchas características del habla que perduran a lo largo de la vida, por lo tanto las orientaciones tienen que estar dirigidas respetando la personalidad del niño, estimulando a los tímidos y orientado a los locuaces, fomentando al niño a que se exprese, el maestro debe detectar las fallas en la expresión oral con que llegan los niños a al jardín para que oriente el proceso enseñanza- aprendizaje de la lengua oral y escrita, como una forma individual más que colectiva. Además, Cassany (1994), (p, 134) nos planteó “Siempre se ha creído que los niños aprenden a hablar por su cuenta, en casa o en la calle, con los familiares y los amigos, y que no hace falta enseñarles en la escuela. Hablar bien o hablar mejor no ha sido una necesidad valorada hasta hace relativamente poco tiempo.”

Con respecto a las referencias de investigación del tema podemos citar en el plano internacional a nivel internacional a Ramírez (2017), que en su trabajo de investigación sobre juegos y el desarrollo de la expresión oral, Universidad Central del Ecuador, planteó explicar la incidencia de los juegos lingüísticos en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de la institución educativa “New Vision School”, a través de la implementación de estrategias lúdicas pertinentes. La investigación se vio enfocada bajo un paradigma neopositivista debido a que desdice que la ciencia es hija de condiciones socio-económicas. Se aplicó básicamente la teoría y la práctica respectivamente. Por su naturaleza fue una investigación cuanti-cualitativa debido a que se tabuló y se examinó los procesos a realizarse. El enfoque epistemológico de la investigación cualitativa fue el materialismo dialéctico y se orientó a la explicación del fenómeno social. Este proyecto persiguió una investigación descriptiva y no experimental de acuerdo con los objetivos. La conclusión más importante fue que la gran mayoría de los estudiantes participantes demostraron poseer una experimentación casi nula respecto al uso de los juegos lingüísticos en el salón de clase para el desarrollo de la producción oral. Mosquera (2017), en la fundación universitaria Los Libertadores, desarrollaron una investigación sobre las Estrategias lúdico-recreativas para mejorar la comunicación oral; planteándose el objetivo de implementar estrategias lúdico-recreativas que mejoren la comunicación oral en los estudiantes de inicial de la institución educativa Luis Eduardo Arias Reinel del municipio de Barbosa- Antioquia. Se implementó una clase diagnóstica en la que se determinó el estado inicial de los estudiantes en el proceso de intervención, lo que permitió definir los momentos y las condiciones que se tendrían en cuenta para aplicar cada una de las actividades programadas dentro de esta propuesta de comunicación oral. La conclusión a las que llegó fue que el proyecto sustentó la mayoría de sus acciones en la posibilidad de llegar a acuerdos, consensos y soluciones, así como exponer problemas, argumentar, explicar o proponer, generando espacios de participación desde el concepto de atención y actitud receptiva y que en lo emocional y afectivo las actividades implementadas influyeron positivamente en los niños que de alguna manera presentaban complejos o se sentían discriminados, ya que les permitió expresarse libremente e integrarse a las actividades que se iban proponiendo en cada una de las fases de aprendizaje, lo cual contribuyó a desarrollar la habilidad de hablar frente a un público como aspecto fundamental de la competencia comunicativa. Melo (2016), contando con el auspicio de la Universidad Católica del Ecuador, en la ciudad de Ambato, llevó a cabo la investigación titulada

“Estrategia Didáctica Para Mejorar La Expresión Oral”, la cual tuvo por objetivo elaborar una estrategia que favorezca el desarrollo de la expresión oral de los niños en el Nivel de Básica Elemental. La investigación se llevó a cabo en campo, pues fue aplicada en el lugar de los hechos, lugar y sitio donde se presenta el problema; documental (bibliográfica), que se constituye como fuentes de información conformados por: libros, periódicos, casetes, folletos, revistas, artículos científicos, tesis referentes al tema investigado, etc.; y descriptiva, debido a que se basó en la descripción y análisis de la problemática de investigación así como en la descripción de los resultados que permitieron desarrollar la estrategia de la propuesta. La conclusión que se menciona fue que la construcción de la propuesta pedagógica favorece la implementación de estrategias para el desarrollo de la expresión oral, Es pertinente el desarrollo de actividades pedagógicas que reúnan y atraigan la curiosidad del niño, para ello el docente debe hacer más acompañamientos y orientaciones en los procesos de enseñanza aprendizaje con el propósito de lograr mejores resultados mediante la aplicación de estrategias dinámicas que se focalicen en alcanzar un aprendizaje realmente significativo. En el ámbito nacional Roque y Vega (2018), en su trabajo de investigación se plantearon el objetivo de determinar la influencia de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños bilingües. El trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación “Experimental”, ya que para ello se ejecutó talleres de los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los niños bilingües, de cinco años en la I.E.I. N° 201 Capachica. El diseño de investigación fue Pre-Experimental con participación de un solo grupo. Se indican las siguientes conclusiones: a) Los juegos verbales como estrategia influyen significativamente en la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica, según los resultados de la prueba de pre test, post test y con la aplicación de la prueba estadística t student que mostró una t calculada de 11.720 y una t tabulada de 1.7709, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna que los juegos verbales como estrategia en la expresión oral influye de manera muy significativa, b) Los juegos verbales como estrategia influyen significativamente en la Claridad de la expresión oral de los niños (as) bilingües, según los resultados en la prueba de pre test , post test; t de Student calculada igual a 13.000 y tabulada igual a 1.7709, aceptándose la hipótesis alterna, c) Los juegos verbales como estrategia influyen significativamente en la Fluidez de la expresión oral de los niños (as) bilingües, según los resultados de la prueba pre test, pos tes y con la aplicación de la prueba estadística t de Student con t calculada de 10.481 y t tabulada de 1.7709. Alvarado y Hualpa (2017), realizaron su investigación titulada “Juegos verbales y expresión oral en los niños de 5 años”, considerando el objetivo de establecer la relación que existe entre los juegos verbales y la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Capullito” de Villa el Salvador. El método utilizado fue el hipotético-deductivo, proponiendo una hipótesis como consecuencia de las inferencias del conjunto de datos empíricos o de los principios y leyes más generales; es decir, se llega a la hipótesis mediante procedimientos inductivos y en segundo caso mediante procedimientos deductivos. Su conclusión más importantes fue que al inicio, el nivel de desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 05 años de la I.E Capullitos de Villa el Salvador mostraba ser bajo y que el diseño y aplicación de la propuesta de juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral de los alumnos de 05 años de la Institución Educativa Capullitos de Villa el Salvador

permitió apreciar una mayor capacidad de fluidez de expresión con sus pares; son capaces de expresar lo que sienten piensan con seguridad y espontaneidad.

MATERIAL Y MÉTODO

Atendiendo al propósito o finalidad del trabajo, la investigación se ubica en la clasificación de investigación aplicada, dado que utiliza hallazgos de la investigación básica en situaciones prácticas, así como tiene carácter utilitario y su propósito es inmediato. La información fue obtenida directamente a partir de la aplicación de listas de cotejo a cada estudiante, tanto para la variable independiente Juegos, así como para la variable dependiente Expresión Oral, es decir que la evaluación se llevó a cabo a partir de una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica.

El procesamiento de datos a partir de la información obtenida de la muestra se realizó por medio de estadísticos descriptivos (frecuencias, medidas descriptivas de posición), para caracterizar la variable dependiente; y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon (por tratarse de una variable cualitativa), para la comparación entre la preprueba y posprueba. La herramienta tecnológica estadística utilizada fue el SPSS v24. En la investigación se utilizó un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia, quedando la muestra conformada por 30 estudiantes a partir de una población de 73 estudiantes pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 020, Otuzco, Cajamarca, 2021. La contrastación de las hipótesis estadísticas se llevó a cabo por medio de la herramienta estadística rangos con signo de Wilcoxon para grupos relacionados, referidos a todas las dimensiones de la variable dependiente expresión oral.

RESULTADOS

Los resultados son referidos al análisis estadístico tanto descriptivos como inferencial.

Tabla 1 *Resumen estadístico de la variable juegos.*

Tabla 1
Descriptivo, variable independiente juegos.

Media	8.8
Error típico	0.34
Mediana	9
Moda	9
Desviación estándar	1.68
Varianza de la muestra	2.83
Curtosis	0.28
Coefficiente de asimetría	0.40
Rango	7
Mínimo	6

Máximo	13
Suma	220
Cuenta	25

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 1 resume la estadística descriptiva de la evaluación de la variable juego, aplicado a los niños conformantes de la muestra de estudio. Los valores de la media: 8.8, mediana: 9 y moda: 9, en una escala de 0 a 18, corresponden a un resultado medio o regular respecto a la variable juego. La media muestral considerada respecto a la media poblacional es pequeña, de acuerdo con el valor del error típico de 0.34 (nivel de confianza de 95%).

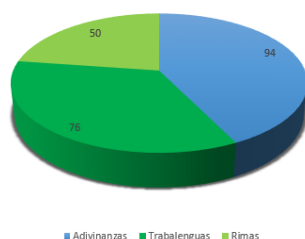


Figura 1 Valoración de la variable Juegos a partir de sus dimensiones durante 10 sesiones de aprendizaje.

Tabla 2. Descriptivo del Pre-Test: variable expresión oral.

Media	11.84
Error típico	0.44
Mediana	11
Moda	11
Desviación estándar	2.19
Varianza de la muestra	4.81
Curtosis	-0.19
Coefficiente de asimetría	0.48
Rango	9
Mínimo	8
Máximo	17
Suma	296
Cuenta	25

FUENTE: Elaboración propia.

La Tabla 2, referente al pretest de la variable dependiente “expresión oral”, muestra el resumen estadístico de los calificativos de 25 estudiantes de la muestra de estudio, obtenidos a partir de una lista de cotejo. La media de 11.84, valor máximo de 17 (en un rango de 0 a 20) y desviación estándar de 2.19 entre otros parámetros, son indicadores que el nivel referido a la expresión oral en esta evaluación tiene una valoración regular y homogénea.

Tabla 3.

Tabla 3. Nivel de resultados en el Post Test de Expresión Oral.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nivel bajo	4	16,0	16,0
	Nivel medio	19	76,0	92,0
	Nivel alto	2	8,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia.

La Tabla 3, se identifican los resultados de evaluación de los 25 estudiantes integrantes de la muestra, a través del Post Test. Se identifica mayor prevalencia en el nivel medio (76%), luego, el nivel bajo y alto, en ese orden.

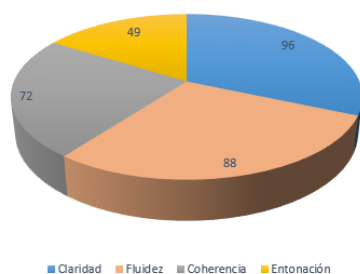


Figura 2 muestra la puntuación en el Post Test, de las dimensiones de la variable dependiente expresión oral; notándose una distribución valorativa similar con la respectiva en el Pre-Test: “claridad” con valoración mayor (96%), y luego fluidez (88%), coherencia (72%) entonación (49%) en ese orden.

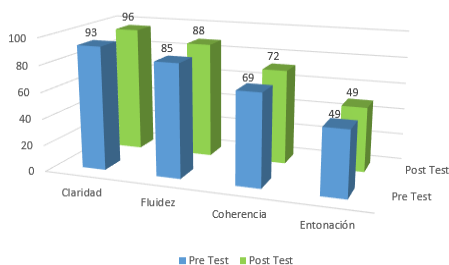


Figura3 Comparativo a nivel de dimensiones entre el pre-test y post test de la variable: Expresión oral.

En la Figura 3, constituye un comparativo a nivel de las dimensiones: Claridad, fluidez, coherencia, entonación, de la variable dependiente expresión oral, tanto del Pre-Test y del Post Test. Las puntuaciones se muestran ligeramente mayores en el Post Test; manteniéndose la proporcionalidad global de las mismas, de acuerdo con los resultados de los instrumentos aplicados.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Partiendo del análisis de la información vertida en la Tabla 1 sobre la cuantificación estadística de la variable juego, aplicado a los niños conformantes de la muestra de estudio; los valores de la media: 8.8, mediana: 9 y moda: 9, en un rango de 0 a 18, corresponden a una valoración media o regular. La media muestral considerada respecto a la media poblacional es pequeña, de acuerdo con el valor del error típico de 0.34 (nivel de confianza de 95%). Estos resultados lograron cierto equilibrio debido a que las valoraciones bajas en lo referente a creación e interpretación se vieron compensadas por el aspecto de la participación. Ello tiene correspondencia con la información de la Figura 1 en que se muestra las puntuaciones de las dimensiones para la variable independiente juegos, consideradas: Adivinanzas 94 (63%), trabalenguas 76 (51%), rimas 50 (33%), en un rango de valores de 0 a 150 puntos. De ellas, la dimensión “adivanzas” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “rimas”, el menor respecto a las diez sesiones de aprendizaje; quedando la dimensión “trabalenguas”, con valoración media. La Tabla 2, y Figura 2, presentan información sobre el pretest y postest de la variable “expresión oral” aplicados a los 25 estudiantes conformantes de la muestra de estudio. De la información que se tiene: media de 11.84, desviación estándar de 2.19, mayor cantidad de estudiantes ubicados en el nivel medio (17 de 25); teniéndose, además, a la dimensión “claridad” con valoración mayor (93 puntos de 125 posibles) y respectivamente, “entonación”, con la menor (49 puntos de 125 posibles). Las puntuaciones se muestran ligeramente mayores en el Post Test; manteniéndose la proporcionalidad global de las mismas, de acuerdo con los resultados de los instrumentos aplicados. Observando la información de los antecedentes científicos considerados, encontramos el trabajo de Ramírez (2017), quien concluyó en primera instancia, que la gran mayoría de los estudiantes participantes demostraron poseer una experimentación casi nula respecto al uso de los juegos lingüísticos en el salón de clase para el desarrollo de la producción oral; pero que sin embargo, después de la implementación de su plan, los juegos lingüísticos resultaron aportar con un plus en la producción oral. Cabe mencionar también que Mosquera et al. (2017), además de obtener resultados similares al de la presente investigación, y al de Ramírez (2017), Melo (2016), Roque y Vega (2018), también verificaron que los estudiantes participantes además dieron muestras de resultados positivos de seguridad y autoestima. Se recalca, además, que, basados en la teoría del rol de la emotividad para el aprendizaje, formulado en Chávez (2020); la presente investigación se planteó estratégicamente teniendo en cuenta la misma recomendación.

CONCLUSIONES

La investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones; La incidencia de los juegos, sobre el nivel de desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 020, Otuzco, Cajamarca, 2021, basados en la Tabla 19, con $p = 0.048 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon, y nivel de significancia del 5%, es positiva entre los rangos medios de las muestras relacionadas respectivas; la variable dependiente expresión oral, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial, antes de la aplicación de juegos,

tuvo una media de 11.84, valor máximo de 17 (en un rango de 0 a 20) y desviación estándar de 2.19. Así mismo, 17 estudiantes se ubicaron en el nivel medio, frente a 7 y 1 en los niveles bajo y alto, respectivamente; siendo la dimensión mayor valorada: “claridad” y la menor valorada: “entonación”. La variable independiente “juego”, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial, presentó la siguiente cuantificación estadística: media: 8.8, mediana: 9 y moda: 9, en una escala de 0 a 18, error típico de 0.34. Puntuaciones de dimensiones: Adivinanzas 94 (63%), trabalenguas 76 (51%), rimas 50 (33%), en un rango de valores de 0 a 150 puntos; la variable dependiente expresión oral, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial, después de la aplicación de juegos, tuvo una media de 12.2, desviación estándar de 1.87. Así mismo, el 76% de estudiantes se ubicaron en el nivel medio; siendo la dimensión mayor valorada: “claridad” (96%) y la menor valorada: “entonación” (49%). El análisis comparativo entre los niveles de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial, antes y después de la aplicación de juegos, basados en el cuadro comparativo de la Figura 4, y en las respectivas pruebas de estadística inferencial, indica que a nivel de dimensiones no existe una variación significativa, a diferencia de la variación a nivel de la variable global expresión oral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, E., & Hualpa, K. (2017). *Juegos verbales y expresión oral en los niños*. Huancavelica - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Arce, A. (2013). *Actualizador pedagógico*. Lima - Perú: Abedul.
- Cassany, D. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: Grado.
- Chávez, Y. (2020). *Influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los niños*. Lima - Perú: Universidad Nacional de Educación.
- Condemarin, M. (1998). *Juegos verbales*. Santiago de Chile: Serie juguemos a leer.
- Condemarin, M. (2009). *Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. Madrid: CEPE.
- Diéguez, V. (2008). *Jugando con las palabras*. Santiago de Chile: Pehuén Editores.
- Fingerman, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos aires - Argentina: Ateneo.
- Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura*. México: Universidad Tangamanga de México.
- Fuentes, J. (2004). *Comunicación, estudio del lenguaje*. México: Bibliográfico internacional.
- Melo, G. (2016). *Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral*. Ambato - Ecuador: Universidad Católica del Ecuador.

- Mosquera, A., Palacio, J., & Guisao, R. (2017). *Estrategias lúdico-recreativas para mejorar la comunicación oral*. Medellín - Colombia: Fundación universitaria los libertadores.
- Palomino, C. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en niños de 4to grado de educación primaria*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Piaget, J. (1986). *Teoría Psicoevolutiva*. España: Arial.
- Ramírez, B. (2017). *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral*. Quito - Ecuador: Universidad central del Ecuador.
- Ramírez, J. (2002). La expresión oral. *Revista de Educación*, 57 - 72.
- Reyzábal, M. (1993). *La comunicación oral y su didáctica*. Madrid - España: La Muralla.
- Rivero, I. (2015). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia* 56., 49-63.
- Rojas, M. (2019). *Importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial*. Piura: Universidad Nacional de Tumbes.
- Rojas, T. (2017). *Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños*. Lima - Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Roque, E., & Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños*. Puno - Perú: Universidad Nacional del Altiplano.
- Sánchez, J., & Simeón, L. (2016). *Cuentos infantiles como estrategia metodológica para desarrollar la expresión oral en niños de 4 años*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Yanac, E. (2019). *Lenguaje oral en niños de 5 años del nivel inicial*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.