

**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de una
institución inicial de Bagua

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial

Investigador(a): Dany Consuelo Quispe Sanchez
Krely Angelina Pacherras Yaguenta

Asesor: Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos

Lambayeque- Perú

2025

Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de una
institución inicial de Bagua

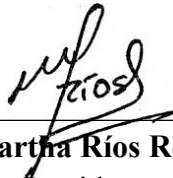
Tesis presentada para obtener el Título Profesional
de Licenciada en Educación, Especialidad de Educación Inicial



Bach. Dany Consuelo Quispe Sanchez
Investigadora



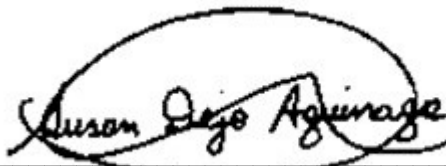
Bach. Krely Angelina Pacherras Yaguenta
Investigadora



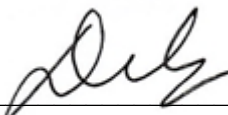
Dra. Martha Ríos Rodríguez
Presidente



Dra. Maria Elena Segura Solano
Secretaria



Dr. Susan Fabiola Dejo Aguinaga
Vocal



Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 658-2025

Siendo las 4pm horas, del día viernes 19 de setiembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/geq-szxb-gap> por mandato de la **Resolución N° 3391-2025-D-FACHSE** de fecha 15 de setiembre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 0290-2025-D-FACHSE** de fecha 22 de enero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Secretario(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: Dra. SUSAN FABIOLA DEJO AGUINAGA
Asesor(es)	: Dra. DÍAZ VALLEJOS DORIS NANCY



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **"JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN INICIAL DE BAGUA"** Presentada por **PACHERRES YAGUENTA KRELY ANGELINA y QUISPE SANCHEZ DANY CONSUELO** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 19 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy Bueno**. Siendo las 5pm horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

Dra. SUSAN FABIOLA DEJO AGUINAGA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 209, 339, 469, 549 o 669 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Doris Nancy Díaz Vallejos usuaria revisor de la tesis titulada: *Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua*, cuyas autoras son: *Dany Consuelo Quispe Sanchez* identificada con DNI N° 44201371 y *Krely Angelina Pacherras Yaguenta* identificada con DNI N° 47042958; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 13%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 10 de junio del 2025



Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
DNI: 16668778
ASESORA

Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

7%


PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%


Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
DNI: 16668778
asesora

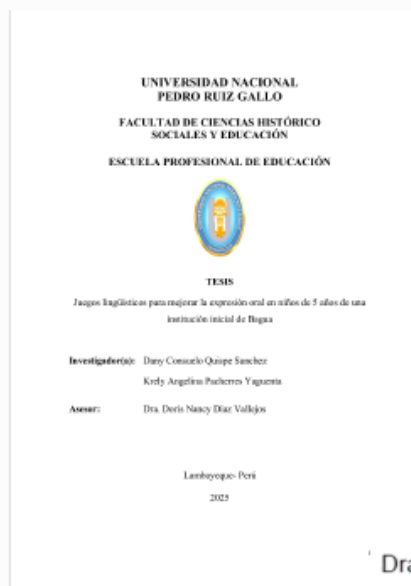


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Dany Consuelo Quispe Sanchez & Krelly Angelina Pacherras Ya...
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de ...
Nombre del archivo: Informe_final_-_Krelly_y_Dany_10-06-25_-FINAL.docx
Tamaño del archivo: 3.7M
Total páginas: 99
Total de palabras: 16,917
Total de caracteres: 94,814
Fecha de entrega: 10-jun.-2025 07:23p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2696558245




Dra. Doris Nancy Diaz Vallejos
DNI: 16668778
asesora

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Dany Consuelo Quispe Sánchez**, y **Krely Angelina Pacherras Yaguenta**, investigadoras principales, y **Doris Nancy Díaz Vallejos**, asesora del trabajo de investigación “*Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua*”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrase lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y, por ende, el proceso administrativo a que hubiera lugar, proceso que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 20 de abril de 2025.

Bach. Dany Consuelo Quispe Sanchez
Investigadora principal

Bach. Krely Angelina Pacherras Yaguenta
Investigadora principal

Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
Asesora

DEDICATORIA

De manera muy especial a mi hijo CALED BENJAMIN, que espero pueda participar en una educación más inclusiva en nuestro amado Perú. A mi abuela Mamá Reina que ahora es un ángel en mi vida y sé que desde el cielo me cuida, a mi abuelo Daniel y tía madrina Amelia, por su apoyo moral e incondicional y enseñarme el camino hacia el éxito. A todos los que aceptan asumir el reto ético de educar.

Dany Consuelo Quispe Sanchez

A mis padres, por todo su apoyo, sus valores y su ejemplo, que han sido mi guía en cada paso de mi formación. A mis hijos Anderson y Piero que gracias a su amor ellos son mi fortaleza para seguir construyendo nuestros sueños, por su motivación constante e impulso a realizar un buen trabajo. A mis colegas del colegio donde trabajo por dedicarme un poco de su tiempo cuando necesitaba orientación e información sobre asuntos pedagógicos.

Krely Angelina Pacherras Yaguenta

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer a la directora del colegio por permitirnos realizar la investigación sin presiones o contratiempos. También agradezco a los profesores y padres de familia de la escuela por dar el visto bueno a nuestro trabajo. También deseo agradecer al programa LEMM, por darnos una alternativa de formación profesional que nos permitió crecer como personas y docentes. Este logro es también suyo. Finalmente, a las personas que se involucraron en la realización de esta investigación, mi más profundo reconocimiento.

Dany Consuelo Quispe Sanchez

Este trabajo no se hubiera realizado sin contar con el apoyo de personas, a quienes deseo corresponder de corazón. A mis padres, por ser mi pilar emocional y motivarme a perseguir mis sueños incluso en los momentos de mayor incertidumbre. A mis amigos, por escucharme, apoyarme. Y, especialmente, a mi asesora de tesis, por estar ahí incondicionalmente. Este logro es el resultado de una red de amor y conocimiento, y por eso, a todos: ¡gracias!

Krely Angelina Pacherras Yaguenta

INDICE

RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	16
1.1. Antecedentes de la investigación.....	16
1.2. Bases teóricas científicas.....	19
1.3. Bases conceptuales	23
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO	28
2.1. Tipo de investigación	28
2.2. Diseño de investigación.....	28
2.3. Población.....	28
2.6. Procesamiento de datos	29
2.7. Equipos y materiales	30
2.8. Consideraciones éticas	30
CAPÍTULO III: RESULTADOS	31
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	38
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	39
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	46
REFERENCIAS.....	47

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de una institución inicial Manuel Antonio Mesones Muro de Bagua a través de la aplicación de un programa de juegos lingüísticos. Para esto se empleó una indagación de tipo aplicada, diseño pre experimental – descriptivo, con enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 29 niños del aula de 5 años de una escuela inicial de Manuel Antonio Mesones Muro de Bagua. Para el recojo de información se utilizó una guía de observación basado en los desempeños de la competencia se comunica oralmente, la aplicación consistió en observar a los niños cuando participaban en clase, jugaban e interactuaban entre ellos o con algún adulto. Entre los principales resultados tenemos que en el pre test el resumen de calificaciones fue 8 de cada diez niños tenían dificultades para expresarse correctamente de forma oral, después de haber aplicado la propuesta de intervención, mejoró a 5 cada diez alumnos seguían teniendo dificultades. Concluimos, a través de la prueba de Wilcoxon con una sig. 0,000, que aplicar un programa de juegos lingüísticos sí mejora la expresión oral de los niños de 5 años.

Palabras clave: Juegos lingüísticos, expresión, oral.

ABSTRACT

The main objective of this research was to improve oral expression in 5-year-old children at an early childhood institution in Manuel Antonio Mesones Muro, Bagua, through the implementation of a language games program. For this purpose, an applied research approach was used, with a pre-experimental descriptive design and a quantitative approach. The sample consisted of 29 children from the 5-year-old classroom at an early childhood school in Manuel Antonio Mesones Muro, Bagua, Mexico. To collect data, an observation guide based on the performance of the oral communication skill was used. The application consisted of observing children when they participated in class, played, and interacted with each other or with an adult. Among the main results, we find that in the pre-test, the summary of scores was 8 out of 10 children who had difficulty expressing themselves correctly orally; after having implemented the intervention proposal, it improved to 5 out of 10 students who continued to have difficulties. We conclude, through the Wilcoxon test, with a sig. 0,000, which uses a language games program, does improve the oral expression of 5-year-old children.

Keywords: linguistic games, oral expression.

INTRODUCCIÓN

La comunicación es una necesidad esencial en la vida de las personas. Al inicio de nuestras vidas nos expresamos mediante llantos, sonrisas, balbuceos, gestos y, con el tiempo, incorporan el uso de palabras para manifestar sus emociones, necesidades, experiencias e intereses (Minedu, 2016). Según Toro y Tejeda (2020), los juegos lingüísticos o verbales incluyen actividades tradicionales o creadas por los propios discentes, como trabalenguas o adivinanzas. Estas dinámicas fomentan a la aprehensión lingüística y fortalecen las habilidades comunicativas dentro de un entorno de juego y divertido. Además, contribuyen a la discriminación sonora de los fonemas de cada palabra, estimulan la creatividad a través de la asociación de términos y favorecen tanto la fluidez al momento de hablar y el enriquecimiento del vocabulario.

Sánchez, et al. (2020) manifiesta que los juegos lingüísticos son indispensables para el desarrollo humano, estos nos facilitan desarrollar la conciencia del lenguaje, permite que los estudiantes reconozcan, distingan entre sonido y pronuncien palabras con fluidez adecuada.

Uno de los principales desafíos que enfrentan niños y niñas en Latinoamérica es la limitada capacidad de expresión oral, lo que impacta su desarrollo futuro. Para comunicar las ideas, sentimientos o experiencias es fundamental que los docentes le den valor a las expresiones de los niños. Con frecuencia, la planificación curricular en el aula no contempla actividades específicas para fortalecer la expresión oral, y las estrategias utilizadas no siempre se alinean con el desarrollo de competencias lingüísticas. En lugar de priorizar este aspecto, se enfoca más en el cumplimiento del currículo, dejando de lado la necesidad de fomentar la comunicación verbal en los estudiantes. Además, las familias tampoco refuerzan adecuadamente esta habilidad en el hogar, y el tiempo dedicado a la expresión oral en el aula es reducido (Carriazo et al., 2020).

El desarrollo de la persona está influenciado por múltiples factores, como afectivos, biológicos, lingüísticos, etc. Dado que el lenguaje es clave para la adquisición de nuevos esquemas lingüísticos y el aprendizaje, es fundamental que los docentes, quienes interactúan constantemente con los estudiantes, comprendan los procesos naturales de adquisición del lenguaje, conocidos como períodos sensitivos. Reconocer y aprovechar estos momentos

críticos de desarrollo lingüístico permite estimular de manera efectiva la comunicación oral en el momento más adecuado (García y Pedroza, 2022).

Hope Holanda Perú (2010) señala que, al igual que en otros países de Latinoamérica, en el Perú la deficiente expresión oral es un problema que afecta a niños y niñas. Según el informe de la Investigación Acción llevado a cabo por la unidad de docentes del laboratorio, esta dificultad se debe, en gran parte, al predominio ideológico de que los niños deben estar en silencio dentro del aula. Los alumnos escuchan mucho más de lo que hablan, muestran inhibición al expresarse y, cuando lo hacen, su tono de voz es bajo. En muchos casos, sus respuestas se reducen a “sí” o “no” y varias veces se quedan callados. La expresión oral es fundamental para comunicarse coherentemente y de forma clara, así como para enriquecer el glosario de palabras, describir y explicar hechos, emociones e ideas, y participar activamente en conversaciones y diálogos. Sin embargo, la falta de oportunidades para expresarse, tanto en el aula como en el hogar, contribuye a su escaso desarrollo.

En una Institución Educativa Emblemática de Bagua, las observaciones realizadas durante la práctica Preprofesional han evidenciado que en el aula de 5 años los discentes tienen dificultades al momento de expresarse oralmente. Su participación en clase y durante el recreo es limitada, y no todos tienen la confianza para expresarse con seguridad y fluidez. Esta realidad se ve acompañada por la escasez de actividades didácticas centradas en juegos verbales, como retahílas, rimas, adivinanzas y trabalenguas, que podrían estimular su capacidad comunicativa de manera natural.

Las causas de esta deficiencia en la expresión oral están estrechamente ligadas a factores socioeconómicos. Muchos niños pasan gran parte del tiempo solos, ya que sus padres trabajan fuera del hogar debido a condiciones de precariedad económica. En familias con mejores recursos, los niños suelen estar al cuidado de empleados u otras personas, lo que también limita su desarrollo comunicativo. Como consecuencia, presentan timidez, dificultad para expresar sus emociones, un tono de voz muy bajo, tartamudeo e incoherencia al comunicarse.

Dentro del entorno escolar, la imposición por consumir con la programación curricular en un lapso definido hace que las docentes releguen trabajar la expresión oral de los niños. Esto genera un problema pedagógico evidente en las características de los estudiantes: son callados, tímidos, con un tono de voz bajo, no formulan preguntas y, en muchos casos, sus

respuestas son monosilábicas. Como resultado, su vocabulario y participación en el aula son reducidos, afectando su desarrollo comunicativo y social.

Se redactó la siguiente cuestión de investigación: *¿De qué manera un programa de Juegos lingüísticos mejora la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua?* el **objetivo principal** estableció Mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de una institución inicial Manuel Antonio Mesones Muro de Bagua a través de la aplicación de un programa de juegos lingüísticos. Las **metas secundarias** fueron: (a) Evaluar a través de un pre test la expresión oral en los discentes; (b) Elaborar el sustento teórico del programa de Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral; (c) Diseñar un programa de Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral; (d) Aplicar el programa de Juegos lingüísticos y; (e) Evaluar a través de un post test la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua.

El presente informe sigue la siguiente estructura jerárquica. el primer segmento, titulado capítulo I, abarca los antecedentes, teorías y definiciones relevantes para el tema en cuestión. El segundo apartado, capítulo II, presenta la metodología utilizada, así como los instrumentos aplicados. El tercer fragmento, capítulo III, describe los resultados, analizándolos en relación con lo observado en los estudios de campo, así como la estadística necesaria para validar la hipótesis. En el cuarto apartado, capítulo IV, presenta la discusión de resultados, donde se contraponen la información obtenida con la de obtenida en otras investigaciones; seguidamente se encuentra el capítulo V donde se expone la propuesta de intervención; para finalizar se presentan las conclusiones donde se sintetizan las afirmaciones encontradas durante la investigación en relación con los objetivos, continuando, encontramos, las recomendaciones, y finalmente se incluyen los anexos y las referencias.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Internacional

Sierra (2024) escribe que su informe que en el jardín del colegio Dulce Corazón de María en Villa de Leyva (Boyacá) a través de juegos lingüísticos denominados “Jugando y pronunciando mi expresión voy mejorando” compuesta por tres actividades. Se llegó a la conclusión que los aspectos integrados en esta propuesta pedagógica se diseñaron con el fin de favorecer la expresión verbal de los niños, caracterizándolos, mediando intereses, movilizandolos saberes y reconociendo su impacto y valor. La investigación se apoyó en la adaptación del grado, generando cambios positivos en la enseñanza al realizar juegos con sentido y objetivo común, haciéndolos vivenciales y prácticos para favorecer la expresión verbal.

Checa (2022) presento su investigación planteó como objetivo general implementar una guía de actividades lúdicas para el proceso de desarrollo del lenguaje verbal. La población fue de 200 estudiantes de 4 a 5 años y 12 docentes. Se utilizó metodología descriptiva y la de campo. Los resultados arrojaron que el 23,5% tienen dificultad para hablar, el 45% están en proceso y 31,5% hablan con claridad. Se concluyó que la actividad lúdica sirvió como un instrumento accesible para mejorar la oralidad y la motricidad gruesa en los discentes con el apoyo de los padres de familia.

En su artículo, Lucas y Delgado (2022) plantearon como objetivo principal el diseño de una estrategia didáctica centrada en la narración y el dialogo con el propósito de fortalecer la expresión oral en niños de nivel preescolar. Se adoptó el estudio adoptó un enfoque cualitativo bajo el diseño de investigación acción participativa, siguiendo los principios establecidos por Elliot. Este proceso incluyó tres fases fundamentales: comprensión, planificación e implementación. La investigación contó con la participación de 25 niños, junto con una docente del nivel inicial. Para la recopilación de información, se emplearon la observación participante y entrevistas no estructuradas dirigidas a los docentes de la institución. Los hallazgos obtenidos evidenciaron dificultades en la expresión oral de los niños, específicamente en aspectos como el vocabulario, la articulación del discurso, la

modulación de la voz y la coherencia de ideas. Asimismo, se identificó una marcada inseguridad al momento de interactuar en el aula. En la etapa de planificación, se llevó a cabo un proceso reflexivo y colaborativo sobre la importancia del diálogo y la narración en el desarrollo del lenguaje oral, lo cual fue validado con la puesta en práctica de la estrategia diseñada. Como conclusión, se determinó que presentaban un bajo grado de dificultad en el desarrollo de habilidades orales, así como deficiencias en su proceso de socialización. Finalmente, después de la implementación de la propuesta se pudo confirmar que la estrategia mejora la oralidad en los niños.

Nacional

Elera (2024) tuvo como objetivo, determinar en qué grado los juegos lingüísticos mejoran el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 05, VicePiura en el 2023, investigación de enfoque cuantitativo, de tipo básica, de diseño correlacional–descriptiva, con una población muestral de 20 estudiantes, analizados por la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Resultados: se observó, en el pretest, que el 51.3% de los niños alcanzó el nivel en inicio, así como un 25.0% se ubicó en proceso, exponiendo altas deficiencias en la capacidad de exponer de manera entendible sus sentimientos, emociones e ideas, solo un 23.7% alcanzó el nivel logrado. Se concluye que la propuesta fue una estrategia eficaz para mejorar la expresión oral en los niños, el índice alcanzados a través del coeficiente del Rho de S que son de 0,960 y 0,000, permite considerar que existe una alta correlación entre las variables, precisando que al mejorar en los juegos mejoraron en su oralidad.

El estudio realizado por Hurtado (2022) buscó analizar la relación entre el uso de juegos verbales y el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años. Se utilizó el enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño no experimental, transversal y de carácter descriptivo-correlacional. Para la recopilación de información, se usó la observación, dos guías específicas: una destinada a evaluar los juegos verbales, considerando y otra para medir la expresión oral, tomando en cuenta aspectos como fluidez, articulación y vocabulario. La muestra fue de 20 niños de cuatro años, seleccionados mediante un muestreo censal. En cuanto al análisis se empleó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman, obteniendo un coeficiente de correlación de $r_s = 0,953$. Este resultado indicó una relación directa entre la práctica de juegos verbales y el desarrollo de la expresión oral en los niños

evaluados, lo que confirma que, a mayor uso de estos juegos, mejor es su desempeño en habilidades orales.

Según Coba (2022), la investigación surgió a partir de las características identificadas en niños de cuatro años, quienes presentaban un déficit en el desarrollo de sus habilidades expresivas. Además, se evidenció una falta de planificación y una aplicación limitada de estrategias pedagógicas para fortalecer dichas habilidades, lo que resaltó la necesidad de implementar una estrategia didáctica eficaz. Por ello, el estudio tuvo como objetivo principal determinar en qué medida el uso de juegos lingüísticos contribuye a la mejora de la expresión oral en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 203 “Jesús el Carpintero” en Zarumilla, Tumbes, durante el año 2020. Metodológicamente, el estudio se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental. Para la recopilación de datos, se utilizó la técnica de observación y como instrumento de evaluación se aplicó una lista de cotejo estructurada en 17 ítems, que permitió evaluar la expresión oral a través de sus dimensiones fonológica, semántica, sintáctica y pragmática. La muestra estuvo conformada por 19 estudiantes. Los resultados del pretest indicaron que el 47% estaba en la fase de inicio. Sin embargo, tras la aplicación de los juegos lingüísticos, los resultados del postest mostraron que el 58% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro previsto.

Después de analizar los resultados, se determinó que la iniciativa fue esencial para mejorar el desarrollo de la capacidad de comunicarse en los niños. Esta afirmación se confirmó con la prueba de Wilcoxon, que arrojó una significancia de 0,000, corroborando la hipótesis planteada.

Según García y Amaningo (2022) indican que la comunicación verbal desempeña un papel fundamental en el avance de los niños, fomentando su interacción social y sus destrezas comunicativas. Por lo expuesto, se planteó como objetivo primordial crear un plan de enseñanza basado en juegos de palabras, para enriquecer las habilidades comunicativas en los discentes de cinco años. En la fase de recopilación de datos, se utilizó la lista de chequeo enfocada en valorar el avance de los niños, también se realizó conversaciones con los docentes. Posteriormente, se analizó las teorías que sustentaron la investigación. En los resultados encontramos deficiencias significativas en la expresión oral dentro del aula, los niños no podían comunicar sus pensamientos, emociones y experiencias de manera natural en diferentes situaciones comunicativas, como juegos, narraciones, explicaciones y diálogos. Además, mostraban poca capacidad de reacción ante indicaciones de los adultos,

desconocían reglas de juegos relacionados con integraciones silábicas, y tenían dificultades para identificar palabras con sonidos iniciales similares o rimas. También se identificó que no lograban construir oraciones completas o compuestas, describir experiencias reales o imaginarias con creatividad, modificar cuentos añadiendo personajes o cambiando finales, ni interpretar códigos lingüísticos y no lingüísticos mediante distintas manifestaciones literarias, como aliteraciones, canciones, rimas y grafismos. Asimismo, se detectó una baja participación en actividades grupales y una falta de interés por la lectura, atribuida a factores como textos con demasiado contenido escrito y pocas ilustraciones, interrupciones lúdicas y escasa práctica de lectura en el hogar. Las principales causas de estas deficiencias fueron la limitada estimulación en las sesiones de aprendizaje y el uso de métodos tradicionales por parte de los docentes, quienes priorizaban tareas mecánicas como llenar libros y colorear figuras sobre el desarrollo de habilidades comunicativas. Como aporte del estudio, se logró la elaboración teórica del programa pedagógico propuesto y la justificación del problema de investigación.

1.2. Bases teóricas científicas

1.2.1. Teorías que sustentan el programa de juegos lingüísticos

El programa “Juegos Lingüísticos” consiste en un conjunto de estrategias dinámicas que incluyen canciones, adivinanzas, rimas, poesías y trabalenguas, todas integradas en actividades lúdicas y dinámicas grupales con el propósito de fortalecer la expresión oral.

Mientras que los niños realizan las actividades lúdicas, se trabajan distintas áreas del idioma, como la gramática, sintaxis, semántica y fonética. Al jugar los niños logran mejorar su dicción, crear frases, ampliar su vocabulario, entender lo que escuchan y construir oraciones. Según los postulados de Piaget, los niños interactúan con lo que tienen a su alrededor, en tres momentos esenciales: asimilación, ajuste y adaptación. Dicha interacción les ayuda a incorporar nuevas vivencias y modificar su entendimiento propio de lo que experimenta.

Teoría Sociocultural

Vygotsky escribe que los niños aprenden cuando interactúan con otras personas a través de vivencias colectivas que aportan experiencias de valor para ellos. El juego es la base que facilita la convivencia y promueve distintas formas de pensamiento; jugar impulsa a que los niños estén constantemente aprendiendo, palabras, movimientos, aptitudes, cultura, etc., lo que sería la Zona de Desarrollo Próximo, fundamental para que el niño tenga un

crecimiento integral. Al finalizar la etapa de educación infantil, el niño participa tanto en juegos simbólicos como en juegos con reglas, caracterizados por la cooperación y la interacción social. (Martino, 2021). Basándonos en el enfoque sociocultural de Vygotsky (1924) para potenciar el razonamiento es natural que el niño priorice el juego. Como se sabe el juego es una acción inherente a la infancia, aunque, si se desea sacar el mayor provecho a la acción lúdica el niño no debería jugar en solitario sino interactuando socialmente con otros, de este modo multiplica sus aprendizajes de toda índole. Hernández, et al. (2021) afirma que las perspectivas de la teoría sociocultural del aprendizaje influyeron notablemente en distintos campos, revolucionando la psicología del desarrollo humano, los paradigmas del lenguaje, lo afectivo y lo educativo. El postulado central es que los elementos sociales e histórico culturales son la base de donde se construye la psique de la persona. Esta orientación evolutiva impulsa la creación del análisis genético, en su figura comparativa como en figuras experimentales. Para él, comprender el comportamiento humano requiere explorar sus etapas históricas y los procesos que lo conforman a lo largo del tiempo.

En sus estudios, Vygotsky se enfocó en entender lo que denominó "funciones psíquicas superiores" (Vygotsky, 1978, citado por Newman & Latifi, 2020). Para ello, planteó tres principios fundamentales: primero, priorizar el estudio de los procesos por encima de los productos, ya que lo relevante es cómo se desarrolla una función, no solo el resultado final; segundo, centrarse en explicar el origen y evolución de las funciones psicológicas, más que limitarse a describirlas; y tercero, considerar que incluso aquellas conductas que parecen automáticas deben analizarse desde su evolución y desarrollo, no desde su forma final.

En cuanto a la relación entre lenguaje y pensamiento, Vygotsky propone que la educación formal puede impulsar el crecimiento cognitivo del niño. Para ilustrar esto, parte del supuesto de que hay un proceso largo y complejo entre el momento en que el niño oye por primera vez una palabra y cuando finalmente comprende el concepto que esa palabra representa (Gómez, 2017).

Teoría constructivista

El juego representa una forma de asimilación, permitiendo al niño incorporar la realidad a los esquemas mentales que ha desarrollado previamente. De este modo, el juego se vuelve en un proceso mediante el cual el niño adapta su entorno a sus propias capacidades, interpretándolo y transformándolo de acuerdo con su nivel de comprensión. (Manrique, 2020). En la fundamentación psicológica tenemos a Piaget (1965) quien explica que todos los niños tienen la necesidad fundamental de poder divertirse a través del juego, ya que el juego le admite interactuar con la realidad que le rodea. Nos dice que el juego es la pieza

fundamental para poder aumentar la inteligencia en los niños, la cual se obtiene de acuerdo a la madurez mental propia que tienen cada niño.

Piaget sostiene en su teoría que el conocimiento humano comparte ciertas similitudes estructurales con los organismos vivos. Desde su perspectiva, el aprendizaje surge gracias a dos procesos fundamentales: la asimilación y la acomodación. Estos mecanismos permiten al ser humano utilizar tanto sus reflejos innatos como las influencias del entorno para adaptarse, procesar estímulos y construir nuevos aprendizajes. Además, enfatiza como la mente ordena la información recogida en lo vivido, creando la imagen que el niño tiene del mundo. Por ello, aprender no es algo fortuito, es un proceso complejo que se alimenta de las experiencias que uno vive, al hablar con otros, al interactuar con lo que nos rodea y al contrastarlo con lo que conocíamos antes (Villacis, et al., 2023).

Desde la perspectiva de Ausubel, autor del modelo de aprendizaje significativo, plantea que la mayoría de los problemas que generan el entendimiento del proceso de aprendizaje surgen porque los psicólogos engloban diferentes formas de aprender en un solo modelo teórico. Esta simplificación resume que todos los aprendizajes siguen un mismo patrón, sin tener en cuenta las características propias de los contenidos y/o habilidades. Este planteamiento tiene como base la psicología genética y el cognitismo, el cual subraya el rol clave de la motivación como impulso fundamental al momento de aprender. Además, subraya la necesidad de establecer conexiones claras entre lo que el individuo ya sabe y lo nuevo que está por aprender, dentro de un contexto real. Ausubel enfatiza que el conocimiento no es pasivo, sino que implica una construcción activa por parte del sujeto (Rodríguez et al., 2022).

Teoría del ambiente preparado

En la Fundamentación pedagógica, Castro y Franco (2023) escriben que para ser innovadores con el lenguaje debemos dar suma relevancia al carácter lúdico propio, poniéndolo en práctica continua ya que esto permite que los niños tengan disposición de querer conocer, de querer investigar significados, es decir conocer palabras, y esto es por medio de los juegos verbales quién hace posible que el niño tenga la actitud exploratoria lúdica sobre el lenguaje. Según Montessori (1999, como se citó en Britton,2017) considera que el juego verbal es el principio de la educación, la cual mejorará las capacidades

lingüísticas, matemáticas entre otras capacidades, esta teoría nos dice que a través de estos juegos verbales se movilizan capacidades variadas las cuales permiten que el niño disfrute y se interrelacione con la sociedad.

En la actualidad, el enfoque educativo basado en el método Montessori se considera una propuesta pedagógica que surge de una visión filosófica del aprendizaje y la enseñanza. Este modelo contempla tanto las interacciones entre estudiantes y docentes como el uso de materiales didácticos diseñados específicamente para apoyar el proceso educativo, con un propósito que trasciende lo académico para abarcar también lo social (Trilla et al., 2001).

El trabajo de Montessori se ha instalado en el sector educativo como una forma de entender lo que educar en preescolar. Según Kayili y Ari (2011), este método impulsa un aprendizaje que diferencia por respetar la libertad del niño, pero siempre con normas básicas, de esta forma se impulsa la independencia, valorando el desarrollo físico-psicológico-social. Busca en su totalidad que cada niño desarrolle su potencial en un ambiente previamente diseñado por la docente, promoviendo la formación de una personalidad segura que autogestione su aprendizaje, que atienda a los demás y que apoye a sus compañeros.

Gadotti (1998) afirma que con esta perspectiva pedagógica la escuela se transforma en un espacio donde el niño se forma a través de distintas actividades programadas, haciendo uso de materiales y permitiendo la libertad de los niños. Trilla, et al. (2001) concuerda sustentando que este método ofrece al niño crecer en todos sus aspectos, haciendo que sus habilidades crezcan de forma particular en cada uno de ellos. En este contexto, la docente es la que va a guiar el aprendizaje en los discentes, fomentado un entorno adaptado a las características de los niños, su nivel y su ritmo, mientras que de forma transversal se les impulsa a ser autónomos al momento de manipular los materiales didácticos.

Los principales objetivos de la metodología Montessori incluyen:

- Promover el desarrollo natural de la personalidad individual del niño. Para María Montessori, la interacción activa con el entorno permitía al niño construir su identidad, reconociendo así a cada ser humano como una unidad completa y única. Ella reconocía que cada niño nace con diferentes fortalezas y desafíos.
- Favorecer un crecimiento emocional y social equilibrado que permita al niño integrarse de manera armoniosa en su entorno. La autodisciplina, junto con un equilibrio adecuado en el

trato, eran aspectos fundamentales, evitando actitudes de sobreprotección, excesivo control o permisividad extrema.

– Impulsar el desarrollo máximo de las capacidades intelectuales del niño. Montessori sostenía que existen múltiples maneras de acompañar a los niños en la exploración y expansión de su potencial cognitivo.

1.3. Bases conceptuales

Definición de juego

Esta actividad está caracterizada para crear placer en sí misma, independientemente del resultado final. también se puede decir que el juego surge de acciones fluidas y satisfactorias según diferentes reglas, donde el niño se desarrolla de manera holística. (Lucas y Delgado, 2022). Se puede describir que el juego es una actividad natural y adaptativa típica de los humanos, y de los animales más desarrollados caracterizada por la libertad, tiene lugar dentro de las limitaciones del tiempo y el espacio, es un fin en si mismo, crea placer, es necesario para el desarrollo, inicia la acción, es una forma descubrir el mundo ya uno mismo, las interacciones sociales y la comunicación. Ha jugado un papel en todas las culturas ya lo largo de la historia humana porque es un fenómeno natural con el que nace la gente. Esta actividad es otra expresión del ser, y es una forma de que el niño conquiste el entorno. (Lucas y Delgado, 2022).

Definición de juegos lingüísticos

Son un conjunto de actividades lúdicas, relacionadas con el habla, con el sistema de símbolos del lenguaje hablado diseñado para desarrollar la capacidad de hablar en diferentes contextos (Chica y García, 2022).

Nos explica que la vida cotidiana de su familia utiliza juegos lingüísticos que suceden inconscientemente, la vida el juego del lenguaje se utiliza en la vida cotidiana de su parentesco emplea juegos de lenguaje subliminalmente, pero a la vez de diferentes maneras, Un adulto efectivo expresa a través de rimas, canciones y otros medios. cuando un infante requiere expresarse, acude a estas formas asimiladas en dicha actividad, por eso tan importante. Esto enfatiza la diversión y la creatividad del habla y en una acción exploratoria frente a posibles significados. Las funciones resaltadas a las actividades de habla incluyen aquellas que promueven las destrezas creativas del dialogo, así como el aprendizaje de

asimilación a nivel de comprensión del lenguaje también distinguir las palabras fonéticas. (Blas, M, 2019).

Los juegos de lenguaje enfatizan la alegría, la creatividad de la comunicación natural donde es una actitud exploratoria hacia posibles significados de lo cual permite el progreso de la variedad y riqueza del juicio y el habla. (Chica y García, 2022).

Tipos de juegos lingüísticos

Juegos para el desarrollo de la fluidez verbal. La fluidez se puede dividirse en tres aspectos fundamentales. En primer lugar, la creatividad del lenguaje, que hace referencia a la capacidad de los niños para generar ideas y expresarlas con rapidez. En segundo lugar, el aspecto lingüístico, relacionado con la facilidad para formar, combinar y articular palabras de manera automática. Finalmente, la dimensión semántica, es decir el significado de las palabras que se utilizan en un discurso (González y Bermello, 2022).

Adivina la palabra. El juego trata de adivinar una palabra, puede ser el nombre de un animal o cosa, el límite de tiempo es un minuto. La meta principal es soltar las ganas de hablar, porque los jugadores tienen que usar palabras sencillas de manera rápida para que sus compañeros adivinen la respuesta. Además, al tener límite de tiempo, suma adrenalina por pensar y hablar velozmente (González y Bermello, 2022).

Juegos de rimas. Tienen una naturaleza didáctica, ya que facilitan el interés en temas educativos de manera divertida. El profesor tiene que evaluar cuando usar este juego y las rimas que mejor le convengan. Las rimas ayudan al desarrollo del lenguaje, identificación de sonidos, así los niños tienen que identificar pequeñas diferencias fonéticas para pronunciar la rima (González y Bermello, 2022).

Trabalenguas. El recitar trabalenguas en la etapa preescolar beneficia el desarrollo del habla, incentivando la soltura al hablar, mejora la modulación y forma de entonar las palabras. Cuando el niño practica son secuencias de sonidos complicados, los niños mejoran su forma de hablar y estilizan la articulación de palabras, lo cual tiene como consecuencia mejorar su expresión oral (González y Bermello, 2022).

Juegos de memorización. Memorizar es un proceso cognitivo que permite recordar lo que se ha vivido, personas o experiencias del pasado. Entre los diferentes tipos de memoria, este juego emplea principalmente la memoria semántica, es decir el sentido y entendimiento de las palabras. Estos juegos sirven para que los discentes asimilen oraciones y frases de forma instintiva y esporádica, sin realizar un sobre esfuerzo mental, aprendiendo vocabulario que después les sirve para comunicarse (Montañez, 2022).

Acertijos. Sirven para desafiar el pensamiento lógico y desarrollar la creatividad. Cuando los niños intentan resolver acertijos, ponen en practica su imaginación, razonamiento y memoria; estas actividades además de divertidas refuerzan el ingenio y capacidad de análisis, ayudando a los niños a idear métodos para solucionar problemas eficazmente (Montañez, 2022).

Los juegos lingüísticos y su relación con la expresión oral

Los juegos lingüísticos son un recurso importante en la formación de los niños, ya que al jugar desarrollan sus habilidades para hablar; brinda un espacio para refinar su comprensión oral, hace crecer el vocabulario (léxico) y les ayuda a discernir entre distintas formas de palabra. Añadiendo, al realizar estas amenas dinámicas se fortalece los músculos faciales, lo que mejor a la nitidez de la dicción y a una soltura al comunicar sus ideas. El objetivo de estos juegos es asistir a los niños a construir lazos entre las palabras, sonidos y su representación simbólica, y a relacionarlo con sus vivencias personales. Para que funcionen correctamente, es fundamental llevar a cabo las dinámicas en un entorno estimulante y activo, donde la diversión y el estar feliz sea una prioridad. También se aconseja a que los niños entiendan como funciona el juego, para que puedan inventar otras situaciones lúdicas partiendo de la figura inicial. Adicionalmente, los juegos lingüísticos no son exclusivos del desarrollo de la expresión oral, también fortalecen la capacidad de escritura. Al jugar con palabras de forma amena e ingeniosa, los discentes adquieren mayor facilidad para usar los códigos de lenguaje, esto mejora sus destrezas comunicativas en todos los entornos posibles (Montañez, 2022).

Evaluación de los juegos lingüísticos

Para comprender como aprenden los niños, es clave estudiar lo que hacen y prestar atención sus las actividades pedagógicas que programamos realmente ayudan que los discentes alcancen las metas educativas. Al ver las dinámicas de juego, podemos darnos cuenta si las actividades son de interés para los alumnos, si están aprendiendo el significado de las cosas que le rodean y como resuelven problemas. Hay dos formas básicas para obtener información. Primero, esta la observación directa es cuando el docente mira a los niños durante la clase, aquí, no se puede controlar todo lo que pasa y a veces cuesta saber que momentos ponen en evidencia si el niño está aprendiendo. La otra forma es la observación indirecta, la cual consiste en guardar evidencias de diferentes trabajos y momentos donde el estudiante plasma lo aprendido para luego analizarlos con calma. En esta categoría se incluyen la observación documental y la observación realizada mediante encuestas (Limachi, 2020).

Variable Expresión Oral

La interpretación de expresiones habladas es la capacidad de producir e interpretar expresiones significativas, formadas por las reglas lingüísticas apropiadas. La competencia funcional es la capacidad de seleccionar y utilizar funciones comunicativas apropiadas (Wijgh, 1996 citado por García, 2016). La oralidad es la capacidad de hablar, de brindar una declaración, aclara un hecho o fenómenos, así como la exteriorización del entendimiento a través del uso de la palabra; es la forma particular de decir las cosas y expresar de manera adecuada (Alca, 2018 citado por Damián, 2022).

Cuando el niño se expresa oralmente según el MINEDU (2016) desarrolla las siguientes capacidades: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada; Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica e Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

Cuando un niño alcanza el desarrollo esperado en la expresión oral dentro del ciclo II, demuestra habilidades como las siguientes:

- **Comunicación espontánea:** Expresa libremente sus necesidades, emociones, experiencias e intereses, utilizando un vocabulario más amplio y familiar. Además, juega con el lenguaje a través de rimas, trabalenguas y adivinanzas. Su expresión oral suele ir acompañada de gestos y movimientos corporales, adaptándolos según el propósito de su comunicación y la persona con la que interactúa, ya sea en el ámbito familiar, escolar o comunitario.
- **Desarrollo de ideas:** Es capaz de construir discursos en torno a un tema, aunque en ocasiones puede desviarse del mismo.

- **Interacción oral:** Participa activamente en conversaciones y diálogos, así como en actividades en las que escucha lecturas o narraciones. También, formula preguntas y responde de forma correcta, teniendo en cuenta las normas básicas de comunicación, el turno para hablar y usando expresiones de cortesía.
- **Comprensión y opinión:** Comenta el punto de vista de lo que escucha, explica con palabras sencillas la razón de porque le gusta o no le gusta los personajes, trama u otros aspectos del cuento; opina y comprende lo que pasa en su vida diaria.

Expresión oral

Según Campos y Quispe (2019) esbozan que desarrollar la capacidad de hablar es vital para la comunicación compleja, ayuda a la interacción y convivencia, impulsando el progreso del intelecto, al definir ideas o propuesta de solución. Cassany (1998) indica que la expresión oral es una manifestación del lenguaje que agrupa a un conjunto de estrategias pensadas para elaborar una comunicación eficaz y correcta en distintas situaciones. El autor divide las habilidades comunicativas en dos grandes grupos: las habladas y las escritas. Además, las ordena según el papel que desempeñan en el acto de comunicar, estas son, habilidades de producción, que es la forma en que se expresa ideas, y las de recepción, que es cuando oímos y entendemos que se dice.

Programa

Un programa es un escrito que detalla la implementación de métodos pedagógicos cuidadosamente seleccionados para desarrollar la habilidad de que el estudiante aprenda ciertos conocimientos. Gracias a la organización de sus contenidos, los alumnos cultivan la aptitud de aprender por si solos, dudar e intentar entender lo que comprenden (Gasco, 2017). El programa educativo une elementos conceptuales, procedimentales y valorativos acerca del uso de diferentes estrategias pedagógicas. De forma multitransversal fomenta en los discentes la apropiación de los métodos de aprendizaje, trayendo como consecuencia avances significativos en el entorno escolar (Dorado et al. , 2020).

Juegos Lingüísticos

Estos tipos de juegos se emplean para acortar y hacer más amigable el proceso de dominar un idioma, dando la oportunidad a los estudiantes de practicar el idioma de una forma alegre, divertida e interactiva. Estas dinámicas conllevan a emplear reglas lingüísticas concretas, que tienen que ser acatados por los participantes, de esta forma los alumnos están sujetos a hablar correctamente durante el juego (González y Bermello, 2022).

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación

La investigación aplicada emplea el método que busca identificar problemas de nuestro entorno y utilizar soluciones fundamentadas en las teorías generadas por la investigación básica. Además, este tipo de indagación considera las leyes, normas éticas y sociales, como límites para la experimentación, lo cual ofrece un contexto correcto para analizar y solucionar los problemas identificados (Castro et al., 2023).

2.2. Diseño de investigación

El diseño empleado en este trabajo fue pre experimental, según (Escudero y Cortez, 2018) este diseño puede entenderse como el proceso de adquirir, combinar, estructurar y aplicar conocimientos y técnicas previamente existentes, ya sean de naturaleza científica, tecnológica o de otra índole. Este enfoque tiene como propósito desarrollar o diseñar modelos, prototipos o estrategias que sirvan como punto de partida para llevar a cabo un trabajo empírico inicial. Dicho trabajo permite validar planteamientos teóricos y, a su vez, reforzar las bases argumentativas propuestas desde la perspectiva de la investigación aplicada. En este caso se trabajó con un pre y post test con el fin de comprar dos resultados en momento distintos teniendo como particularidad que se aplicó un programa de intervención entre los test.

La investigación con enfoque cuantitativo se centra en el análisis de datos obtenidos estadística y numéricamente para poder comprender o explicar alguna relación partiendo desde una hipótesis y variables, tratando de explicar o afirmar teorías. Según Hadi et al. (2023) mencionan que esta estrategia o enfoque de investigación tiene como idea principal la medición de variables buscando establecer posibles relaciones causales entre ellas. A diferencia de otras investigaciones, la cuantitativa se distingue por centrarse en la medición. Las realidades expresadas y comprendidas estadísticamente, enfocado en la ciencia positivista.

2.3. Población

La población estuvo conformada por 29 niños del aula de 5 años de la Institución educativa inicial Manuel Antonio Mesones Muro de Bagua. La muestra estuvo conformada por el total de la población.

2.4. Técnicas e instrumentos de evaluación

Se empleó como técnica de la observación, según Lam (2016) se trata de una técnica de investigación y un método de recolección de datos que permite obtener una representación de la realidad de los fenómenos analizados, desde la perspectiva del investigador. En este caso el investigador observó si los alumnos durante las clases manifestaban desempeños que demostraban una expresión oral adecuada, para este fin se utilizó como instrumento la guía de observación, según Fonseca y Corona (2021) Es un documento diseñado para orientar la observación de determinados fenómenos, facilitando la recopilación y organización de información. Generalmente, se presenta en forma de tabla con columnas que permiten estructurar los datos de manera ordenada. En este caso, la guía de observación incluyó nueve ítems distribuidos en tres dimensiones: adecuación, organización y desarrollo del texto; uso de recursos no verbales y paraverbales; e interacción estratégica con distintos interlocutores

2.5. Procedimiento de aplicación de instrumentos

La aplicación de la guía de observación para evaluar la expresión oral se realizó durante las sesiones de clase y espacios de recreación. Las investigadoras observaron a los niños como dialogaban con sus pares, también cuando exponían, o cuando la docente les preguntaba su opinión o alguna información, es importante aclarar que solo se prestó atención a la forma de cómo se expresaban oralmente los niños e interactuaban hablando con otros, para ser aún más objetiva la evaluación también se registró la expresión oral que tenían los niños en espacios recreativos, es decir, cuando jugaban en horas de receso. El instrumento se aplicó antes y después del programa de intervención con el fin de comparar estadísticamente los resultados.

2.6. Procesamiento de datos

Los datos recogidos en los instrumentos fueron vaciados a Excel con el fin de promediarlos o sumarlos según los intereses del investigador, una vez debidamente codificados los datos fueron copiados a SPSS para generar la estadística descriptiva (tablas de frecuencia y porcentaje) y la estadística inferencial (prueba de comparación medias para muestras relacionadas), una vez obtenidos los resultados estadísticos se prosiguió a redactar los capítulos de propuesta, resultados y conclusiones.

2.7. Equipos y materiales

Para la aplicación de los juegos lingüísticos dirigidos a mejorar la expresión oral en niños de 5 años, se utilizaron diversos equipos y materiales para realizar las actividades lúdicas y motivadoras; entre ellas se aplicaron, tarjetas ilustradas, imágenes de objetos, animales, acciones o emociones para que los niños describan o inventen historias; títeres o marionetas, facilitan la narración de cuentos y el juego de roles; dados con imágenes o palabras que ayudan a crear relatos espontáneos; micrófonos para simulaciones de entrevistas, presentaciones o juegos de radio; carteles con palabras clave o frases incompletas para que los niños las completen de forma creativa; láminas de secuencias, ilustraciones que los niños deben ordenar y contar la historia. También se emplearon los siguientes equipos, parlante para reproducir música y como alta voz, laptop para organizar la información y procesar los datos, celular para comunicarse y organizar información, colores, lápices, hojas, etc.

2.8. Consideraciones éticas

Fue imprescindible comunicar a los padres de los alumnos el fin de esta investigación antes de aplicar la guía de observación. Para ello, se les proporcionó explicaciones escritas detalladas para garantizar que comprenden el objetivo del estudio, en que se van a emplear los datos recogidos y otros aspectos importantes para tomar decisiones informadas y transparentes sobre la participación. Se aseguró a los padres de familia que la información recogida no se compartiría ya que sólo se utilizaría con fines de investigación. Además, su privacidad está protegida y se evita la publicación sin permiso porque se almacenan de forma segura en una plataforma virtual a la que solo puede acceder el investigador. Los datos se recopilaron sin registrar el nombre de los participantes, sin capturar datos que comprometan su identidad. Evaluamos cuidadosamente si el estudio planteaba problemas o riesgos para los sujetos, teniendo presente que el beneficio superar los posibles daños o desventajas sin identificar riesgos sustanciales. Los partícipes fueron tratados justa y equitativamente durante todo el estudio, evitando discriminar durante la aplicación de los instrumentos y la propuesta. La información recopilada se ha procesado de forma ética, sin manipular ni distorsionar los datos obtenidos específicos, y presentándolos de forma precisa y transparente.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Resultados del pre test

Tabla 1

Resultados de la variable: Expresión oral

	F	%
Inicio	10	34,5
Proceso	13	44,8
Logrado	5	17,2
Destacado	1	3,4
Total	29	100,0

Se observa en la primera tabla, que con respecto a la expresión oral el 34,5% de los discentes mostraron dificultades para hablar correctamente o desenvolverse en una conversación, por lo que calificaron en la escala inicio, por otro lado, el 33,8% se ubica en el nivel de proceso, mostrando que están en camino de lograr una expresión oral correcta, el 17,2% ha logrado expresarse correctamente en la oralidad, y el 3,4% destacó en la forma en que se expresan; estos resultados indican que el 79,3% no han logrado los desempeños esperados al momento que se comunican oralmente.

Tabla 2

Resultados de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada

	F	%
Inicio	10	34,5
Proceso	12	41,4
Logrado	5	17,2
Destacado	2	6,9
Total	29	100,0

En la segunda tabla encontramos que el 34,5% tienen dificultades en adecuar y desarrollar lo que habla con coherencia por lo que se encuentran en fase inicio, el 41,4% está en proceso de organizar correctamente lo que expresa, el 17,2% ha logrado estructurar el mensaje hablado como se debe, mientras que el 6,9% ha destacado en esas habilidades; aquí se evidencia que 8 de cada 10 alumnos tiene aprietos para construir con coherencia un mensaje hablado.

Tabla 3

Resultados de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

	F	%
Inicio	5	17,2
Proceso	13	44,8
Logrado	9	31,0
Destacado	2	6,9
Total	29	100,0

Encontramos en la tabla tres que el 17,2% se encuentra en inicio, es decir, no emplean gestos no ademanes para hablar, el 44,8% se ubican en proceso, aquí los alumnos muestran poco el uso de recursos no verbales, el 31,0% sí gestualiza, hace sonidos y ademanes con el fin de

que entiendan lo que quiere comunicar oralmente, por otro lado, el 6,9% destaca en esta capacidad; seis de cada diez alumnos emplean pocos recursos no verbales, por lo que limitan el impacto cuando se expresan oralmente.

Tabla 4

Resultados de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

	F	%
Inicio	8	27,6
Proceso	16	55,2
Logrado	5	17,2
Destacado	0	0
Total	29	100,0

En la cuarta tabla encontramos que el 27,6% se ubica en inicio, el 55,2% esta en proceso de lograr una interacción optima con sus pares, el 17,2% logra dialogar eficientemente con otros, ningún niño se encontró en nivel destacado; aquí se observa que ocho de cada diez discentes no logran conversar estratégicamente con sus pares.

3.2. Resultados del post test

Tabla 5

Resultado de la variable: Expresión oral

	F	%
Inicio	1	3,4
Proceso	15	51,7
Logrado	9	31,0
Destacado	4	13,8
Total	29	100,0

En la tabla cinco se observa que después de aplicar la propuesta de intervención el 3,4% de niños calificaron en nivel inicio, el 51,7% se ubicaron en proceso, demostrando que es

cuestión de práctica realizar una expresión oral adecuada, el 31% logró los aprendizajes esperados, además el 13,8% destacó en su desempeño; los resultados mejoraron en comparación de pretest, cinco de cada diez alumnos lograron desarrollar una expresión hablada coherente y fluida.

Tabla 6

Resultados de la dimensión: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	10,3
Proceso	12	41,4
Logrado	9	31,0
Destacado	5	17,2
Total	29	100,0

En la tabla seis encontramos que con respecto a adecuar, organizar y desarrollar el texto hablado con coherencia el 10,3% de los niños se encuentran en la fase inicio, el 41,4% están en proceso de lograr las habilidades deseadas, el 31% pudo lograr los desempeños indicados y el 17,2% destacó sobre resto por su alta capacidad de organizar información al momento de conversar; aquí se puede deducir que cinco de cada diez alumnos han logrado los aprendizajes deseados.

Tabla 7

Resultados de la dimensión: Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	11	37,9
Logrado	13	44,8
Destacado	5	17,2
Total	29	100,0

Encontramos en la tabla siete que con respecto a utilizar gestos, ademanes y sonidos para fortalecer la comunicación hablada ningún niño se encontró en la escala inicio, el 37,9% de los discentes se ubicaron en proceso, el 44,8% demostró haber logrado los aprendizajes y el 17,2% destacó por sobre sus pares; se evidencia que solo 4 de cada diez alumnos no pudo lograr los desempeños trazados, se evidencia una mejora importante con respecto a la evaluación diagnóstica.

Tabla 8

Resultado de la dimensión: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	13	44,8
Logrado	11	37,9
Destacado	5	17,2
Total	29	100,0

Se observa en la tabla ocho que con respecto a la interacción estratégica cuando conversan los niños, no se encontraron estudiantes en el nivel inicio, el 44,8% de discentes se ubican en proceso, el 37,9% ha logrado los aprendizajes esperados y el 17,2% ha destacado por sus desempeños; aquí podemos observar que la mitad de la muestra ha desarrollado una

interacción adecuada al momento de dialogar, mientras que la otra mitad está en camino de lograrlo.

3.3. Contrastación de hipótesis

H1: Los Juegos lingüísticos sí influyen en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua.

H0: Los Juegos lingüísticos no influyen en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua.

Primero se sumó los resultados de todos los ítems, esta acción se realizó con los datos del pre test y post test.

Tabla 9

Resultados del pre test y post test

Pre test	Post test
15	24
23	28
12	19
9	14
17	22
18	25
12	16
18	29
20	24
26	33
14	20
10	17
10	14
18	23
27	32
31	37
20	26
15	21
10	13
11	16
16	21
19	25
12	20
18	22
17	20
10	15

26	30
32	34
12	17

Nota: elaboración propia

Segundo se realizó una prueba de normalidad de muestras, donde si el P valor es menor que 0,05 la distribución no es normal.

Tabla 10.
Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad		
Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl
VAR00019	,915	29
VAR00020	,960	29

Se obtuvo que el pre test tiene una significancia de 0,022 por que lo se afirma que tiene una distribución no paramétrica, mientras el post test tuvo una significancia de 0,325 por que se afirma que su distribución si es paramétrica; al encontrar una muestra con distribución no normal se prosigue a realizar el estadístico de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 11.
Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre VAR00019 y VAR00020 es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

Los resultados de la prueba de hipótesis para muestras relacionadas de Wilcoxon nos dicen que existe una significancia de 0,000 por lo tanto se aprueba la hipótesis alterna y se rechaza la nula, afirmando, que los juegos lingüísticos sí influyen en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los hallazgos de la investigación confirman que los juegos lingüísticos tienen un impacto significativo en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial en Bagua. La prueba estadística de Wilcoxon para muestras emparejadas arrojó significancia de 0,000, comprobando que existió una mejora sustancial en las habilidades expresivas de los niños tras la implementación de esta estrategia pedagógica. Estos resultados coinciden con diversas investigaciones previas que han explorado las mismas variables en la infancia. En este sentido, Sierra (2024) sostiene que los juegos lingüísticos, cuando son diseñados con un propósito pedagógico claro y adaptados al grado de desarrollo de los niños, contribuyen de manera efectiva a fortalecer la expresión verbal. Su propuesta pedagógica promovió experiencias vivenciales y prácticas que facilitaron la mejora del lenguaje, demostrando que el aprendizaje lúdico ayuda a los discentes a comunicarse de forma fluida y segura. Por su parte, Checa (2022) destaca la actividad lúdica como un instrumento accesible para mejorar la expresión oral y la motricidad gruesa en la infancia. Sin embargo, su estudio subraya la importancia del apoyo de padres durante este proceso, ya que la estimulación del lenguaje en el hogar es un factor determinante en el desarrollo comunicativo de los niños. Lucas y Delgado (2022) refuerzan esta idea al señalar que muchos niños presentan dificultades en la adquisición de habilidades orales debido a deficiencias en su proceso de socialización. Su estudio reveló que la falta de estímulos adecuados y la escasa interacción verbal afectan el desarrollo de la oralidad, limitando la capacidad para comunicarse. Desde una perspectiva cuantitativa, Elera (2024) corrobora la efectividad de los juegos lingüísticos como estrategia para desarrollar la expresión oral. A través del coeficiente de correlación de Spearman ($\rho = 0,960$, $p = 0,000$), se evidenció una relación fuerte y positiva entre la aplicación de estos juegos y la mejora en la expresión oral de los niños. De manera similar, Hurtado (2022) encontró una relación significativa ($r_s = 0,953$) entre la frecuencia de los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años, concluyendo que cuanto mayor es la práctica de juegos lingüísticos, mejor es la capacidad de expresión oral. Finalmente, Coba (2022) llegó a una conclusión alineada con estos estudios, afirmando que la implementación de juegos lingüísticos mejoró significativamente el nivel de expresión oral en los niños. Este hallazgo fue respaldado por la prueba estadística de Wilcoxon, que mostró un valor de significancia de 0,000, reforzando la evidencia de que esta estrategia didáctica es muy efectiva. En resumen, estos estudios refuerzan la idea de que los juegos lingüísticos no solo mejoran la fluidez y precisión del lenguaje en los niños, sino que también fomentan su

socialización y confianza al comunicarse. Aprender a través del juego es una herramienta poderosa para enseñar expresión oral, brindando experiencias significativas que enriquecen el vocabulario, mejoran la pronunciación y fomentan la estructuración coherente del discurso en la infancia.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

PROGRAMA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS

a) Presentación

Comunicarse es fundamental para que los niños desarrollen todo su potencial, les ayuda a compartir lo que piensan y sienten, a conversar con otros y a que los entiendan. Por esa razón se crea el Programa de Juegos Lingüísticos, para que los discentes de cinco años aprendan con naturalidad y diversión a hablar correctamente. El programa tiene juegos enfocados para que los niños hablen sin inhibiciones, aprendan nuevas palabras, mejoren la pronunciación y creen frases que tengan sentido. Los niños participaran activamente, jugando, descubriendo palabras y conceptos que les aporratará confianza al momento de expresarse en casa, en clase y con sus amiguitos.

b) Fundamentación teórica del programa

Según Domínguez y Medina (2019) recalcan que el lenguaje hablado es la forma más importante de comunicación ya que los niños aprenden a entender, interpretar y definir ideas. Al expresar y estructurar sus ideas, los discentes utilizan sus capacidades comunicativas no solo para compartir información, sino para exteriorizar sentimientos; el nivel de destreza lingüística condiciona el aprendizaje, sirve como una habilidad básica que facilita notablemente aprender. Piaget (1920) concluye que, en la etapa preoperacional, entre los tres y cinco años, como el periodo donde el lenguaje se expande en cantidad y calidad. En esta fase, los niños emplean palabras de forma simbólica para hablar de cosas que no ha vivido o experimentado. Por otro lado, Vygotski (1979) en su teoría sociocultural, afirma que aprender conocimientos y competencias depende en gran medida de como se relaciona el individuo con su entorno social; el lenguaje nace como un medio de comunicación para reforzar la interacción, permitiendo que el ser humano pueda influir conscientemente en su vida (Montealegre, 2016).

c) Objetivo del programa de juegos lingüísticos

Objetivo general:

- Desarrollar la expresión oral en niños de 5 años de nivel inicial a través de juegos lingüísticos

Objetivos específicos:

- Estimular su fluidez verbal, pronunciación y construcción de oraciones a través de creación de adivinanzas, rimas, y trabalenguas.
- Ampliar el vocabulario de los niños, haciendo uso de palabras novedosas.
- Fomentar su confianza para comunicarse de manera clara, creativa y efectiva en diversos contextos mediante la socialización del juego.

d) Normas del programa

- Escuchar con atención, los niños deben prestar atención cuando alguien habla y esperar su turno para participar.
- Respetar los turnos de palabra, se fomentará el respeto por el turno de cada compañero para garantizar una comunicación ordenada.
- Hablar con claridad y voz adecuada, se motivará a los niños a vocalizar bien y utilizar un tono de voz adecuado para ser comprendidos.
- Usar palabras amables y respetuosas, se incentivará el uso de un lenguaje respetuoso y positivo en todas las actividades.
- Participar activamente, todos los niños deben involucrarse en los juegos lingüísticos, expresando sus ideas con confianza.
- No interrumpir a los compañeros, se reforzará la importancia de dejar que los demás terminen de hablar antes de responder.
- Expresarse con creatividad, se motivará a los niños a usar su imaginación en los juegos para enriquecer su expresión oral.
- Divertirse y aprender jugando, se recordará que el objetivo principal es aprender mientras se disfruta del proceso.

e) Resumen de sesiones

T A L L E R	TEMA	OBJETIVO	METODOL OGÍA	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	INDICADORES
1	CON MIS AMIGOS APRENDEMOS TRABALENGUAS	Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente	Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo plumones cinta dado	45 minutos	01/10/2024	Pronuncia correctamente trabalenguas sencillos. Articula con claridad sonidos repetitivos. Repite frases breves sin omitir sonidos.
2	JUGAMOS A LAS ADIVINANZAS	Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas). Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Juegos lingüísticos	Laptop música Cartulina blanca Imágenes Papel crepe	45 minutos	03/10/2024	Responde con claridad a adivinanzas orales. Formula adivinanzas usando vocabulario adecuado. Relaciona oralmente pistas con sus respuestas.
3	ME GUSTA APRENDER LAS POESIA	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e	Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Imágenes títere	45 minutos	10/10/2024	Recita versos con la entonación adecuada. Acompaña con gestos la declamación poética. Memoriza y repite estrofas con naturalidad.
4	JUNTOS CON MIS AMIGOS CANTAMOS CANTACIONES	interlocutor	Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Pandereta imagen	45 minutos	15/10/2024	Canta canciones infantiles con pronunciación clara. Coordina gestos con el canto. Reproduce estribillos musicales correctamente.
5	ME GUSTAN LAS RIMAS	Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones o diálogos, formulando preguntas y dando respuestas. Interactúa oralmente cuando escucha narrar o leer, formulando preguntas y dando respuestas.	Juegos lingüísticos	Laptop música Imágenes Plumones	45 minutos	17/10/2024	Identifica rimas al escuchar expresiones orales. Crea pequeñas rimas con apoyo visual. Participa activamente en juegos de rimas.

6	¿QUE LINDO LOS CUENTOS?	Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente. Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Juegos lingüísticos	Títere Laptop música Papelógrafo plumones	45 minutos	22/10/20 24	Relata secuencias simples de un cuento. Utiliza conectores simples al narrar historias. Describe personajes y acciones de forma oral.
7	ME GUSTA APRENDER TRABALENGUAS	Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas)	Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Plumones imágenes	45 minutos	24/10/20 24	Pronuncia correctamente trabalenguas sencillos. Articula con claridad sonidos repetitivos. Repite frases breves sin omitir sonidos.
8	DIVERTIDAS ADIVINANZAS		Juegos lingüísticos	Laptop música Cajas Sobres imágenes	45 minutos	29/10/20 24	Responde con claridad a adivinanzas orales. Formula adivinanzas usando vocabulario adecuado. Relaciona oralmente pistas con sus respuestas.
9	RECITAMOS NUESTRAS POESÍAS	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Imágenes plumones	45 minutos	05/11/20 24	Recita versos con la entonación adecuada. Acompaña con gestos la declamación poética. Memoriza y repite estrofas con naturalidad.
10	MIS LINDAS CANCIONES		Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Plumones Imágenes	45 minutos	07/11/20 4	Canta canciones infantiles con pronunciación clara. Coordina gestos con el canto. Reproduce estribillos musicales correctamente.
11	JUGUEMOS A LAS RIMAS		Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Imágenes	45 minutos	12/11/20 4	Identifica rimas al escuchar expresiones orales. Crea pequeñas rimas con apoyo visual. Participa activamente en juegos de rimas.

12	CREAMOS HERMOSOS CUENTOS	Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente. Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Juegos lingüísticos	Laptop música Cartulina Plumones Hojas de colores goma	45 minutos	15/11202 4	Relata secuencias simples de un cuento. Utiliza conectores simples al narrar historias. Describe personajes y acciones de forma oral.
13	ME GUSTAN LAS TRABALENGUAS	Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas)	Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Imágenes	45 minutos	19/11202 4	Pronuncia correctamente trabalenguas sencillos. Articula con claridad sonidos repetitivos. Repite frases breves sin omitir sonidos.
14	DESCUBRIENDO NUESTRAS ADIVINANZAS	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Juegos lingüísticos	Laptop música Imágenes Hojas de color Papel crepe de colores	45 minutos	22/11202 4	Responde con claridad a adivinanzas orales. Formula adivinanzas usando vocabulario adecuado. Relaciona oralmente pistas con sus respuestas.
15	ME DIVIERTO APRENDIENDO POESÍAS		Juegos lingüísticos	Laptop música Papelógrafo Imágenes	45 minutos	26/11202 4	Recita versos con la entonación adecuada. Acompaña con gestos la declamación poética. Memoriza y repite estrofas con naturalidad.

f) Desarrollo de las sesiones de aprendizaje (ANEXO 2)

CONCLUSIONES

El programa de Juegos Lingüísticos mejoró la expresión oral en los niños de 5 años de una institución inicial Manuel Antonio Mesones Muro de Bagua, corroborándose estadísticamente con una significancia de 0,000 en la prueba de Wilcoxon.

Los resultados del pre test el 34,5% de los discentes mostraron dificultades para hablar correctamente o desenvolverse en una conversación, por lo que calificaron en la escala inicio, por otro lado, el 33,8% se sitúa en la escala de proceso, mostrando que están en camino de lograr una expresión oral correcta, el 17,2% ha logrado expresarse correctamente en la oralidad, y el 3,4% destacó en la forma en que se expresan.

El sustento teórico del programa de Juegos lingüísticos se basó en la teoría sociocultural de Vygotsky quien afirmó en su teoría que el aprendizaje en la niñez se realiza en la interacción social y experiencias con su entorno, valorando el juego como el momento ideal para socializar, siendo para los niños el juego lo que crea la Zona de Desarrollo Próximo, también se empleó Teoría constructivista donde se considera que el juego es una forma de asimilación, a su vez se fundamentó en la Teoría del ambiente preparado, donde se suma relevancia al carácter lúdico propio.

En el Programa de Juegos Lingüísticos se empleó el siguiente diseño Presentación, Fundamentación teórica del programa, Objetivo, Normas del programa y Desarrollo. La propuesta contiene 15 sesiones donde se desarrollan adivinanzas, rimas, trabalenguas en forma de juego.

Los Juegos lingüísticos fueron aplicados en quince sesiones, en un lapso de tiempo de cuatro semanas, las actividades de las sesiones se realizaron siempre como un juego, inyectando energía a los estudiantes para que se animen y deseen participar en las dinámicas; después de la aplicación los alumnos mejoraron en su expresión oral.

Después de aplicar la propuesta de intervención el 3,4% de niños calificaron en nivel inicio, el 51,7% se ubicaron en proceso, demostrando que es cuestión de práctica realizar

una expresión oral adecuada, el 31% logró los aprendizajes esperados, además el 13,8% destacó en su desempeño, evidenciándose mejoras de hasta un 20%.

RECOMENDACIONES

A los directivos de la Ugel de Bagua capacitar al personal docente en estrategias lingüísticas con el objetivo que las incluyan en su planificación pedagógica con el fin de mejorar la comunicación oral en los niños. También se exhorta a la Ugel a realizar campañas de formación continua para fortalecer el accionar pedagógico del profesorado.

A que las docentes de inicial integren de manera planificada y frecuente los juegos lingüísticos en sus actividades diarias. Esto permitirá que los desarrollen su expresión hablada de manera lúdica y efectiva, fomentando la participación.

Que las I.E. diseñen programas que incluyan a los padres en la práctica de juegos lingüísticos en el hogar, la estimulación oral reforzará los aprendizajes adquiridos en clase y contribuirá a la mejora del lenguaje de los discentes en un entorno cotidiano.

REFERENCIAS

- Blas, M. (2019). Juegos verbales en la mejora de la expresión oral en la educación 2018. Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35072>
- Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori. Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años. PAIDÓS Educación. https://proassetspd.com.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Campos, R., y Quispe, N. (2019). El Juego de Roles como un Recurso para la Estimulación de la Expresión Oral de los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxxa de la Ciudad de Puno 2019. Obtenido de <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>
- Carriazo, C., Perez, M. y Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. Utopía y Praxis Latinoamericana, vol. 25, núm. Esp.3, pp. 87-95, 2020. Universidad del Zulia. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Cassany, D. (1998). Enseñar lengua. España: GRAO. Obtenido de https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/2345/TGT_995.pdf;jsessionid=6A5F1487F306C61F465F00A21F32AC25?sequence=1
- Castro, M., y Franco, Z. (2023). Estrategia didáctica en el fortalecimiento de la expresión oral en los niños de inicial II. *MQRInvestigar*, 7(2), 1241–1259. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.1241-1259>
- Castro., J. Gómez, L. y Camargo, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Checa, L. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar el lenguaje verbal de la niñez de 4 a 5 años de la unidad educativa diez de agosto del Cantón Otavalo en el año lectivo 2020-2021. Ibarra, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12402>
- Chica, S., y García, I. (2022). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. *Dominio De Las Ciencias*, 8(1), 3–18. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2475>

- Coba, A. (2022). Los juegos lingüísticos mejoran la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 203 "Jesús el carpintero", de Zarumilla - Tumbes, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/29048>
- Damian, R. (2022). Aprendizaje significativo y la expresión oral en los niños y niñas del nivel inicial de la I.E Arnold Gesell- Ate Vitarte en tiempos de pandemia -2021. Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/102235>
- Dorado, A., Ascuntar, J., Garces, Y. y Obando, L. (2020). Programa de estrategias de aprendizaje para estudiantes de una institución educativa. *Praxis & Saber*, 11(25), 75–95. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.9272>
- Elera, Y. (2024). Juegos lingüísticos y expresión oral en estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 05 Vice – Piura, 2022. (Tesis de título. Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”). <https://hdl.handle.net/20.500.14520/6939>
- Escudero Sánchez, C. L. y Cortez Suárez, L. A. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica. Editorial UTMACH. <https://n9.cl/bu9hq>
- Fonseca, M., y Corona, L. (2021). La evaluación del pase de visita como actividad docente asistencial: propuesta de guía de observación. *MediSur*, 19(3), 413-420. <https://www.redalyc.org/journal/1800/180068641009/180068641009.pdf>
- Gadotti, M. (1998). Historia de las Ideas Pedagógicas. Siglo XXI. Editores, S.A. de C.V.
- García, D. (2016). “Autonomía y expresión oral en estudiantes de tres años, en institución pública, trujillo 2016”. Trujillo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/639>
- García, S. y Pedroza, L. (2022). Evaluación del lenguaje en preescolar: desarrollo y validación de una rúbrica. *Sinéctica*, (58), e1375. Epub 08 de agosto de 2022. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0058-015](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0058-015)
- García, V. (2019). Estrategias de aprendizaje en hábitos de lectura significativa. Guía de actividades estratégicas. Universidad de Guayaquil.
- García, Y. y Amaningo, R. (2022). Programa Pedagógico de juegos verbales para estimular la habilidad de expresión oral en los Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial No 125 “Divino Niño Jesús”, Distrito San Ignacio, Provincia San Ignacio, Departamento Cajamarca, Año 2020. (Tesis de Título. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo). <https://hdl.handle.net/20.500.12893/10270>
- Gasco, J. (2017). Diferencias en el uso de estrategias en el aprendizaje de las matemáticas en enseñanza secundaria según el sexo. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 8(1), 47-59. <http://dx.doi.org/10.18861/cied.2017.8.1.2638>.

- Gómez, L. (2017). Desarrollo cognitivo y educación formal: análisis a partir de la propuesta de L. S. Vygotsky. *Universitas Philosophica*, 34(69), 1–23. <https://doi.org/10.11144/javeriana.uph34-69.dcef>
- González, M. y Bermello, G. (2022). Los programas complementarios y su implementación desde la Didáctica de la Matemática. *VARONA*, (74). <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360657468012.pdf>
- González, M., y Bermello, G. (2022). Los programas complementarios y su implementación desde la Didáctica de la Matemática. *VARONA*, (74). <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360657468012.pdf>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Hernández, O., Spencer, R., & Gómez, I. (2021). La inclusión escolar del educando con TEA desde la concepción histórico-cultural de Vygotsky. *Conrado. Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos*, 17(78), 214–222. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1667>
- HoPe, A. C.-P. (2010). El desarrollo de la expresión oral en el aula de educación inicial. Cusco: Fundación HoPe.
- Hurtado, E. (2022). Juegos verbales y expresión oral en niños de 4 años en una institución educativa de Chiclayo, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101267>
- Kayili, G., & Ari, R. (2011). Examination of the Effects of the Montessori Method on Preschool Children's Readiness to Primary Education. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 11(4), 2104-2109.
- Lam, R. (2016). La redacción de un artículo científico. *Rev Cubana Hematol Inmunol Hemoter*, 32 (1), 57-69. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-02892016000100006
- Limachi, M. (2020). Evaluación del desarrollo madurativo en niños de 4-5 años en etapa Preescolar. *Revista de Investigación Psicológica*, (24), 109-120. Recuperado en 03 de septiembre de 2024, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322020000200008&lng=es&tlng=es.
- López Villa, Johanna del Roció, & Lescay Blanco, Dayana Margarita. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (76), . Epub 30 de junio de 2023.

Recuperado en 25 de marzo de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000100001&lng=es&tlng=es.

Lucas, M., y Delgado, L. (2022). Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26(Extraordinario), 175–192. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1709> (Original work published 14 de junio de 2022)

Lucas, M., y Delgado, L. (2022). Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26(Extraordinario), 175–192. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1709> (Original work published 14 de junio de 2022)

Manrique, R. (2020). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz en los niños de la institución educativa inicial N° 575 - Atalla - Huancavelica 2015. Moquegua. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12819/851>

Martino, M. (2021). Los juegos lingüísticos para desarrollar la Oralidad. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, Núm. 2 (2021). DOI. 10.54798/ZNVS8469

Minedu (2016). Programa curricular de inicial. Perú. Ministerio de Educación. Dirección General de Educación Básica Regular. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4548>

Montañez, M. (2022). El componente lúdico en la integración de contenidos lingüísticos y culturales en la enseñanza de ELE. *Foro de profesores de E/LE*, ISSN-e 1886-337X, ISSN-e 1886-337X, N°. 18, 2022, págs. 97-112. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8718369>

Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en Psicología del Desarrollo. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 271-283. Recuperado de http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v19n1/es_v19n1a12.pdf

Newman, S. & Latifi, A. (2020). Vygotsky, education, and teacher education. *Journal of Education for Teaching*, 47 (1), 4 – 17. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1831375>

Piaget, J. (1920). *La representación del mundo en el niño*. Edición Morata. Madrid. Novena Edición. España. Disponible en:

https://books.google.com.ec/books?id=Ez_KcXS8_IUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

- Piaget, J. (1965). In. Wallon, Henri. Los estadios en la psicología del niño. Buenos Aires, Lautaro, 2º ed.; 1965. p.40-50. Monography em Es | Bivipsil | ID: psa-57853
- Rodríguez, A. R., Zavala, C. V. P., Pionce, M. S. P., Solorzano, S. E. S., Parrales, T. M. M., Mejía, R. M. V., & Ávila, J. W. C. (2019). Relaciones de las categorías pedagógicas en función del aprendizaje óptimo (Vol. 47). 3Ciencias.
- Sánchez, J., Castillo, S., y Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 313–328. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sierra, T. (2024). Favorecer la expresión verbal en niños y niñas del grado jardín del colegio Dulce Corazón de María en Villa de Leyva (Boyacá) a través de juegos lingüísticos durante el primer semestre del 2024. (Tesis de Título. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD). <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61473>
- Toro, S., y Tejeda, R. (2020). Estudio diagnóstico de la expresión oral como habilidad comunicativa en la educación inicial. *REFCaLE: Revista Electrónica Formación Y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 59–75. Recuperado a partir de <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3267>
- Trilla, J., Cano, M., Carretero, E., Escofet, A., Fairstein, G., Fernández Fernández, J. A., González Monteagudo, J., Gros, B., Imbernón, F., Lorenzo, N., Muset, M., Pla, M., Puig, J.M., Rodríguez Illera, J. L., Solà, P., Tort, A., & Vila, I. (2001). El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI. Graó.
- Villacis Vásquez, X, Karina Andrade, F, & Vigoa Escobedo, Y. (2023). Constructivismo en el aprendizaje: algunas consideraciones teóricas desde la comunicación. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 124–132. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.847>
- Vygotsky, L. (1924). El desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Barcelona: Crítica.
- Vygotsky, S. (1979). Teoría constructivista del juego. La Habana: Ediciones Revolucionarias.

Anexo N° 02: Evaluación de entrada

Guía de observación

Guía de observación para evaluar el nivel de expresión oral en niños de 5 años basado en el Programa Curricular de inicial (Minedu, 2016)

1= Nivel inicio

2=Nivel proceso

3=Nivel logrado

4=Nivel destacado

Dimensiones	Indicadores	1	2	3	4
Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	1. Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente				
	2. Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas)				
	3. Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.				
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	4. Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor				
	5. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor				
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	6. Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones o diálogos, formulando preguntas y dando respuestas.				
	7. Interactúa oralmente cuando escucha narrar o leer, formulando preguntas y dando respuestas.				
	8. Emplea normas básicas y modos de cortesía como respetar turnos para tomar la palabra.				
	9. Opina sobre el texto oral que escucha, dando razones sencillas sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana, a partir de su experiencia y del contexto en que se desenvuelve				

Anexo N° 03

Tablas del procesamiento de información

Pre test

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	Nº	1	2	3	D1	4	5	D2	6	7	8	9	D3	TV		
2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	15	
3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	23	
4	3	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	12	
5	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
6	5	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	17	
7	6	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	18	
8	7	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	12	
9	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	
10	9	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	20	
11	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26	
12	11	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	14	
13	12	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	10	
14	13	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	10	
15	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	
16	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	
17	16	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	31	
18	17	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	20	
19	18	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	15	
20	19	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10	
21	#	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	
22	21	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	16	
23	#	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	19	
24	#	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	12	
25	#	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	18	
26	#	2	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	17	
27	#	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	10	
28	#	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	26	
29	#	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	32	
30	#	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	12	
31																
32																
33																

Post test

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	Nº	apellidos y nombre	1	2	3	D1	4	5	D2	6	7	8	9	D3	TV		
2	1	Estudiante 1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3		24
3	2	Estudiante 2	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3		28
4	3	Estudiante 3	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2		19
5	4	Estudiante 4	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2		14
6	5	Estudiante 5	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2		22
7	6	Estudiante 6	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3		25
8	7	Estudiante 7	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2		16
9	8	Estudiante 8	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3		29
10	9	Estudiante 9	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3		24
11	10	Estudiante 10	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4		33
12	11	Estudiante 11	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2		20
13	12	Estudiante 12	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2		17
14	13	Estudiante 13	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2		14
15	14	Estudiante 14	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3		23
16	15	Estudiante 15	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4		32
17	16	Estudiante 16	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	3	4	4		37
18	17	Estudiante 17	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3		26
19	18	Estudiante 18	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2		21
20	19	Estudiante 19	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1		13
21	#	Estudiante 20	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2		16
22	21	Estudiante 21	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2		21
23	#	Estudiante 22	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3		25
24	#	Estudiante 23	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2		20
25	#	Estudiante 24	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2		22
26	#	Estudiante 25	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2		20
27	#	Estudiante 26	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2		15
28	#	Estudiante 27	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4		30
29	#	Estudiante 28	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4		34
30	#	Estudiante 29	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2		17
31																	

Tratamiento de datos en SPSS

Datos Krelly LEMM.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 10 de 10 variables

	PRE_D1	PRE_D2	PRE_D3	PRE_V	POST_D1	POST_D2	POST_D3	POST_V	VAR00019	VAR00020	var	var	var	var	var	var
1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	15,00	24,00					
2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	23,00	28,00					
3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	12,00	19,00					
4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	9,00	14,00					
5	2	2	2	2	2	3	3	3	2	17,00	22,00					
6	2	2	2	2	2	3	3	3	3	18,00	25,00					
7	1	2	1	1	2	2	2	2	2	12,00	16,00					
8	2	2	2	2	3	3	3	3	3	18,00	29,00					
9	2	3	2	2	3	3	3	3	3	20,00	24,00					
10	3	3	3	3	4	4	4	4	4	26,00	33,00					
11	2	1	2	2	2	2	3	2	2	14,00	20,00					
12	1	2	1	1	2	2	2	2	2	10,00	17,00					
13	1	2	1	1	1	2	2	2	2	10,00	14,00					
14	2	2	2	2	3	3	3	3	3	18,00	23,00					
15	3	3	3	3	4	4	4	4	4	27,00	32,00					
16	4	4	3	3	5	4	4	4	4	31,00	37,00					
17	3	3	2	2	3	3	3	3	3	20,00	26,00					
18	2	2	2	2	2	3	2	2	2	15,00	21,00					
19	1	1	1	1	1	2	2	1	1	10,00	13,00					
20	1	1	1	1	2	2	2	2	2	11,00	16,00					
21	2	2	2	2	2	2	3	2	2	16,00	21,00					
22	2	3	2	2	3	4	3	3	3	19,00	25,00					

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode ON

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	PRE_D1	Númérico	8	0	Dimensión: Ad...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	PRE_D2	Númérico	8	0	Dimensión: Utili...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	PRE_D3	Númérico	8	0	Dimensión: Inte...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	PRE_V	Númérico	8	0	Variable: Expre...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	POST_D1	Númérico	8	0	Dimensión: Ad...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	POST_D2	Númérico	8	0	Dimensión: Utili...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	POST_D3	Númérico	8	0	Dimensión: Inte...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	POST_V	Númérico	8	0	Variable: Expre...	{1, Inicio}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	VAR00019	Númérico	8	2			Ninguno	Ninguno	Derecha	Escala	Entrada
10	VAR00020	Númérico	8	2			Ninguno	Ninguno	Derecha	Escala	Entrada
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Anexo N° 04

Sesiones de aprendizaje y sus respectivos anexos



SESIÓN 1: CON MIS AMIGOS APRENDEMOS TRABALENGUAS

APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	1. Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños al expresarse oralmente demuestran fluidez a la hora del juego				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-------------	-----------------------	--------

<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Damos la bienvenida a los niños entonando una canción “Bienvenido seas esta mañana”. Escuchamos una canción de trabalenguas “La rana cantaba debajo del agua” Responden las siguientes preguntas: ¿Qué será, una poesía, un trabalenguas, etc.? Recuerdan las normas del aula y el uso del material y sus cuidados.</p>	<p>Laptop música</p>	<p>10</p>
<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>La maestra presenta los diversos materiales en una caja sorpresa como: Papelógrafo, plumones, cinta, y un dado de una caja, en cada lado del dado Ponemos imágenes de: tres caras de tigres, trigo, tragal. Tiran el dado, mencionan y escriben completando junto con la maestra el trabalenguas en nuestro Papelógrafo</p>  <p>Formamos grupos y cada uno de ellos tiene un número. La maestra selecciona a un representante por grupo tira el dado y mencionan el número que cayó y salen hacer la trabalenguas. Y así sucesivamente repetimos.</p>  <p>Tres tristes tigres, tragaban trigo en un trigal, en tres tristes trasto, tragaban trigo tres tristes tigres.</p>	<p>Papelógrafo plumones cinta dado</p>	<p>20</p>
<p>Expresividad</p>	<p>La docente invita a los niños y niñas a presentar en grupo el juego del trabalenguas.</p>		<p>15</p>


LISTA DE COTEJO							
N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO	INDICADORES					
		Dice con claridad el trabalenguas aprendido		Participa en clase haciendo preguntas sobre la trabalenguas		Responde en clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							



SESIÓN 2: JUGAMOS A LAS ADIVINANZAS

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas). Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños al expresarse oralmente demuestran fluidez y entonación de voz a la hora del juego				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción “ Bienvenido seas esta mañana ” Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo de la actividad	La maestra propone a los niños a escuchar con atención la adivinanza y después adivinan la respuesta al abrir la ventanita de la pizarra que está cubierto con papel crepe. <u>Adivinanzas</u> Es alargado y naranja, Se la comen los conejos Para así llegar a viejos. 	Cartulina blanca Imágenes Papel crepe	20

	<p>Largo, largo su cuello es y tiene manchas en la piel Si te dijo mas sabrás quién es</p>  <p>Campanita, campanera, Blanca por dentro, Verde por fuera Si no lo adivinas, Piensa y espera.</p> 		
Expresividad	Por grupo expone la adivinanza aprendida.		15


LISTA DE COTEJO							
N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO	INDICADORES					
		Dice adivinanzas aprendidas		Participa en clase descubriendo adivinanzas		Responde en clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

SESIÓN 3: ME GUSTA APRENDER LAS POESIA

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños describen personajes, animales con claridad y usando recursos no verbales y paraverbales a la hora del juego				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción “ Bienvenido seas esta mañana ”, luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo de la actividad	<p>La maestra comienza a decir la poesía y al terminar los niños comienzan a decir junto con la maestra.</p> <p><u>Poesía “cinco pollitos”</u></p> <p>Cinco pollitos tiene mi tía: uno le salta otro le pía y otro le canta la sinfonía.</p> 	Papelgrafo Imágenes títere	20
Expresividad	La maestra propone que los niños digan la poesía aprendida		15


LISTA DE COTEJO							
N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO	INDICADORES					
		Dice poesías con mímicas		Participa en clase aprendiendo una poesía		Responde en clase	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

SESIÓN 4: JUNTOS CON MIS AMIGOS CANTAMOS CANCIONES

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños utilizan buena entonación de voz, fluidez y expresiones no verbales a la hora del juego				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción “ Bienvenido seas esta mañana ”, luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo de la actividad	<p>se le presenta a los niños un Papelógrafo donde está escrito la canción el pato Renato.</p> <p>Escuchan atentamente a la maestra cantar con la pandereta, y luego todos juntos cantan.</p> <p style="text-align: center;"><u>Canción (El pato Renato)</u></p> <p>El pato Renato no sabe cantar Y todos los días se pone a ensayar Cua cua cua cua cua Cua cua cua cua cua cua Cua cua cua cua cua caaaa.</p> <p>El pato Renato no sabe cantar Y todos los días se pone a ensayar Cua cua cua cua cua cua Cua cua cua cua cua cua Cua cua cua cua cua caaaa.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	Papelógrafo Pandereta imagen	20
Expresividad	La docente invita a los niños y niñas a presentar su canción en grupo		15

LISTA DE COTEJO


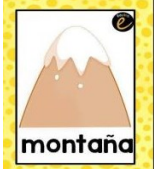



N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO	INDICADORES					
		Canta diversas canciones de su propio repertorio		Participa en clase entonando la canción aprendida		Emplea recursos no verbales y paraverbales	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

SESIÓN 5: ME GUSTAN LAS RIMAS

LAPRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones o diálogos, formulando preguntas y dando respuestas. Interactúa oralmente cuando escucha narrar o leer, formulando preguntas y dando respuestas.	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje Los niños se expresan sus ideas con claridad y facilidad entre ellos				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “ Hola -hola amigos como están ” (miss Rosy) luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra presenta una canción de las Rimas “Hormiguita gallina pintadita” y los materiales que son las imágenes, (Ratón con botón), (Araña con montaña), (Luna con Cuna).</p> <p style="text-align: center;"><u>Rimas</u></p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>LUNA</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>montaña</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>ratón</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>CUNA</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>araña</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>botón</p> </div> </div>	Imágenes Plumones	20
Expresividad	Los niños en grupos realizan las rimas		15

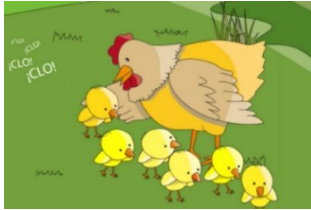
LISTA DE COTEJO							
N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO	INDICADORES					
		Crea una Rima con su nombre		Participa en clase diciendo la Rima aprendida		Interactúa con sus compañeros	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

SESIÓN 6: ¿QUÉ LINDO LOS CUENTOS?

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente. Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños adecuan y organizan correctamente lo que desean decir				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “Hola -hola amigos como están” (miss Rosy) luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.</p> <p>La maestra invita a los niños a entonar una canción” la imaginación” responden la siguiente pregunta: ¿De qué trato la canción?</p>	Títere Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra dice a los niños que hoy vamos a escuchar un cuento ¿Quieren saber de qué se trata? escuchemos con atención “El pollito desobediente”</p> <p>https://youtu.be/mGk7QHqGcMU</p>  <p>La maestra saca el paleógrafo con las preguntas para desarrollarlo en grupo.</p> <p>¿De qué trato el cuento?</p> <p>¿Cuántos pollitos tenía la mamá gallina?</p> <p>¿Cómo se llamaba el pollito desobediente?</p> <p>¿Se murió el pollito Tomasito? ¿Qué paso?</p>	Papelógrafo plumones	20
Expresividad	Dibujaran en una hoja bond la escena que más les gustó.		15







LISTA DE COTEJO							
N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ALUMNO	INDICADORES					
		Nos menciona diferentes cuentos de su propio repertorio		Participa en clase escuchando el cuento		Adecua y organiza la información con coherencia	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

SESIÓN 7: ME GUSTA APRENDER TRABALENGUAS

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas)	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños juegan con el lenguaje realizando las actividades encomendadas				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.





Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “si tú tienes muchas ganas de aplaudir “luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar el trabalenguas vamos a trabajar con nuestra lengua Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra dice jugamos con nuestra lengüita hacia arriba, abajo y costados Hoy trabajaremos el trabalenguas Presenta los materiales: imágenes de perro, niña, cara molesta</p> <p style="text-align: center;"><u>Trabalengua</u></p> <p>El  de </p> <p>me  dile a </p> <p>que cambie a  su por</p> <p>una </p>	Papelgrafo Plumones imágenes	20
Expresividad	Repetimos todo juntos la trabalengua		15



SESIÓN 8: DIVERTIDAS ADIVINANZAS

LAPRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas)	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños al expresarse oralmente demuestran fluidez y entonación de voz a la hora del juego				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “hola -hola amigos como están” (miss Rosy) luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar vamos adivinar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra presenta lo materiales: 3 cajas de diferentes colores: anaranjado, verde, amarillo, y un sobre que hay 3 cartas de igual color al de las cajas.</p> <p>La maestra pide a los niños a elegir una carta al elegir saca la caja del mismo color de la carta y va leyendo lo que dice en la carta hasta que los niños adivinen que es.</p> <p style="text-align: center;"><u>Adivinanza</u></p> <div style="text-align: center;">    </div> <p>1.No tengo patas me gusta arrastrarme y me gusta hacer el sonido y hago así siiii</p> <div style="text-align: center;">  </div>	Cajas Sobres imágenes	20




	<p>2.Soy pequeño tengo dos puntas, tengo dos huequitos para que metas tu dedo y te ayudará a cortar</p>  <p>3.amarillo por fuera blanco por dentro soy una fruta que comen los monos</p> 		
<p>Expresividad</p>	<p>Repetimos todos juntos la adivinanza</p>		<p>15</p>

SESIÓN 9: RECITAMOS NUESTRAS POESÍAS

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje Los niños se expresan oralmente con una correcta entonación de voz y gestualización.				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.





Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “ hola -hola amigos como están ” (miss Rosy) dialogamos sobre lo que vamos a realizar una poesía. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra muestra la poesía en el Papelgrafo</p> <p style="text-align: center;"><u>Poesía</u></p> <p>A mí me gusta el verano, </p> <p>A mí me gusta que haga sol. </p> <p>A mí me gustan los helados de chocolate, fresa y limón </p> <p>La maestra dice a los niños que ahora vamos a darle movimiento a la poesía con nuestro cuerpo corporal.</p>	Papelgrafo Imágenes plumones	20
Expresividad	Repasaremos todos juntos la poesía aprendida con música.		15

SESIÓN 10: MIS LINDAS CANCIONES

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños utilizan buena entonación de voz, fluidez y correcta gestualización al momento de cantar				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.





Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “hola -hola amigos como están” (miss Rosy) luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra saca un Papelografo escrito de la canción del “perro boby” cantaremos en acapela. acompañado con imágenes</p> <p style="text-align: center;"><u>Perro boby</u></p> <p>El perro Bobby se molestó, porque le pisé la cola y le dolió A la guau, guau, guau, a la guau, guau, guau Porque le pise la cola y le dolió.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>El gato Félix se molestó, porque le pisé la cola y le dolió A la miau, miau, miau, a la miau, miau, miau Porque le pise la cola y le dolió.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>La vaca Flora se molestó, porque le pisé la cola y le dolió A la muu, muu, muu, a la muu, muu, muu Porque le pise la cola y le dolió.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>El pato Donald se molestó, porque le pisé la cola y le dolió A la quak, quak, quak, a la quak, quak, quack Porque le pise la cola y le dolió.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>El cerdo Porky se molestó, porque le pisé la cola y le dolió A la oink, oink, oink, a la oink, oink, oink Porque le pise la cola y le dolió.</p>	Papelografo Plumones Imágenes	20
Expresividad	En grupo cantamos la canción con música		15


SESIÓN 11: JUGUEMOS A LAS RIMAS

LAPRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños se expresan oralmente con claridad, voz fluida y recursos paraverbales -no verbales				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “hola -hola amigos como están” (miss Rosy) luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.</p>	<p>Laptop música</p>	<p>10</p>
<p>Desarrollo o expresividad</p>	<p>La maestra dice a los niños cantaremos una nueva canción. “Debajo de un botón”</p> <p>Saca los materiales con: Papelografo escrito la rima con imágenes</p> <p style="text-align: center;">Debajo de un </p> <p>DEBAJO DE  UN, TON,</p> <p>TON.</p> <p>QUE  SEÑOR, TIN,</p> <p>TIN.</p> <p>HABÍA UN, TON,  TON.</p> <p>MUY, MUY CHIQUITÍN,</p> <p>TIN, TIN.</p> <p>TAN, TAN CHIQUITIN,</p>	<p>Papelografo Imágenes</p>	<p>20</p>

	<p>TIN, TIN.</p> <p>La maestra comienza a mostrar más ejemplos con palabras que riman a través de figuras como, por ejemplo. (sopa con ropa, oreja con oveja, caracol con sol y araña con montaña).</p> <p>Luego la maestra comienza a compartir un juego didáctico de las rimas</p> <p>La maestra comienza a sacar el siguiente Papelegrafo buscando a las rimas.</p> <p style="text-align: center;"> Nunca va vacía Dicen que va llena Es nuestra querida Señora ballena Nunca sufre Por su dentadura Siempre va segura. </p> <div style="text-align: center;">  </div>		
Expresividad	Los niños en grupo juegan buscando a las rimas a través de un video		15

SESIÓN 12: CREAMOS HERMOSOS CUENTOS

LAPRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones utilizando un mayor repertorio de palabras de uso frecuente. Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje Los niños organizan y desarrollan correctamente el mensaje que desean transmitir				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.










Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “hola -hola amigos como están” (miss Rosy) luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.</p> <p>La maestra invita a los niños a entonar una canción” la imaginación” responden las siguiente pregunta: ¿De qué trato la canción?</p>	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra muestra los materiales cartulina, imágenes. Dice a los niños que hoy escucharemos el cuento el gato colorido.</p> <div data-bbox="655 943 900 1285" data-label="Image"> </div> <p>Responden las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamaba el cuento? ¿Cómo se llamaba el gato? ¿Qué le gustaba al gato? ¿Qué colores pudieron observar?</p>	Cartulina Plumones Hojas de colores goma	20
Expresividad	Los niños en grupo realizarán con plastilina el dibujo del gato colorido		15







SESIÓN 13: ME GUSTAN LAS TRABALENGUAS

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Juega con el lenguaje (rimas, trabalenguas, adivinanzas)	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños se expresan oralmente con una correcta entonación de voz a la hora del juego				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “como están mis niños” luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.</p>	<p>Laptop música</p>	<p>10</p>
<p>Desarrollo o expresividad</p>	<p>La maestra muestra materiales como: Papelografo e imágenes. Hoy trabajaremos los trabalenguas La maestra repite el trabalenguas y luego los niños.</p> <p style="text-align: center;"><u>Periquito bandolero</u></p> <p>Bandolero </p> <p>Se metió en un   en un</p> <p>El  era de </p> <p>Se metió en una   en una</p> <p>La  era de </p> <p>Se metió en un</p>	<p>Papelografo Imágenes</p>	<p>20</p>



	<p>El era de</p> <p>Se metió en un </p> <p>El pepino maduró</p> <p>Y periquito  Se escapó</p> <p>La maestra saca otros ejemplos</p> <p>El cangrejo  se quedo</p> <p>Perplejo a ver su reflejo</p> <p>en aquel espejo </p> <p>zorro, zorro pide socorro con un gorro</p> <p></p> <p>El hipopótamo hipo está Con hipo. ¿quién le quita el hipo, al hipopótamo hipo?</p> <p></p>		
Expresividad	En grupo los niños dicen la trabalenguas		15



SESIÓN 14: DESCUBRIENDO NUESTRAS ADIVINANZAS

LA PRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños al expresarse oralmente demuestran fluidez, entonación y gestualización la hora del juego.				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “ pico, picotero ” luego dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra pide a los niños a bailar esta canción “Mi pollito amarillito” Luego los niños responden las preguntas ¿El personaje es de color? ¿tiene? ¿Y que comía? ¿De qué personaje hablaban en la canción?</p> <p>La maestra dice a los niños que hoy trabajaremos adivinanzas Empieza a mostrar los materiales como: imágenes cubiertas con papel crepe. Y utilizara círculos de papel de colores para señalar cada adivinanza. la maestra comienza a describir las imágenes y los niños deben de adivinar</p> <p style="text-align: center;"><u>Adivinanzas</u></p> <p>Por un camino de hierro va corriendo muy veloz y da un fuerte silbido cuando llega a la estación. ¿Qué será?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Lleva su casa en los hombros camina sin ninguna pata, y va dejando sus huellitas con un hilito de blanda. ¿Qué será?</p> <div style="text-align: center;">  </div>	Imágenes Hojas de color Papel crepe de colores	20




	<p>Tiene orejas grandes y un cuerpo pequeño le gusta los quesos y a los gatos muy... lejos. ¿Qué será?</p>  <p>El corre y el ladra, y dice guau guau guau, y siempre en la casa se empeña en cuidar ¿quién será?</p> 		
<p>Expresividad</p>	<p>Los niños en grupo mencionan las adivinanzas</p>		<p>15</p>


SESIÓN 15: ME DIVIERTO PRENDIENDO POESÍAS

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Acompaña su expresión oral con gestos según su propósito e interlocutor. Acompaña su expresión oral con movimientos corporales según su propósito e interlocutor	Lista de cotejo
Evidencia del aprendizaje				
Los niños al expresarse oralmente demuestran fluidez, entonación y gestualización la hora del juego.				
Enfoques transversales			valores	
Enfoque de derechos			Libertad y responsabilidad	

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Damos la bienvenida a los niños entonando una canción de saludo: “hola -hola amigos como están” (miss Rosy) luego oramos y cantamos a Dios y dialogamos sobre lo que vamos a realizar. Recuerdan las normas del aula y del uso y cuidado de los materiales.	Laptop música	10
Desarrollo o expresividad	<p>La maestra dice a los niños hoy aprenderemos una poesía para alguien especial. pero escucharemos una canción. “Mami de mis amores” responden las siguientes preguntas: ¿Qué mencionaban en la canción?</p> <p>Hoy aprenderemos una poesía a mamá</p> <p>La maestra saca una caja de sorpresa donde encontraran varias imágenes, como: Mamá, flores, ojos, princesa.</p> <p>La maestra dice estas imágenes representan nuestra poesía.</p> <p>La maestra comienza a sacar un Papelografo escrito con la poesía y va pegando las imágenes al leerlo.</p> <p style="text-align: center;"><u>Poesía “mamá”</u></p> <p>Mamita, mamita  que linda</p> <p>Que estás, mirando estas</p> <p>Flores  que tu hija te da,</p> <p>sonríe</p> <p>Mi linda mamita mis ojos</p> <p>Te miran tu dulce carita,  pareces</p>	Papelografo Imágenes	20

	<p>princesa, princesa  real</p> <p>vestida de fiesta, mi dulce mamá.</p> <p>La maestra dice a los niños que ahora vamos a darle movimiento a la poesía con nuestro cuerpo corporal.</p>		
Expresividad	Los niños en grupo dirán la poesía aprendida con música.		15

Anexo N° 05

Evidencias fotográficas de la evaluación de entrada y aplicación del programa



Nota: Acompañamiento a los niños en la decoración de la ficha de Rimas



Nota: Apoyamos a los niños a compartir con sus compañeros sus trabalenguas



Nota: Nos divertimos realizando los juegos verbales



Nota: Los niños expresan los que más les gusta del tema



Nota: Los niños expresan los que más les gusta del tema



Nota: Compartimos adivinanzas con amor



Nota: Exhibimos trabajo realizado de cada niño



Nota: Los niños exponen sus trabajos realizados

Anexo 6: Constancia de aplicación



COLEGIO EMBLEMÁTICO
"MANUEL ANTONIO MESONES MURO"
RM N° 0318-2010-ED
Creado por D.S. N° 063 del 28 de noviembre de 1963
BAGUA-AMAZONAS-PERU
Código Modular Inicial: N° 1546290 Primaria N° 0515999
Secundaria N° 0262956



*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

10 de octubre del 2024

CARTA N° 25 – 2024/GRA/DRE-A/UEN°303-B/I.E."MAMM"/DIR

SEÑORES:

Krely Angelina Pacherras Yaguenta,
Dany Consuelo Quispe Sanchez

Asunto: Autorización para realizar investigación

Por medio del presente, me dirijo ante ustedes, para saludarlos ya al mismo tiempo, en atención al documento ingresado a la IE. **AUTORIZARLE**, realizar la investigación denominada "**Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial de Bagua**", la cual es con fines de obtener el título profesional de Licenciado de Educación, Especialidad Educación Inicial, del programa LEMM de la Universidad Pedro Ruiz Gallo.


Prof. Alfredo Vallejos Fernández
DIRECTOR
C.M. 10.71588957

DISCIPLINA, ESTUDIO Y SUPERACIÓN



COLEGIO EMBLEMÁTICO
"MANUEL ANTONIO MESONES MURO"
RM N° 0318-2010-ED
Creado por D.S. N° 063 del 25 de noviembre de 1963
BAGUA-AMAZONAS-PERU
Código Modular Inicial: N° 1546290 Primaria N° 0515999
Secundaria N° 0262956



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CONTANCIA DE APLICACIÓN

El director de la institución educativa "Antonio Mesones Muro" de la ciudad de Bagua

HACE CONSTAR QUE:

Que las investigadoras ,Pacherres Yaguenta Krely Angelina ,identificada con DNI 47042958,bachiller en educación inicial, Quispe Sanchez Dany consuelo con DNI 44201371 bachiller en educación inicial, de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, se le acepto ejecutar su trabajo de investigación "Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de una institución inicial "Antonio Mesones Muro de Bagua", Llevándose a cabo en horarios coordinados con las bachilleras para la cual se le brindo las facilidades del caso y permisos requeridos

se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que crea convenientes.


Prof. Alfredo Vallejos Fernández
DIRECCIÓN
C.M. 1021568957

DISCIPLINA, ESTUDIO Y SUPERACIÓN