

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N° 038 Los Niños del Señor de los Milagros-Chiclayo 2023.

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

Investigadores: Bach: Sigueñas Fernandez Francisca Elina
Bach: Sena Hernandez Mery Roxana

Asesor: Dr. Alvarado León Daniel Edgar

Lambayeque-Perú,

2025

Programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en I.E.I.

038 Los niños del Señor de los Milagros-Chiclayo 2024.

Tesis presentada para obtener el título profesional de licenciadas en Educación,
especialidad de Educación Inicial.

Sigueñas Fernandez Francisca Elina
Investigadora

Sena Hernandez Mery Roxana
Investigador

Dr. Vera Carpio Graciela
Presidente

Dra. Sebastiani Elias Yvonne de Fatima
Secretaria

Dra. Espinoza Vizquerra Mariela
Vocal

Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor
Orcid 0000-0002-0806-0126



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 977-2025**

Siendo las 18:00 horas, del día miércoles 17 de diciembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/nth-hmti-yxb> por mandato de la Resolución N° 4376-2025-D-FACHSE de fecha 15 de diciembre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0742-2025-D-FACHSE de fecha 20 de febrero de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Graciela Vera Carpio
Secretario(a)	: Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Vocal	: Dra. Mariela Espinoza Vizquerra
Asesor(a) Metodológico	: Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(e) Tesis titulada(o): PROGRAMA DE ADIVINANZAS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN IEI N° 038 LOS NIÑOS DEL SEÑOR DE LOS MILAGROS-CHICLAYO 2023 Presentada por SIGUEÑAS FERNANDEZ FRANCISCA ELINA y SENA HERNANDEZ MERY ROXANA 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 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Buen

Siendo las 19:00 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. Graciela Vera Carpio
PRESIDENTE(A)


Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
SECRETARIO(A)


Dra. Mariela Espinoza Vizquerra
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACION DE ORIGINALIDAD

Yo, Dr. DANIEL EDGAR ALVARADO LEÓN; usuario revisor de tesis titulada: PROGRAMA DE ADIVINANZAS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN I.E.I. 038 LOS NIÑOS DEL SEÑOR DE LOS MILAGROS-CHICLAYO 2023.

Cuyos autores son, SENA HERNANDEZ MERY ROXANA, Identificado con documento de identidad 41409300 y SIGUEÑAS FERNANDEZ FRANCISCA ELINA, Identificado con documento de identidad 16681363 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 9 %, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito 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 establecida en los protocolos respectivos.

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

Lambayeque, 29 de enero del 2026



Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor

Orcid 0000-0002-0806-0126
DNI: 40909505

Programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N° 038 Los Niños del Señor de los Milagros-Chiclayo 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	9%	6%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	
3	Submitted to Universidad de Piura	1%
	Trabajo del estudiante	
4	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	www.162-241-125-80.cprapid.com	<1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to uncedu	<1%
	Trabajo del estudiante	
9	www.mef.gob.pe	<1%
	Fuente de Internet	
10	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes	<1%
	Trabajo del estudiante	
11	www.coursehero.com	<1%
	Fuente de Internet	
12	repositorio.uncp.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	

Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor
32941968
ORCID: 0000-0002-0806-0126

Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor
32941968
ORCID: 0000-0002-0806-0126

13	Olortin Solano, Martha Loyola. "El Mentefacto conceptual y su influencia en la competencia lectora en el área de comunicación en los alumnos del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha- Aucayacu- Huánuco, 2018", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
14	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
15	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	www.hipatiapress.info Fuente de Internet	<1 %
18	www.bvsd.org Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Ccama Condori, Néstor Ramón. "Elaboración de comics como estrategia reforzadora en la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del tercer grado de la I.E.S. Andrés Bello - Tacapisi 2019.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
22	dspace.unach.edu.ec Fuente de internet	<1 %
23	repositorio.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

24 Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo <1%
Trabajo del estudiante

25 tesis.unap.edu.pe <1%
Fuente de Internet

26 Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Chimbot <1%
Trabajo del estudiante

27 Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote <1%
Trabajo del estudiante

Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor
32941968
ORCID: 0000-0002-0806-0126

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



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: Sena Hernandez Mery Roxana Sigueñas Fernandez Francisca E...
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en ni...
Nombre del archivo: TESIS_LISTA--Programa_de_adivinanzas_ni_os_5_a_os_2025.pdf
Tamaño del archivo: 3.8M
Total páginas: 150
Total de palabras: 27,593
Total de caracteres: 154,397
Fecha de entrega: 29-ene-2026 04:04p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2866539752



Dr. Daniel Edgar Alvarado León
Asesor
32941968
ORCID: 0000-0002-0806-0126

DEDICATORIA

Elina Sigueñas Fernandez

Dedico este trabajo de tesis,
a las personas que han sido pilares
fundamentales en mi vida académica y personal,
en primer lugar, a mis padres cuya devoción
y esfuerzo constante han sido la fuerza
motriz detrás de mi determinación.

Mery Sena Hernandez

A mi familia por brindarme
toda su comprensión
y apoyo incondicional
a lo largo de mis estudios.

AGRADECIMIENTO

Elina Sigueñas Fernandez

Expreso mi agradecimiento en primer lugar a dios,
por permitirme llegar a este objetivo,
a todas las personas que de diversas maneras
han contribuido al desarrollo de este trabajo.
Cada consejo ha dejado una marca indeleble
en mi trayectoria académica.

Mery Sena Hernandez

En primer lugar, a Dios por regalarme
un día más de vida,
por acompañarme y darme fortalezas
para seguir adelante.

ÍNDICE

RESUMEN.....	13
ABSTRACT.....	14
I. INTRODUCCIÓN	15
II. DISEÑO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes	18
2.2. Bases Teóricas.....	21
2.2.1. Teoría del Juego de Jean Piaget.	21
2.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.....	24
2.2.3. Teoría de Skinner “Condicionamiento operante”.....	25
2.3. Base Conceptual.....	26
2.3.1.1. Definición de expresión oral.	26
2.3.1.2. Característica de la expresión oral.....	27
2.3.1.3. El lenguaje oral en Educación inicial.	28
2.3.1.4. Definición “Programa”.....	34
2.3.1.5. Definición “Adivinanzas”	35
2.3.1.6. Características de las Adivinanzas.	36
2.4. OPERACIONALIZACIONES DE LA VARIABLE.....	45
2.4.1. Variables: Expresión Oral.	45
2.4.2. Variable: Programa de Adivinanzas.....	45
III. DISEÑO METODOLÓGICO	50
3.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación.....	50
IV. RESULTADOS.....	55
4.1. Resultados de la variable expresión oral	55
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	84
VI. PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ADIVINANZAS.....	87
VII. CONCLUSIONES	139
VIII. RECOMENDACIONES	140
REFERENCIAS.....	141
ANEXOS.....	143
ANEXO 01: PROBLEMÁTICA, OBJETIVOS, VARIABLES Y METODOLOGIA.....	143
ANEXO 02: INSTRUMENTOS.....	144
ANEXO 03: VAIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	151
ANEXO 04: RECIBO DIGITAL	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución porcentual respecto al ítem 1 de la dimensión claridad	56
Figura 2 Distribución porcentual respecto al ítem 2 de la dimensión claridad	57
Figura 3 Distribución porcentual respecto al ítem 3 de la dimensión claridad	59
Figura 4 Distribución porcentual respecto al ítem 4 de la dimensión claridad	61
Figura 5 Distribución porcentual respecto al ítem 5 de la dimensión claridad	63
Figura 6 Distribución porcentual respecto al ítem 6 de la dimensión claridad	65
Figura 7 Distribución porcentual respecto al ítem 7 de la dimensión fluidez	66
Figura 8 Distribución porcentual respecto al ítem 8 de la dimensión fluidez	67
Figura 9 Distribución porcentual respecto al ítem 9 de la dimensión fluidez	69
Figura 10 Distribución porcentual respecto al ítem 10 de la dimensión fluidez	71
Figura 11 Distribución porcentual respecto al ítem 11 de la dimensión coherencia.....	73
Figura 12 Distribución porcentual respecto al ítem 12 de la dimensión coherencia.....	75
Figura 13 Distribución porcentual respecto al ítem 13 de la dimensión coherencia.....	76
Figura 14 Distribución porcentual respecto al ítem 14 de la dimensión coherencia.....	78
Figura 15 Distribución porcentual respecto al ítem 15 de la dimensión coherencia.....	80
Figura 16 Diferencias porcentuales respecto a las dimensiones: Claridad, Fluidez, Coherencia....	82
Figura 17 Esquema funcional del programa.....	94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Definiciones y operacionalizaciones de las variables	47
Tabla 2 Validación de instrumento	54
Tabla 3 Organización de contenidos	95
Tabla 4 Proyección de actividades	98
Tabla 5 Cuadro general del Programa.....	143

RESUMEN

Esta investigación tuvo como principal objetivo, proponer un programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la IEI N° 038: “Los niños del Señor de los Milagros” – Chiclayo, enfocándose en el diseño descriptivo propositivo no experimental con enfoque cuantitativo.

Se empleó como técnica para recolectar datos la observación a través del instrumento guía de observación, validado por medio de la aplicación del coeficiente V de Aiken del juicio de expertos. Se consideró como población objetivo a 250 estudiantes entre niños y niñas de 5 años en IEI N° 038 Los niños del señor de los Milagros, Chiclayo, teniendo en cuenta que a los 5 años los niños no están alcanzado los hitos del desarrollo del lenguaje las posibles causas de este defiset pueden ser variadas uso excesivo de pantallas que reemplazan la interacción, bilingüismo en etapa de transición, o en algunos casos posibles trastornos específicos de lenguaje (TEL) resultando la muestra final 25 niños y niñas de 5 años. Los resultados muestran que los niños de 5 años de la IEI N° 038 "Los Niños del Señor de los Milagros" presentan un nivel de expresión oral significativamente bajo en sus tres dimensiones evaluadas: Fluidez, coherencia y claridad.

El estudio concluye evidenciando que se alcanzó el objetivo general de diseñar un programa de adivinanzas factible y eficaz. El estudio permitió detectar una necesidad específica, sustentar la propuesta en base a las Teoría Cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría del Condicionamiento de Skinner y la Teoría Estructural del Juego de Jean William Fritz Piaget y, de manera fundamental, corroborar su viabilidad mediante la evaluación de expertos y el examen de sus resultados simulados.

Palabras clave: Expresión oral, Adivinanzas, Desarrollo del lenguaje, Trastornos del lenguaje.

ABSTRACT

The main objective of this research was to propose a riddle program to improve oral expression in 5-year-old children at IEI N° 038: "Los Niños del Señor de los Milagros" (The Children of the Lord of Miracles) in Chiclayo, focusing on a non-experimental, propositional, descriptive design with a quantitative approach.

Observation was used as a data collection technique through an observation guide instrument, validated by applying the Aiken V coefficient of expert judgment. The target population was 250 5-year-old students at IEI N° 038 "Los Niños del Señor de los Milagros" in Chiclayo, resulting in a final sample of 25 5-year-old children. The results show that the 5-year-old children at IEI N° 038 "Los Niños del Señor de los Milagros" have a significantly low level of oral expression in the three dimensions assessed: fluency, coherence, and clarity.

. The study concludes by showing that the overall objective of designing a feasible and effective guessing program was achieved. The study identified a specific need, supported the proposal based on Jean Piaget's Cognitive Theory, Skinner's Conditioning Theory, and Jean William Fritz Piaget's Structural Play Theory, and, crucially, corroborated its viability through expert evaluation and examination of their simulated results.

Keywords: Oral expression, riddles, language development, language disorders.

I. INTRODUCCIÓN

La educación inicial es una etapa fundamental en el desarrollo integral del niño, ya que sienta las bases para el aprendizaje a lo largo de su vida. Durante este período, las habilidades comunicativas, especialmente la expresión oral, adquieren una relevancia significativa, pues no solo facilitan la interacción social, sino que también son determinantes en el éxito académico futuro (Minedu, 2021). Sin embargo, en muchos contextos educativos, se observan dificultades en el desarrollo de esta competencia, lo que limita las oportunidades de los niños para expresar sus ideas con claridad y confianza.

En el Perú, el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) enfatiza la importancia de fortalecer la comunicación oral desde los primeros años, pues esta es la base para el desarrollo de otras habilidades lingüísticas más complejas (Minedu, 2016). No obstante, en instituciones como la IEI N° 038 *Los Niños del Señor de los Milagros* de Chiclayo, se ha identificado que los niños de 5 años presentan limitaciones en su expresión oral, manifestadas en vocabulario reducido, dificultad para estructurar oraciones completas y escasa participación en diálogos grupales. Esta problemática puede atribuirse a diversos factores, como la falta de estrategias pedagógicas lúdicas y motivadoras que estimulen el lenguaje oral de manera efectiva.

Frente a esta situación, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que promuevan el desarrollo de la expresión oral en los niños. Una de las herramientas pedagógicas más efectivas en este sentido son las adivinanzas, las cuales, por su carácter lúdico y retador, captan la atención de los niños y los motivan a participar activamente (Pérez & García, 2019). Las adivinanzas no solo enriquecen el vocabulario, sino que también fomentan el pensamiento crítico, la memoria y la fluidez verbal, aspectos clave para una comunicación efectiva (González, 2020).

En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo Proponer un programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la IEI N° 038: Los niños del Señor de los Milagros-Chiclayo. Asimismo, los objetivos específicos se orientan de la siguiente manera: Identificar el nivel de expresión oral en niños de 5 años en I.E. N° 038: Los niños del Señor de los Milagros-Chiclayo. Fundamentar la base teórica con la que se va sustentar la propuesta del programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en I.E. N° 038: Los Niños del Señor de los Milagros- Chiclayo.

Diseñar la propuesta del programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en I.E. N° 038: Los Niños del Señor de los Milagros- Chiclayo. Validar por medio de juicio de expertos la propuesta del programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en I.E. N° 038: Los Niños del Señor de los Milagros- Chiclayo.

Se parte de la hipótesis de que la aplicación sistemática de adivinanzas, mediante sesiones estructuradas y actividades interactivas, contribuirá significativamente al desarrollo de la expresión oral en los niños, mejorando su capacidad para comunicarse con claridad y coherencia. El estudio se justifica por su aporte tanto teórico como práctico. Desde el punto de vista teórico, profundiza en la relación entre el uso de recursos lúdicos como las adivinanzas y el desarrollo del lenguaje oral, un área que requiere mayor exploración en el ámbito de la educación inicial. En el aspecto práctico, ofrece a los docentes una estrategia concreta y aplicable para fortalecer la comunicación oral en sus estudiantes, alineada con los enfoques pedagógicos contemporáneos que priorizan el aprendizaje a través del juego.

Metodológicamente, la investigación sigue un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, aplicando un método de observación y su respectivo instrumento para analizar y medir el nivel de vocalización de los niños al pronunciar adivinanzas, describir correctamente las características de una adivinanza, expresión correcta, identificación de mensajes, diálogo claro, formulación lógica de ideas e interés por la propuesta. La muestra estuvo conformada por un grupo de 25 niños y niñas de 5 años de la institución mencionada, quienes participaron en sesiones piloto de adivinanzas durante un período determinado. Los resultados obtenidos permitieron determinar si esta estrategia sería efectiva para mejorar su expresión oral, proporcionando evidencia empírica que podría ser replicada en otros contextos educativos.

En síntesis, este estudio busca demostrar que las adivinanzas, como recurso didáctico, no solo son un elemento divertido en el aula, sino también una herramienta pedagógica poderosa para potenciar el lenguaje oral en los niños. Los hallazgos contribuirán al campo de la educación inicial, reforzando la idea de que el aprendizaje significativo se logra a través de metodologías activas y motivadoras. De esta manera, se ha dividido en cinco capítulos, donde cada uno evidencia un contenido específico. En el capítulo 1, se trata sobre el diseño teórico, donde se muestran los antecedentes que poseen las variables vinculadas a la investigación y se detalla el quehacer científico respecto al tema en estudio; también se incluyen las bases teóricas que sustentan el trabajo

científico, asimismo la definición de términos vinculados con la pesquisa.

En el capítulo 2, se abordan los métodos y materiales usados en la investigación, donde se especifica el tipo y diseño de investigación, el establecimiento de la población y el cálculo de la muestra de estudio y las técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos; también la validez de contenido, los criterios de evaluación, el coeficiente estadístico de validación de instrumentos para la recolección de datos y a la vez se describen las variables en el cuadro de operacionalización.

En el capítulo 3, se presentan los resultados y discusión de los aspectos tratados en la técnica sobre el tema de investigación, y la descripción del instrumento enfocado en la propuesta. Finalmente, en los capítulos 4 y 5 se incluyen las conclusiones y recomendaciones como producto del trabajo desarrollado, se incluyen bibliografía y anexos como parte de la estructura oficial del informe de tesis.

II. DISEÑO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Internacionales.

Mediante un estudio de investigación el autor ecuatoriano, Contento (2022), manifiesta que “El juego verbal tiene impactos en el lenguaje oral del niño del nivel de educación inicial” (p 65); el objetivo de dicho estudio era entender si estas actividades lúdicas podían mejorar la comunicación del estudiante que cursan el nivel de educación inicial. Como consecuencia, se llevó a cabo una investigación cuasiexperimental con un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para recoger datos. Se aplicó la prueba PLON-R a 15 niños y se observó que, al inicio, solo un 13.33% de ellos tenía un desarrollo del lenguaje adecuado. Después de implementar el manual de actividades llamado "El mundo mágico de las palabras", el progreso fue notable: el porcentaje de niños con un desarrollo adecuado se disparó a 66.67%.

Los resultados de Contento confirman que los juegos verbales vienen a ser herramientas muy eficaces para potenciar la expresión oral. El infante de inicial no solo logro mejorar su articulación y pronunciación de palabras, sino que también progresaron en la discriminación auditiva y la construcción de frases y oraciones, además, se notó que participaban más en conversaciones, volviéndose más coherentes y comprensibles. Contento concluyo que dichas actividades son un motor de cambio para lograr una mejora en la expresión oral.

Por su parte, Rubio & Soledispa (2021), realizaron una investigación similar con infantes de cuatro y cinco años en una escuela educativa de inicial en Cuenca, Ecuador. El propósito de su trabajo era mejorar las habilidades pragmáticas, semánticas y fonológicas del lenguaje hablado a través de actividades lúdicas. El estudio consistió en aplicar un sistema de actividades recreativas a los niños, en donde los resultados fueron muy positivos, pues la mayoría de los infantes de educación inicial demostraron tener mejor desarrollados su comprensión, pudieron seguir narrativas y pronunciar palabras de forma más precisa. También se observó una mejora en su capacidad para mantener conversaciones en distintos contextos.

En conclusión, dichos autores subrayan la importancia de continuar con estas actividades recreativas de manera constante, ya que el desarrollo del lenguaje hablado requiere una estimulación continua para consolidar los avances.

Nacionales.

Para Yauri (2021), quien realizó un estudio de investigación, el cual tenía como título: Impacto del juego verbal en la expresión oral de los infantes de 5 años de la IE 32002 - Virgen del Carmen - Huánuco - Perú durante el año 2021. Dicha investigación tenía como propósito principal establecer si existe una relación entre la capacidad de los niños para comunicarse oralmente con los juegos de palabras.

Para su investigación, hizo uso del método cuantitativo, con tipología descriptiva y correlacional y su muestra consistió en 40 estudiantes de 5 años, seleccionados de un total de 101. Los resultados pudieron obtenerse mediante observaciones directas, apoyada por listas de cotejo, estas se dieron por validadas mediante un juicio de expertos para asegurar su precisión.

Para analizar los resultados, Yauri utilizó los coeficientes estadísticos Rho de Spearman, el cual reveló correlaciones significativas y positivas entre las dos variables, con un valor de 0,71. Los hallazgos mostraron que el juego verbal tiene un vínculo fuerte con la expresión oral del infante de educación básica de inicial. Dicho investigador concluyó que el uso de estos juegos son estrategias muy efectivas que conllevan a que logren mejorar sus capacidades de comunicación verbal en los niños.

Por otro lado, Ríos (2021), abordó el tema del juego verbal con el objetivo de brindar fortalecimiento a la habilidad comunicativa de estudiantes menores de cinco años de la IE 086 Divino Niño de Santa - Huacho, el cual tenía como objetivo principal evaluar cómo estas actividades lúdicas pueden influir en mejorar la comunicación de los estudiantes. Este tuvo un enfoque cuantitativo y propositivo, buscando demostrar aquella relación entre la habilidad comunicativa y el juego verbal.

Ríos utilizó un diseño de investigación no experimental con tipología descriptiva y correlacional. Se centró en muestras de 30 estudiantes a través de 250 como población. La recopilación de aquellos datos se hizo a través de las

observaciones y las aplicaciones de encuesta en los niños, complementada con un análisis documental.

Los datos obtenidos de su investigación determinaron de que existe una profunda relación entre el juego verbal (adivinanza, trabalengua y rima); lo cual conlleva a que se mejore habilidad comunicativa. Mediante las pruebas estadísticas Chi Cuadrados, se validaron las hipótesis de que las adivinanzas y rimas, al igual que los trabalenguas, tienen efectos positivos para la mejora comunicativa.

El estudio de investigación de Huayhua Huamán (2021), el cual tenía como título “La adivinanza para mejorar el acto comunicativo oral de los alumnos menores del nivel educativo inicial de la IE 424” de Urpichas de oro, durante el año 2019”. El propósito general de dicha investigación se centró en realizar un análisis del impacto generado en el lenguaje oral mediante el uso de adivinanzas en niños de 5 años y su utilidad para los educadores, dicho estudio tenía un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental.

La población total era de 65 niños, seleccionándose muestras de 14 estudiantes. Se recolectaron datos mediante la observación, utilizando una ficha de observación como herramienta principal. Los hallazgos de Huayhua Huamán demostraron que aplicando el método de la adivinanza esta puede llegar a influir de forma muy significativa para mejorar el lenguaje oral. Se notó una mejora notable en la capacidad de los alumnos menores de inicial en cuanto a su comprensión y el uso de palabras, especialmente en el área semántica.

Esto llevó a la conclusión de que las adivinanzas son una herramienta poderosa que les ayuda a fortalecer su vocabulario y esto conlleva a que mejoren la comprensión de los significados de cada palabra en los niños del nivel inicial. Finalmente, el estudio de investigación de Tristán (2020), titulado “Programa de Adivinanzas para mejorar la Expresión Oral en los infantes de cuatro años de la IEI 429 de Huanta – Perú, durante el año 2020”, abordó la problemática de cómo un programa de adivinanzas podría influir en mejorar la expresión oral de un niño del nivel inicial. El objetivo que tuvo dicha investigación era la demostración que tiene la efectividad de este programa dentro de las aulas de aprendizaje como estrategias lúdicas.

Dicha investigación tuvo enfoque cuantitativo y explicativo, siendo su diseño experimentalista. Se emplearon métodos como el descriptivo, experimental, deductivo e inductivo, tuvo una muestra del estudio de 20 estudiantes, y los datos se obtuvieron a través de listas de cotejos y materiales experimentales.

Las bases de datos de dicha investigación revelaron un problema subyacente; en la cual las profesoras de educación inicial a menudo carecen de la creatividad y de ciertas estrategias con metodología lúdica; los cuales son necesarias para fomentar la expresión oral en sus alumnos. Este hallazgo subraya que, aunque existen herramientas efectivas como las adivinanzas, su impacto depende de la preparación y las habilidades de los educadores para implementarlas de manera adecuada.

2.2. Bases Teóricas.

2.2.1. Teoría del Juego de Jean Piaget.

El enfoque de Jean Piaget sobre el libro Juego y desarrollo infantil; Bernabeu y Goldstein (2021), explican "El juego constituye una forma de aprendizaje que se define por el predominio de la asimilación sobre la acomodación" (p. 24); esto quiere decir que, en el juego, el niño no se adapta a las exigencias del mundo exterior, sino que somete la realidad a sus propias necesidades y esquemas mentales, permitiéndole así consolidar sus capacidades cognitivas de manera placentera.

Desde esta perspectiva; el juego no es una actividad aislada, sino una manifestación de las estructuras mentales que se forman en el niño. Por ello, se pueden clasificar los tipos de juego de acuerdo con las etapas de desarrollo cognitivo.

En esta progresión, el niño comienza con el juego de acción, el cual está basado en habilidades sensoriomotoras, continúa con el juego simbólico y, finalmente, domina los juegos con reglas. Es relevante notar que las adivinanzas, siendo una forma de juego verbal, inicialmente se sitúan en la categoría sensoriomotora y, a medida que el niño madura, evolucionan para convertirse en un juego reglado, lo que refleja un progreso en sus capacidades cognitivas.

Esta investigación se fundamenta en la Teoría Estructural del Juego de Piaget, que considera el juego como una manera de incorporar elementos del mundo real sin las limitaciones de la vida cotidiana.

En el contexto de la educación moderna, Sánchez (2021), rescata esta visión piagetiana explicando que "El juego no es una simple copia de la realidad, sino un espacio donde el niño se da el permiso de transformar el mundo para que encaje en sus propios deseos" (p 42); esto quiere decir que, al crear símbolos, el niño no se adapta al entorno, sino que hace que el entorno se adapte a él, logrando así un equilibrio emocional y cognitivo que es vital para su crecimiento.

La teoría subraya que el juego es un pilar fundamental para la evolución de la inteligencia, ya que permite que el niño asimile y reproduzca la realidad en relación a su etapa de evolución.

Las etapas del juego según Piaget

La teoría de Piaget propone que el juego se desarrolla en etapas que están directamente ligadas al crecimiento cognitivo del niño.

- 1. Juego de Ejercicio (0 a 2 años):** Dentro de aquella etapa inicial, el bebé explora su cuerpo y los objetos que los rodean a través de movimientos repetitivos. Estas acciones son esenciales para perfeccionar sus habilidades motrices y sensoriales.
- 2. Juego Simbólico (2 a 7 años):** Dentro de dicha fase, el infante empieza a usar objetos y situaciones para representar la realidad, por ejemplo, una caja de cartón puede transformarse en un barco o una silla en un carro. Este juego es muy relevante para la mejora de su lenguaje y de su imaginación.
- 3. Juego de Reglas (7 a 12 años):** Conforme el niño madura, el juego se vuelve más formal y estructurado. Los niños crean y siguen reglas, lo que les enseña a cooperar, negociar y respetar las normas sociales, habilidades fundamentales para su vida en comunidad.
- 4. Juegos de Construcción:** Dentro de aquella etapa, el juego no se limita a una etapa específica, sino que acompaña a las demás. Consiste en la

construcción y manipulación de objetos, lo que ayuda al niño a desarrollar su habilidad espacial, su creatividad y sus habilidades para dar solución a sus problemas de una forma muy práctica.

La relevancia de los juegos para la mejora cognitiva

La actividad lúdica es considerada una habilidad inherente al ser humano y un pilar para el desarrollo de la inteligencia por varias razones clave:

- **Asimilación y Acomodación:** A través del juego, el infante asimila una nueva experiencia a su esquema mental existente y, al mismo tiempo, da una acomodación a sus esquemas que le permitan poder adaptarse a la nueva información. Este proceso de ajuste es el motor principal del aprendizaje.
- **Desarrollo de la Inteligencia:** Jugar le brinda al niño oportunidades de poder desarrollar su habilidad cognitiva de una manera lúdica y espontánea, lo que le permite fortalecer su inteligencia de forma natural.
- **Crecimiento Social:** El juego fomenta la interacción con otros, lo que es vital para aprender a negociar, resolver conflictos y colaborar para alcanzar un objetivo común.
- **Construcción del Conocimiento:** Mediante la actividad lúdica, el niño logra convertirse en constructor activo de sus propios conocimientos. Es un proceso que lo ayuda a edificar su perspectiva del mundo y a desplegar sus capacidades de pensamiento.

Desde la antigüedad, el juego ha sido visto como una capacidad innata en el ser humano y mediante ello Delgado (2022), explica que "El juego constituye un elemento primordial en el desarrollo del niño" (p 15); esto quiere decir que el juego no solo es una actividad placentera, sino una herramienta indispensable para la construcción de su inteligencia y su equilibrio emocional. Sin embargo; para que este proceso sea efectivo, la intervención educativa debe ajustarse a las necesidades y capacidades propias de cada etapa evolutiva, permitiendo que el juego evolucione a la par que el pensamiento.

2.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.

Según Jean Piaget, el lenguaje es una de las maneras en que el pensamiento se manifiesta. Las palabras funcionan como símbolos que permiten a los niños expresar lo que entienden del mundo, y en este proceso, ellos no son solo receptores pasivos. Al contrario, Piaget sostiene que los niños es un agente activo que construye su propio conocimiento a partir de sus experiencias directas con el entorno.

La teoría de Piaget divide el desarrollo humano en cuatro fases principales: la sensoriomotora, la preoperacional, la operativa formal y la operativa concreta. El periodo preescolar, que ocurre aproximadamente entre los 3 y 5 años, corresponde a la etapa preoperacional. Durante esta fase, el lenguaje de los niños se desarrolla rápidamente, ya que comienzan a usar palabras para referirse a sucesos o conceptos que no están físicamente presentes. Este hito marca un avance crucial en sus capacidades cognitivas y comunicativas.

Dicho proyecto investigativo se fundamenta en la visión de Piaget, que considera el desarrollo humano como un proceso que avanza de manera progresiva. La adquisición de la expresión oral también sigue esta lógica gradual, y para que se complete de forma exitosa, requiere la intervención de un adulto, ya sea un cuidador o un docente. Piaget argumentó que el conocimiento puede construirse tanto de forma individual como colectiva, dependiendo del contexto, y que la inteligencia inicia a crecer desde que se nace. Por consiguiente, los procesos de aprendizaje del lenguaje están directamente ligados al desarrollo cognitivo.

Para Gutiérrez y Vila (2021) "El lenguaje no es una capacidad que aparezca de forma aislada, sino que es el resultado de una evolución cognitiva previa" (p. 88); es decir que el niño primero desarrolla una inteligencia práctica y simbólica que le permite representar el mundo en su mente; solo sobre esa base puede apoyarse luego el lenguaje, el cual se va integrando gradualmente como un medio para organizar y comunicar ese pensamiento ya existente.

2.2.3. Teoría de Skinner “Condicionamiento operante”

Skinner fue un pionero en los estudios de los aprendizajes y las conductas humanas; a través de su teoría, nos dio un marco para entender cómo nuestras acciones se ven influenciadas por las consecuencias que traen. Él llamó a estos comportamientos "Respuestas operantes", explicando que un comportamiento se repetirá si es seguido por consecuencias favorables, y disminuirá si las consecuencias son desfavorables.

En otras palabras, el condicionamiento operante, o también denominado análisis experimental de las conductas, es una teoría que explica el comportamiento voluntario de las personas en su interacción con el entorno.

En su planteamiento, Skinner sostenía que el aprendizaje ocurre cuando una respuesta voluntaria es fortalecida o debilitada por la reacción que provoca, lo que modifica la probabilidad de que esa conducta se repita. Skinner comparaba este proceso con el trabajo de un escultor, afirmando que "el condicionamiento operante moldea la conducta de manera similar a cómo un escritor moldea una masa de arcilla". Para él, el lenguaje se aprende mediante las interacciones que los adultos tienen con el niño, quienes utilizan diferentes estímulos, como recompensas o castigos, según la respuesta del pequeño.

Papalia (2021), describe este proceso de aprendizaje por refuerzo "Desde la teoría del aprendizaje, el desarrollo del lenguaje se apoya en la experiencia y el condicionamiento" (p 154); esto quiere decir que los cuidadores desempeñan un papel fundamental al reforzar los sonidos que se parecen al habla adulta, brindando atención y afecto como recompensa. A través de este proceso de modelado y refuerzo selectivo, los niños expanden su vocabulario y perfeccionan su comunicación para adaptarse a las normas de su entorno social.

Es muy relevante tener por conocimiento que dicha teoría se encuentra enfocada en factores externos, priorizando el impacto del entorno. Además, Skinner consideraba que el lenguaje se encuentra estrechamente relacionada con las satisfacciones de la necesidad básica que los niños expresan.

2.3. Base Conceptual

2.3.1. Base conceptual de Expresión Oral.

2.3.1.1. Definición de expresión oral.

En su obra sobre expresión y comunicación, Sánchez (2021), describe "La expresión oral no puede entenderse únicamente como la capacidad de articular sonidos o frases; es una competencia emocional y social" (p. 28); es decir que requiere que el emisor sea capaz de interpretar el lenguaje no verbal, los gestos y las miradas, logrando así una comprensión profunda de las intenciones y estados de ánimo de su interlocutor. Comunicar es, en última instancia, descifrar el mundo interno del otro a través de la palabra y el gesto.

En conclusión, la expresión oral es como una calle de doble sentido; porque debes ser capaz de comprender los mensajes de las otras personas y, al mismo tiempo, saber comunicarte, de tal manera que tu interlocutor pueda interpretar lo que estás diciendo.

La expresión oral adquiere relevancia muy fundamental en los entornos escolares; debido a que es dentro de este ambiente, donde los estudiantes tienen más oportunidades para interactuar con su grupo de trabajo, lo que facilita la mejora de comunicación interactiva más rica y fluida. En nuestro territorio de Perú, el Programa Curricular del Nivel Inicial se basa en un enfoque comunicativo y este modelo fomenta la mejora de competencias comunicativas en el infante, las cuales se contextualizan dentro de los diversos entornos socioculturales en los que viven. El Programa Curricular del Nivel educativo de Inicial, en comparación con las áreas comunicativas, se centra en los enfoques comunicativos; donde dicho enfoque promueve el desarrollo de cierta competencia comunicativa; los cuales están contextualizadas en diversos entornos socioculturales.

Es comunicativo, ya que su enfoque inicial consiste en emplear el lenguaje como medio de interacción con los demás. A través del proceso de comunicación, los niños logran adquirir las habilidades de entender y

elaborar varios géneros de textos orales y escritos, que abarca una variedad de formatos y géneros discursivos, con una gama de objetivos y plataformas, como materiales diversos. Es importante considerar las costumbres sociales del lenguaje, actividad que no ocurre de manera aislada, sino que se realiza cuando los individuos interactúan dentro de los contextos sociales y culturales. Durante dichas interacciones, se utilizan diferentes formas de lenguaje con el objetivo de crear significados en los textos.

En el ámbito de la comunicación y la pedagogía moderna, Gómez (2022), define que "La expresión oral es una capacidad multidimensional que permite al individuo exteriorizar su mundo interno" (p. 64); es decir sus deseos, saberes y emociones; integrando de manera inseparable la capacidad de escucha con el uso estratégico del lenguaje. No se trata simplemente de un intercambio de información, sino de un proceso pragmático y sociocultural donde el hablante pone en juego su identidad y su capacidad para conectar con el entorno

2.3.1.2. Característica de la expresión oral.

- ✓ La claridad del lenguaje: Capacidad innata que posee una persona al poder comunicar de manera comprensible, teniendo en cuenta el distinto nivel de comprensión que puede evaluarse en función de la edad del individuo.
- ✓ La expresión: Esta se realiza de manera natural, dependiendo de las palabras que se emplean. Esto abarca el tono utilizado, así como las expresiones gestuales que acompañan la comunicación.
- ✓ Originalidad: Se hace referencia al amplio repertorio léxico que posee un individuo, incluyendo su dialecto, expresiones elaboradas, empleo de términos coloquiales, estereotipos y otros aspectos relacionados.
- ✓ Fluidez: No toda la gente dispone de la habilidad para expresar con fluidez un tema específico. Este aspecto también puede manifestarse en la repetición de ideas, en la utilización reiterada de las mismas palabras, en interrupciones, entre otros comportamientos.

- ✓ **Impacto:** La manera en que las expresiones verbales de un individuo pueden influir en la vida, las acciones y las palabras de las personas que lo rodean.

Otros componentes que interactúan junto con la expresión oral.

Las actividades de expresión oral dirigidas a estudiantes del nivel de educación inicial, así como a estudiantes de niveles de primaria o secundaria, se fomentan determinadas características o elementos, si bien no corresponden directamente a la expresión oral, influyen significativamente dentro del desarrollo:

- ✓ Timbre de voz.
- ✓ La composición corporal al hablar.
- ✓ Los gestos que se hacen al escuchar y hablar con alguien.
- ✓ La mirada como elemento no verbal.
- ✓ La dicción, es decir, el dominio correcto del idioma que se emplea.
- ✓ El volumen.
- ✓ El ritmo.
- ✓ La consistencia de lo que se dice.
- ✓ El léxico.
- ✓ La expresividad con la que se pronuncian las palabras.

2.3.1.3. El lenguaje oral en Educación inicial.

Proceso el cual los estudiantes logran adquirir el lenguaje, generalmente ocurre en familia, a través de un adulto cercano establece actos comunicativos con él, principalmente mediante actividades lúdicas que buscan satisfacer sus necesidades y facilitar la apropiación de los usos lingüísticos y culturales propios de su contexto. Sin embargo, en la realidad del entorno, la entrada a la vida escolar representa una ruptura con ese lenguaje informal con el que el niño estaba familiarizado en el hogar, imponiendo de manera repentina nuevos desafíos comunicativos que, en muchas ocasiones, el niño no logra integrar de manera efectiva.

Según Bruner (s.f.), El infante no aprende las normas gramaticales así por así; ya que anterior al inicio de su habla, primero adquiere la comunicación por intermedio del lenguaje diario con el exterior, particularmente en el plano social. El aprendizaje del lenguaje se desarrolla a través del uso comunicativo, siendo la interacción con la madre una pieza fundamental en la transición del estado prelingüístico al lingüístico.

Se establecen rutinas en las que el estudiante adquiere el aprendizaje a reaccionar ante alguna acción de la madre y desarrolla expectativas sobre ellas. Se les llama formatos a estas situaciones que se repiten.

Al ingresar a la etapa escolar, los niños ya han desarrollado cierta capacidad para comunicarse mediante el uso de la palabra hablada, así como a través de gestos y posturas, en función de las experiencias y oportunidades de interacción lingüística que han tenido en su entorno más cercano: la familia. Por consiguiente, no todos los niños presentan iguales habilidades de expresión; algunos llegan al aula con un bagaje tan limitado que les resulta difícil establecer relaciones con sus compañeros.

Esto se debe a que no es lo mismo pertenecer a una familia en la que existe un ambiente propicio para la comunicación, que a otra en la que esta es escasa. Por ello, el lenguaje oral desempeña un rol muy importante dentro de la escuela del nivel inicial, puesto que en esta etapa los niños deben contar con iguales oportunidades para expresarse y construir su voz, para fortalecer su identidad, aprender a convivir en comunidad y apropiarse de aquello que necesitan, participando activamente en los grupos a los que pertenecen.

El docente suele incorporar las adivinanzas dentro de los procesos de enseñanza y de los aprendizajes. Resulta inusual hallar una planificación didáctica que no incluya este recurso. Asimismo, las adivinanzas forman parte de la diversidad de guías didácticas comerciales disponibles en mercados. En la planificación educativa de preescolar, la inclusión de las adivinanzas es necesario; no tienen que ser sustituidos por otros recursos literarios, tales como poemas, refranes, canciones o trabalenguas, porque

todas estas expresiones tienen su importancia y su lugar dentro de la educación en esta etapa.

El empleo de las adivinanzas por parte del docente puede ser tan variado y extenso como lo permita su imaginación. Los motivos señalados representan únicamente algunos de los múltiples propósitos que los educadores de educación infantil pueden tener al integrar las adivinanzas en su labor pedagógica. No obstante, existen diversos motivos adicionales que justifican su incorporación. Por ello, resulta recomendable que la inclusión de las adivinanzas sea considerada como una parte integral de la planificación educativa del docente.

Modalidades

En su análisis sobre la interacción y la comunicación humana, Gallardo (2021), manifiesta "La expresión oral espontánea es la manifestación más genuina de la competencia comunicativa" (p. 56); esto quiere decir que se caracteriza por la inmediatez y la falta de una estructura rígida, permitiendo que el individuo narre sus vivencias, proyecte sus estados de ánimo y defienda sus puntos de vista de manera fluida.

Es en la interacción cotidiana donde esta habilidad cobra su mayor valor, transformando la plática informal en el escenario principal para la construcción de vínculos sociales.

Expresión oral reflexiva: El objetivo de la comunicación oral consiste en captar atención, sostener un diálogo o ejercer influencia sobre el interlocutor. La estructura del discurso y su organización sintáctica tienden a ser más complejas en el lenguaje oral espontáneo. Asimismo, el vocabulario utilizado suele ser más amplio, selecto y variado. En relación con el registro lingüístico, este generalmente se caracteriza por un tono culto y refinado.

Etapas de expresión oral:

Primera etapa: Desinhibición

Los infantes enfrentan una serie de experiencias que, desde una edad temprana, les permiten entender los beneficios y las desventajas del entorno que se encuentran. Estas experiencias, generan en ellos sentimientos de temor, desconfianza y sumisión, lo cual puede dificultar su desarrollo. La labor del educador consiste en facilitar la salida de este estado, promoviendo la desinhibición y fomentando su confianza y autonomía.

El educador no debe progresar de manera excesivamente acelerada; por el contrario, debe brindarle al niño un entorno de seguridad, afecto y comprensión. Además, es importante ofrecerle experiencias que contribuyan a fortalecer su autoestima. Asimismo, resulta fundamental que impulse en el niño la capacidad de expresarse sin miedo a ser objeto de mofa por sus equivocaciones.

Es complicado y extenso describir de qué manera el ejercicio de la intercomunicación afectiva le puede ayudar a restaurar su confianza de sí mismo. No obstante, es fundamental señalar que al principio un niño no puede manifestar nada cuando le llega su turno; no es relevante porque la labor del grupo consiste en entender y promover el afecto.

Segunda etapa: Frecuencias afectivas

Una vez que el infante ha superado dicha etapa, los procedimientos se encuentran libres para establecer relaciones tanto entre personas y objetos, sin experimentar la "reserva" que comúnmente se percibe en un entorno de educación autoritaria.

Las frecuencias afectivas fluctúan en función de los estímulos presentes en la vida real. Por ende, en algunos individuos, su afecto se orienta hacia los juegos, mientras que, para otros, se centra en las personas de su alrededor. Lo fundamental son las vivencias que el niño percibe; si estas son favorables, contribuirán a fortalecer su autoestima y seguridad en

uno mismo. En cambio, si las experiencias son negativas, pueden dejar una huella duradera en su desarrollo emocional.

Las educadoras disponen de la oportunidad de aprovechar las experiencias que los niños viven para enriquecer y perfeccionar su proceso de aprendizaje, fomentando su participación activa en dicho proceso. Asimismo, pueden promover un ambiente en el cual los estudiantes puedan expresar sus propios puntos de vista, integrando de esta manera todos los elementos indispensables para su desarrollo integral.

Tercera etapa: Comunicación social

Para López (2021), "El bienestar emocional en el entorno educativo y familiar permite que el niño se integre desde su propia identidad y experiencia previa" (p. 58); esto quiere decir que, al participar en actividades colaborativas y proyectos de exploración, como la literatura infantil, los niños no solo desarrollan curiosidad, sino que aprenden a valorar las contribuciones de sus pares. En este escenario, cada pequeño aporta según sus capacidades, convirtiendo el aprendizaje en un proceso inclusivo y profundamente enriquecedor

Dimensiones de la expresión oral.

El MINEDU (2017), en el DCN de EBR que rige la educación actual, define esta capacidad "La comunicación oral es una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones" (p. 91); esto supone un proceso activo de construcción de textos determinados por el contexto y el propósito comunicativo. Esta competencia se desarrolla a partir de la escucha activa y la expresión de ideas de forma coherente y cohesionada, empleando recursos verbales y no verbales para asegurar una comunicación eficaz

Ante ello dentro de la didáctica actual en el Perú, Casas (2022), "La competencia de comunicación oral en el currículo peruano se manifiesta a través de la armonía entre la fluidez y la claridad del discurso " (p. 112); esto quiere decir que no basta con emitir sonidos; la coherencia y el manejo

adecuado de la entonación verbal son los que permiten que el mensaje sea significativo. Estas dimensiones, trabajadas desde un enfoque constructivista, aseguran una comunicación eficaz donde el niño es capaz de adaptar su registro según el propósito y el contexto social en el que se encuentra

Las tres dimensiones son:

Claridad.

Es el respeto hacia el oyente; es buscar la palabra justa y la pronunciación amable para que no haya sombras en el mensaje.

Ante ello García (2021), manifiesta "Expresarse con claridad significa ser capaz de elegir las palabras precisas y articularlas con limpieza" (p 112); esto quiere decir que, en la educación inicial, la claridad es el puente que evita la frustración del niño, asegurando que sus necesidades y descubrimientos sean recibidos y entendidos correctamente por su entorno.

Fluidez:

La fluidez no es hablar rápido, sino tener la seguridad de que las ideas fluyen sin nudos que las detengan.

Ante ello; López (2023), nos dice "La fluidez oral en la infancia es el reflejo de una mente que se siente libre para explorar" (p 45); esto quiere decir que más que la velocidad al hablar, se trata de la continuidad y la confianza que el niño muestra al encadenar sus pensamientos, permitiendo que la comunicación sea un proceso natural y sin interrupciones que dificulten el mensaje.

Coherencia:

Es el hilo invisible que une lo que sentimos con lo que decimos para que el otro pueda seguir nuestro camino.

Para Mendoza (2022), "La coherencia es la capacidad del niño para organizar su mundo interno y entregarlo de forma lógica al interlocutor (p

78); esto implica que el discurso tenga un sentido global, donde cada idea expresada esté conectada con la anterior, permitiendo que quien escucha comprenda la intención real del relato.

La manifestación de la expresión oral debe ocurrir espontáneamente o de los resultados de preparaciones meticulosas. En el ámbito educativo, resulta esencial promover ambas formas de comunicación, considerando el grado de desarrollo de los alumnos. Se recomienda comenzar con experiencias cercanas a las vivencias de los niños, tales como diálogos en actividades en pareja; posteriormente, avanzar hacia la participación en comunicaciones grupales múltiples, fomentando así la expresión oral colectiva; luego, introducir las actividades de comunicación dual, con el fin de que los estudiantes desarrollen actitudes de respeto hacia quienes están hablando; y, finalmente, incorporar presentaciones individuales, que consisten en exposiciones orales realizadas en solitario.

El mejoramiento de la expresión verbal busca que los estudiantes puedan comunicarse adecuadamente, transmitiendo información, emociones y pensamientos. Con el fin de que esta comunicación sea comunicación sea efectiva, es necesario considerar diversos aspectos esenciales como: las pronunciaciones correctas de cada palabra, la articulación adecuada, los controles de la respiración, las reducciones del ruido de fondo, así como el uso adecuado del lenguaje corporal, que incluye las expresiones faciales, las posturas y el gesto. Además, es importante considerar la fluidez al pronunciar las palabras, los volúmenes de la voz, las duraciones de la oración, la pausa apropiada, la rapidez y el ritmo del discurso, el propósito comunicativo y evitar errores gramaticales o lingüísticos. También es fundamental emplear adecuadamente el idioma y contar una capacitación preliminar sobre el tema que se va a exponer.

2.3.1.4. Definición “Programa”

El término Programas; son alusivos a los planes o proyectos organizados que contempla las diversas acciones. Asimismo, refiriéndose a un sistema de organización que distribuye las materias dentro de una

asignatura. Dicho término radica en el latín "programma", cuya raíz viene de un vocablo griego. Además, se entiende como un grupo de tácticas, métodos y estrategias para impulsar y promover los progresos de las expresiones orales.

De acuerdo con el Programa Curricular de Educación Básica Regular del MINEDU, este constituye un instrumento curricular diseñado para las actividades pedagógicas y de aprendizaje, permitiendo el uso de contenidos y actividades específicas para la mejora de capacidades individuales.

2.3.1.5. Definición “Adivinanzas”

El término "adivinanza" tiene su origen en la palabra latina "adivinare," la cual significa prever el futuro o hallar una respuesta mediante preguntas o afirmaciones formuladas de forma particular. Una adivinanza puede definirse como una expresión en la que se enuncia o se presume algo que no se menciona explícitamente, mediante una descripción perspicaz o aguda. Esta descripción emplea cualidades o características generales que permiten su atribución a otras cosas que guardan similitud o relación, estableciendo una analogía entre ellas.

Se considera uno de los elementos expresivos del lenguaje oral de mayor importancia, su presentación llamativa en forma de rima promueve en los escolares la motivación y el interés hacia ella. Esta modalidad de expresión incentiva tanto el deseo de aprenderlas y reproducirlas, como la capacidad de resolverlas mediante la adivinanza.

Es importante subrayar la importancia de las adivinanzas, dado que no solo favorecen la memorización de sus contenidos y respuestas, sino que también representan un recurso pedagógico efectivo para potenciar la expresión oral. La sensación de asombro que se experimenta al descubrir similitudes entre objetos, las cuales en circunstancias habituales no se esperarían, constituye un componente fundamental en su elaboración; en ausencia de esa sorpresa, la formulación de una adivinanza perdería su carácter distintivo. Desde una perspectiva lingüística, la adivinanza

constituye un fenómeno que merece ser considerado, dado que, por su propia naturaleza, integra en su estructura una descripción semántica de una persona, un animal o un objeto.

En su estudio sobre literatura infantil y creatividad, Bermúdez y González (2021), explican que "La adivinanza se consolida como una pieza clave de la lírica popular que estimula el pensamiento divergente en la infancia" (p 62); esto quiere decir que, a través de su estructura rimada y el uso de metáforas, este recurso invita al niño a realizar un esfuerzo de observación y análisis para descifrar el enigma. Más allá de la competencia por hallar la respuesta, su valor reside en el proceso cognitivo de conectar conceptos simbólicos y en el goce estético que produce el juego de palabras.

2.3.1.6. Características de las Adivinanzas.

La adivinanza, tiene varias características; las más destacadas son la métrica, compuesta por versos, y su simplicidad para incorporarse en la cultura popular. Los enigmas presentados junto con las declaraciones pueden hacer referencia a una amplia gama de componentes que son parte del mundo cotidiano.

Tienen elementos orientadores.

Al incluir de manera literal palabras fragmentadas, ocultas o clave, se generan indicios que, al ser relacionados, estimulan la imaginación del destinatario, llevándolo a elaborar un significado propio y hallar la solución correspondiente.

Incluyen elementos de desorientación.

Se utilizan versos que incluyen indicios engañosos, así como figuras retóricas y frases de doble sentido que generan comparaciones, animalizaciones y personificaciones.

Todo esto con el objetivo de distraer al receptor, dificultándole así la tarea de encontrar la solución. Al presentar opciones confusas, se generan respuestas variadas. La alternativa correcta es la más inocente, lo que

permite al emisor evadir la detección por parte de quien intenta resolver el acertijo.

Se utilizan para entretener.

Una de las diversas cualidades inherentes a las adivinanzas es su carácter lúdico. La creatividad y el ingenio utilizados en su diseño favorecen la generación de momentos de entretenimiento y fomentan estados de diversión mediante la interacción con el juego.

Popularidad.

Las adivinanzas gozan fama y reconocimiento en varios pueblos y civilizaciones a lo largo del tiempo debido a su antigüedad. Este carácter ancestral facilita que generalmente se transmitan de manera oral, permitiendo que sean heredadas por distintas generaciones. Como resultado de esta tradición oral, los enunciados de las adivinanzas pueden adaptarse según la región en la que se presenten.

Sirven para la educación.

Las adivinanzas son utilizadas como una forma de entretenimiento, así como en los sistemas educativos para instruir a los niños en torno a significados y conceptos relacionados con la vida cotidiana. Además, la incorporación de las adivinanzas en las prácticas culturales favorece la preservación de la cultura popular y promueve la integración social de las comunidades.

Clasificación de las Adivinanzas.

Según Cerrillo, citado por Palmer y Campos (2019), las adivinanzas se pueden clasificar teniendo en cuenta:

- El mundo de lo abstracto
- El mundo de los objetos, como la comida, el transporte y la música, casa ropa entre otros.
- El universo de los juegos.
- El universo de los números y escritura.

- La fe religiosa.
- La naturaleza, como el clima, las geografías y las plantas, fenómeno de las fenomenologías de la naturaleza.
- El universo de los animales
- El ser humano, como el cuerpo humano o las ocupaciones, personas, personajes, parentesco y demás.

Funciones de las Adivinanzas.

Según González (2021), “La adivinanza fomenta, mediante el método ensayo y error, la adquisición de un proceso de asociaciones propio, resaltando la importancia de su aplicación práctica” (p 76); esto quiere decir que, asimismo, promueve una percepción alternativa del conocimiento, involucrando cuatro niveles de entendimiento: el lógico o intelectual el sensorial o estético, el lúdico o emocional y el didáctico.

Función Lúdica.

No cabe duda que las adivinanzas son de carácter lúdico, ya que, en su esencia, constituyen un pasatiempo como: en ensamblar rompecabezas verbales con el objetivo de identificar la imagen o concepto buscado. Para su resolución, resulta fundamental prestar atención a diversos elementos del enigma, escuchar con atención los detalles de las palabras analizando cuidadosamente cada verso. En las primeras o últimas sílabas de las palabras se podría hallar las respuestas, así como de términos fundamentales que caracterizan el objeto en cuestión, ya sea de forma literal o a través de metáforas implícitas, por ejemplo.

La adivinanza, por su naturaleza mnemotécnica y lúdica, ha conseguido crecer y prosperar en diferentes campos, incluyendo los ambientes rurales y urbanos, así como en contextos familiares, domésticos, comunitarios, escolares y en espacios públicos como plazas y calles. Además, su presencia se extiende a medios impresos y plataformas de comunicación. La única restricción que posee es la imaginación, ya que esta permite la creación y recreación de adivinanza sobre asuntos, objetos,

actividades, elementos, o ideas, con la finalidad de desafiar o provocar a un interlocutor.

Las normas del juego son definidas con claridad y precisión, siguiendo una lógica coherente y una estructura ordenada. Además, están enriquecidas con elementos poéticos y, de manera sencilla, emergen ante un receptor tanto individual como universal, con el propósito de suscitar en él el deleite de la fantasía, las curiosidades por el conocimiento, el encuentro con lo misterioso y el deseo de descubrir.

Función Estética o Poética.

La adivinanza es capaz de sensibilizar con la poesía, promoviendo amor por las palabras, los ritmos y las versificaciones. Asimismo, les ayuda a familiarizarse con imágenes abstractas generadas mediante figuras retóricas y tropos, que se concretan en su imaginación y fomentan nuevos y asombrosos modos de observar el mundo.

En su análisis Colomer (2021), rescata dicha conexión emocional con el lenguaje "El juego con el lenguaje, manifestado en la rima y las estructuras rítmicas de la lírica popular, constituye el primer vínculo gozoso del niño con la cultura" (p 84); esto quiere decir que las adivinanzas y juegos de palabras no solo cumplen una función cognitiva, sino que actúan como un depósito de la memoria lúdica de la infancia, donde el placer por el sonido y la sorpresa de la metáfora permiten que el niño habite el lenguaje desde la sonrisa y el asombro.

Función Didáctica.

En su investigación sobre estrategias didácticas y desarrollo cognitivo, Martínez (2022), explica "La adivinanza funciona como un dispositivo pedagógico integral que estimula funciones ejecutivas como la memoria de trabajo y la flexibilidad mental" (p. 104); esto quiere decir que, al descodificar mensajes lúdicos, el niño activa procesos de analogía y reflexión que le permiten resolver problemas de complejidad creciente. Este ejercicio de descifrar lo oculto no solo enriquece su lenguaje, sino que sienta

las bases para el pensamiento lógico y científico, transformando el desafío intelectual en una experiencia de satisfacción compartida y descubrimiento constante.

Importancia del Programa de adivinanzas.

En su reciente estudio sobre la lúdica y la comunicación, Ramírez (2023), manifiesta "Los programas de adivinanzas en la escuela actúan como un motor que impulsa tanto la creatividad como la seguridad al hablar" (p 114); esto quiere decir que, al enfrentarse al reto de un enigma, el niño realiza un esfuerzo mental profundo para conectar pistas y ritmos, lo que desarrolla su capacidad de análisis crítico de una forma natural. Este proceso no solo mejora su vocabulario, sino que crea un lazo emocional positivo con la lectura y la expresión oral, transformando el aprendizaje en un acto de descubrimiento y placer literario.

Este programa incluye una serie de actividades que han sido creadas para satisfacer un requerimiento específico: la ejecución de un programa de adivinanzas dirigido a estudiantes de preescolar, siendo el objetivo de fomentar su expresión oral y proporcionarles diversas maneras y métodos para enriquecer su vocabulario, expresarse con libertad y coherencia. La finalidad es desarrollar la expresión oral para contribuir a la mejora de la habilidad, competencia y valor necesario para actuar en el entorno escolar. El equipo de investigación ha iniciado una evaluación del programa porque le interesa promover la mejora de la expresión oral, las capacidades y alcanzar un alto estándar de calidad y mejora.

Actividades que emplean el juego para implementar situaciones reales de comunicación; en consecuencia, sigue este orden:

- **Motivación:** Fomenta el estímulo al infante para adquirir conocimientos nuevos, fundamentándose en sus ideas anteriores, las cuales son parte de su estructura mental. En otras palabras, intenta crear conflictos cognitivos que sean favorables para su progreso.

- Rendimiento lúdico: Los estudiantes de preescolar trabajan juntos para fomentar su creatividad intercambiando pensamientos. Implicando que adquieran la capacidad de escuchar, hablar, informar, explicar y argumentar mensajes. Como resultado, tendrán la oportunidad de perfeccionar su expresión oral; conseguir una fluidez verbal más alta y optimizar la entonación, el acento y la exactitud léxica.
- Relajación: En esta etapa utiliza su creatividad, ampliando su vocabulario y comunicando mensajes.
- Evaluación: Procedimiento que habilitará al niño a reconocer elementos relevantes para después poder expresarlos ante otros.

Las adivinanzas promueven la construcción de ideas en los infantes, para buscar la respuesta adecuada, es indispensable que el niño distinga los rasgos de un objeto y determine lo que es indispensable. Se fomenta el procedimiento de vinculación de ideas y la imaginación, los cuales ayudarán a desarrollar una visión unificadora en lugar de una fragmentada de la realidad, lo que es crucial para formar personas con pensamiento crítico. Se utilizan con el fin de incrementar el vocabulario de los infantes, ya que son breves y fáciles de memorizar por su formato verbal; así, contribuyen a elevar la motivación infantil y disminuir el aburrimiento que podría surgir del proceso de aprendizaje.

Procedimientos para emplear las adivinanzas

Cuando el maestro comienza a recitar las adivinanzas, se crea un entorno mágico en aula; la expectativa de los niños es absoluta. Al pronunciarla por primera vez, los alumnos se miran entre sí tratando de comprender lo que ha dicho, lo que propicia el análisis.

Conforme al laboratorio pedagógico de HOPE; las etapas para usar las adivinanzas en una sesión educativa son:

- Primero: Agrupar a los estudiantes en semicírculos y repasar aquella norma de convivencia.

- Segundo: Realizar juegos con los niños para que ellos descubran lo que se les señala.
- Tercero: Mostrar la cajas, sobres o bolsas sorpresas e informar qué contiene en el interior.
- Cuarto: Los niños tocarán un objeto uno por uno que se descubrirá en el interior de la caja, y luego describirán conforme a lo que perciba en voz alta, con las manos.
- Quinto: Solicitarle a un niño que explique lo que se encuentra dentro de una tarjeta para que los demás puedan adivinar.
- Sexto: Proporcionar adivinanzas para que los niños señalen la respuesta correcta.
- Séptimo: Un niño dice una adivinanza de manera voluntaria y sus compañeros dan la respuesta.

Dimensiones del Programa de Adivinanzas.

A) Léxico

Desde sus inicios, las adivinanzas han sido en su mayoría orales y su léxico suele ser de dos tipos: cotidiano o poético. El primero se observa en los textos que producen elementos de orientación o desorientación a través de un lenguaje cargado de figuras retóricas o tropos, como la metonimia, la metáfora, el símil, la anáfora, la alegoría y la onomatopeya; o por medio de la creación de nuevos lexemas.

Redondito, rico y,
 muy coloradito,
 le encanta el té,
 pero no el café
 . (Tomate)

B) Sintáctico

El sentido y la estructura sintáctica se trastocan mutuamente; incluso en este juego de palabras, el orden puede ayudar a descubrir el objeto. Por lo tanto, se presentan comparaciones o contrastes entre verbos, pronombres, adverbios, sustantivos o adjetivos en términos de su significado y también de su ubicación sintáctica dentro del texto.

Brilla en el cielo,
calienta en el suelo,
sin él no existiera el día,
y todo frío quedaría.
(El sol)

C) Semántico.

En la elaboración de la adivinanza, notamos que se emplean estructuras acumulativas, las cuales contribuyen a crear el objeto al que se refiere y también al ritmo y esto puede conseguirse de tres formas: mediante la enumeración, la adición o el encadenamiento.

En el primer escenario, mediante encadenamiento, se unen los últimos mediante la utilización de preposiciones, conjunciones, comas o incluso elipsis, se conecta un elemento de una proposición con el primero de la siguiente. por enumeración, cuando se suman varios elementos que pueden ser o no orientadores:

Después de llover
apareces radiante,
con el sol te has de juntar
y los colores has de crear.
(Arco iris)

Por medio de enumeración, cuando se añaden varios elementos que pueden ser orientadores o no:

Tiene ojos y no ve,
con muchos enagües sin ninguna puntada
parece tener escamas, pero no es pez,
¿qué extraño objeto es?
(La piña)

Por adición se incorporan elementos de un mismo paradigma:

Es duro y redondo
y se mete en el fondo
¿qué es?
(Anillo)

Bondades de las adivinanzas

El uso apropiado de las adivinanzas ofrece múltiples ventajas, como, por ejemplo: memorizar un texto y aprender nuevas palabras.

1. Romper con la rutina.
2. Con el fin de ejercitar la mente.
3. Con el fin de socializar,
3. Con el fin de socializar.
4. Para revisar las palabras del vocabulario.
5. Para trabajar con el lenguaje hablado.
6. Para motivar, etc.

Las adivinanzas contribuyen a que los procesos de formación sean más efectivos. Aquel concepto en que el estudiante, dado que cuando se busca la respuesta apropiada, es crucial que distinga entre las diferentes propiedades de algunos objetos e intente identificar lo esencial. Se utilizan para optimizar el léxico infantil, que suele ser corto y fácil de recordar debido a su forma verbal, ayudando a elevarse los niveles de motivación de

los niños y, por ende, a disminuir el tedio que podría ser el resultado de la formación. Entre las numerosas ventajas, podemos señalar:

- Mejoran la memoria y la paciencia. Al interiorizar las afirmaciones y comprenderlas para poder responderlas.
- Fomentar la adquisición de vocabulario nuevo. Incluyen vocablos que los niños no conocen y cuya definición necesitan aprender.
- Al resolver o crear adivinanzas adquieren seguridad y confianza en sí mismos.
- Promueven el avance del lenguaje hablado.
- Contribuyen a motivar la curiosidad natural y la creatividad del estudiante, dado que tienen la posibilidad de comenzar a inventar nuevas adivinanzas sugiriendo sus propias ideas.

2.4. OPERACIONALIZACIONES DE LA VARIABLE.

2.4.1. Variables: Expresión Oral.

La expresión oral, se le conoce como comunicaciones verbales, constituye un tipo de comunicación que se fundamenta en diversas técnicas destinadas a facilitar la emisión de la palabra hablada, la cual es una forma de comunicación significativamente más compleja y se caracteriza por el uso de signos fonológicos que le otorgan estructura. Por intermedio de la expresión oral, los hombres tienen las capacidades de comunicarse de manera abierta y directa con los demás, lo que las convierte en un elemento muy importante para el desarrollo infantil. Por esta razón, se han diseñado actividades específicas de expresión oral dirigidas a los niños.

2.4.2. Variable: Programa de Adivinanzas.

Una presentación llamativa en forma de rima fomenta el interés y las motivaciones por aprenderlas y reproducirlas, así como por descubrir su significado en el nivel de preescolar. El presente programa, diseñada en una serie de actividades para abordar una necesidad específica. Consiste en la ejecución de un programa de

adivanzas dirigido a escolares en la etapa inicial. La finalidad es fomentar la expresión oral de los pequeños, facilitándoles diferentes mecanismos y recursos fortaleciendo su vocabulario, coherencia y expresión.

Tabla 1 Definiciones y operacionalizaciones de las variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Variable Expresión Oral	<p>Sánchez (2021), define esta variable "La expresión oral trasciende la mera articulación de frases para convertirse en una competencia socioemocional" (p 31); esto quiere decir que implica la habilidad de sintonizar con las intenciones, pensamientos y deseos del otro, reconociendo que el mensaje se construye tanto en lo verbal como en lo gestual.</p> <p>Por ello, una comunicación plena requiere interpretar las expresiones faciales y el lenguaje corporal, permitiendo una comprensión integral de lo que el interlocutor realmente desea transmitir.</p>	Claridad	1. Reproduce con buena vocalización lo que oye cuando enuncian las adivinanzas.	1	Guía de observación
			2. Describe con claridad las características de una adivinanza	2	
			3. Se expresa correctamente a manera que son comprensibles.	3	
			4. Identifica el mensaje de la adivinanza con rapidez con ayuda de un adulto o sin ella.	4	
			5. Dialoga con sus compañeros de manera clara.	5	
			6. Menciona sus pensamientos e ideas al tratar de adivinar.	6	

		Fluidez	7. Expresan de manera correcta con ciertas facilidades y espontaneidades.	7	Guía de observación
			8. Platica fluido las palabras de la adivinanza.	8	
			9. Contesta preguntas acerca de la adivinanza en de manera lógica y persuasiva.	9	
			10. Muestra seguridad al hablar.	10	
		Coherencia	11. Formula ideas coherentes y con sentido lógico.	11	
			12. Elabora con coherencia frases simples de adivinanzas relacionadas con la línea temática.	12	
			13. Expone sus ideas en forma ordenada.	13	
			14. Se expresa a través de oraciones en relación con lo que se señala.	14	
			15. Muestra curiosidad por pronunciar las palabras y frases que se les presentan.	15	

Variable Programa de adivinanzas	Morán (2017): estrategia educativa que utiliza adivinanzas como herramienta para promover los aprendizajes. La adivinanza es un acertijo o enigma formulado generalmente en rimas, describen objetos, animales o situaciones de manera indirecta, lo que desafía a los participantes a pensar críticamente para encontrar la respuesta correcta.	Cognitiva	1. Memorizan sus adivinanzas.	1	Guía de observación
			2. Comprende y soluciona adivinanzas.	2	
			3. Describen las características del objeto, animal o elemento de sus adivinanzas propuestas.	3	
		Lingüística	4. Amplían su vocabulario repasando palabras nuevas.	4	
			5. Pronuncia y emplea las palabras de manera apropiada.	5	
			6. Relaciona palabras con imágenes.	6	
			7. Interpreta los acertijos.	7	
		Social	8. Propone adivinanzas para promover que los niños se comuniquen entre compañeros.	8	
			9. Representa las adivinanzas con un dibujo para después compartirlo en aula.	9	
		Emocional	10. Muestra interés por aprender a crear adivinanzas.	10	
			11. Disfruta cada vez que resuelve los acertijos.	11	
		Creativa	12. Muestran creatividad e imaginación al crear sus adivinanzas.	12	

Fuente: Elaboración propia

III. DISEÑO METODOLÓGICO.

3.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación

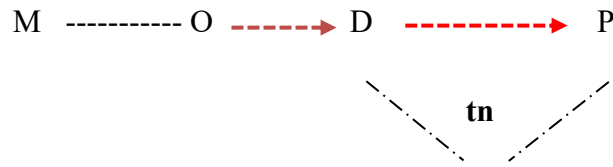
Para Bernal (2022), "Definir el tipo y alcance de una investigación no es un mero requisito formal, sino la garantía de que el proceso sea riguroso y objetivo" (p 142); esto quiere decir que, al optar por un enfoque cuantitativo de alcance descriptivo, el investigador se propone caracterizar la realidad de forma precisa, sentando las bases necesarias para que cualquier propuesta de mejora esté fundamentada en datos reales y verificables que den validez a los resultados obtenidos

Las investigaciones descriptivas en el estudio de fenómenos homogéneos, buscan identificar y analizar características claves que permiten entender mejor la estructura y el comportamiento de los fenómenos examinados. Al emplear criterios sistemáticos, las investigaciones descriptivas no solo proporcionan una visión clara de lo que se estudia, sino que también facilitan la comparación de datos con otras fuentes. Esto es crucial para construir un conocimiento más amplio y fundamentado, contribuyendo a la validación o refutación de hipótesis en investigaciones posteriores.

Recolección de datos: Utiliza métodos estructurados como guías de observación, encuestas, experimentos y análisis de datos existentes para recopilar información. Hace uso de preguntas de investigación y probar hipótesis previamente desarrolladas; por otro lado, el enfoque cualitativo recopila y analiza datos. Por otro lado, aunado al enfoque cuantitativo, este utiliza estadísticas descriptivas e inferenciales para medir variables e instrumentos de investigación, así como tratamiento estadístico y pruebas de hipótesis; el desarrollo de hipótesis estadísticas, diseños estructurados de tipos de estudio, el muestreo, etc.

Para Estela (2020). La investigación propositiva es un enfoque que busca no solo comprender un fenómeno o problema, sino también ofrecer soluciones concretas y viables a partir de un diagnóstico exhaustivo. Este tipo de investigación se desarrolla a través de varias etapas claves que se caracteriza por su enfoque práctico y orientado a la acción, siendo particularmente valiosa en contextos donde se requiere una intervención clara para mejorar situaciones problemáticas y promover el cambio social.

La presente tesis se sustentó en un diseño de investigación no experimental debido a que no se manipulan las variables de estudio. De acuerdo al diseño de investigación, corresponde: Test con un solo grupo de población cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

- M = Muestra
- O = Información Relevante recogidas de los sujetos
- D. = Diagnósticos y evaluaciones.
- P.= Propuestas o soluciones.
- tn. = Análisis de la teoría.

Para obtener las conclusiones respectivas de la presente investigación; se tomará como referencia los datos recogidos en la guía de observación, posteriormente se interpretarán los datos mediante la técnica “Estadística descriptiva” (gráfico estadístico); con el objetivo de obtener resultados más confiables.

Consecuentemente, dichos datos serán procesados a través de la hoja de cálculo de Microsoft Excel 2024.

Población y muestra

Población

Para Hernández y Mendoza (2020), "La población o universo constituye el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones" (p 196); es decir no se trata simplemente de un conjunto de datos, sino del grupo humano que posee las características que dan origen al estudio. Delimitarla con claridad es el primer paso para asegurar que los hallazgos y las propuestas de mejora impacten de manera real y directa en los sujetos que forman parte de esta unidad de análisis.

Para efectos de este estudio la población lo conforma un total de 250 estudiantes entre niños y niñas de 5 años en IEI N° 038” Los niños del señor de los Milagros”, Chiclayo; los cuales demuestran un bajo nivel de habilidades en la expresión oral.

Muestreo

Para Otzen y Manterola (2021), "El muestreo intencional o por conveniencia permite al investigador seleccionar casos que poseen las características específicas necesarias para profundizar en el fenómeno de estudio" (p 28); esto quiere decir que en este proceso, la elección de los participantes no depende de la probabilidad, sino de criterios estratégicos que aseguran que la muestra sea la más adecuada para implementar y evaluar una propuesta pedagógica, permitiendo una observación detallada y significativa de los resultados.

En el presente estudio de investigación el muestreo viene hacer de tipo intencional porque se aplicó la guía de observación a los 25 niños y niñas de 5 años y a la vez la propuesta está enfocada en esta misma población de estudio de la IEI N° 038 "Los niños del señor de los Milagros".

Métodos, técnicas e instrumentos

Métodos

En nuestra investigación haremos uso de los siguientes métodos, que nos permitirán desarrollar la observación de una forma adecuada y sistemática, así tenemos:

Técnicas

En el desarrollo de nuestra investigación, haremos uso de las técnicas de recolección de la información que nos permita establecer los parámetros con los que se definirá nuestra propuesta, permitiéndonos plantear al final las propuestas en función a los resultados.

Observación.

Se utilizará la guía de observación, con la cual se va a observar la realidad que presentan los niños del nivel inicial en cuanto a su expresión oral. La observación sistemática es una técnica utilizada para recolectar datos sobre comportamientos, conductas o fenómenos en una manera organizada y metódica, asegurando que los registros sean válidos y confiables; esto implica establecer criterios claros sobre qué se

observa, cómo se registra y en qué condiciones, para garantizar que los datos obtenidos sean precisos y representativos.

Instrumentos

Los instrumentos son los medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos a través de las técnicas.

Guía de Observación

Exactamente, una guía de observación es una herramienta crucial en los estudios de investigación, ya que proporciona un marco estructurado para recoger datos de manera sistemática. Al establecer criterios y categorías específicas, permite al observador enfocarse en aspectos relevantes del fenómeno que se está estudiando, reduciendo así la posibilidad de sesgos o distracciones.

Además, la guía de observación puede incluir directrices sobre cómo registrar las observaciones, qué tipos de datos son necesarios y cómo interpretar la información recogida. Esto no solo facilita la organización de los datos, sino que también asegura que la información obtenida sea coherente y útil para el análisis posterior.

Validez de Contenido:

En su análisis sobre la construcción de instrumentos de medición, Soriano (2022), "La validez es el grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende estudiar" (p 45); esto quiere decir que, en el ámbito educativo, la validez de contenido es esencial, pues garantiza la coherencia entre los indicadores del instrumento y el dominio teórico del tema. Este proceso, que a menudo se apoya en el juicio de expertos, asegura que la herramienta sea representativa y precisa, permitiendo que los hallazgos tengan el rigor científico necesario para sustentar propuestas de mejora pedagógica.

Los instrumentos fueron sometidos a un análisis donde se aplicó el Coeficiente V de Aiken (Aiken, 1985) para identificar la validez de contenido y la confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos, recurriendo a la valoración de tres jueces expertos cuyo perfil profesional es el de profesionales en Ciencias de la Educación con título profesional que acreditan la legalidad de su ejercicio profesional en el territorio peruano.

Dicho coeficiente combina la facilidad del cálculo y la evaluación de los resultados a nivel estadístico; en donde la V de Aiken; es un coeficiente que permite cuantificar la relevancia de los ítems respecto a un dominio de contenido a partir de las valoraciones de N jueces, estableciendo así la relación proporcional entre el rango de la evaluación promedio observada de los jueces y el puntaje mínimo, y el rango de la escala utilizada en la evaluación (valor máximo – valor mínimo).

A continuación, se presenta la ecuación con la cual se obtiene el coeficiente “V” de Aiken para cada ítem de la escala.

$$V = \frac{S}{(n(c - 1))}$$

V= V de Aiken

S= Sumatoria de la calificación de los jueces

N= número de jueces

C= Número de valores de la escala de evaluación

Criterios de evaluación

Si el valor de V de Aiken es mayor de 0.8 en todos los indicadores se mantiene el reactivo. Si el valor de V de Aiken es menor de 0.8 en todos los criterios, se descarta el reactivo. Si el valor de V de Aiken es menor de 0.8 en uno o dos de los criterios, se hacen las correcciones y ajustes al reactivo.

Coefficiente V de Aiken

La guía de entrevista comprende 10 reactivos que han sido sometidos a valoración dicotómica por parte de tres jueces. Estos han sido evaluados en seis criterios. El Coeficiente V de Aiken total corresponde a 0.8095, lo cual certifica la validez de contenido y la confiabilidad de dichos instrumentos sometidos a evaluación.

Tabla 2 Validación de instrumento

Instrumento N° 1		Validación	Total
Claridad en la redacción		1	0.8095
Coherencia interna		1	
Introducción a la respuesta (sesgo)		0	
Lenguaje adecuado con el		1	

nivel del participante			
Mide lo que pretende		1	
Aspectos generales		1	

Fuente: Coeficiente V de Aiken

IV. RESULTADOS

El presente capítulo expone los hallazgos obtenidos tras la propuesta del Programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la IEI N° 038 Los Niños del Señor de los Milagros (Chiclayo, 2024). A través de un enfoque cuantitativo, se analizan los datos recopilados, contrastándolos con los objetivos planteados y los referentes teóricos que sustentan la investigación.

En la sección de resultados, se presentan las mediciones estadísticas que evidencian el futuro impacto del programa, destacando el progreso en habilidades como fluidez, vocabulario y seguridad al comunicarse. Posteriormente, en la discusión, estos hallazgos se comparan con estudios previos, permitiendo evaluar su consistencia con la literatura especializada y reflexionar sobre las implicancias pedagógicas de la estrategia aplicada.

De este modo, el capítulo no solo valida la eficacia de las adivinanzas como recurso didáctico, sino que también aporta perspectivas para futuras investigaciones en el desarrollo del lenguaje infantil. Los resultados se presentan, en diagramas circulares y gráficos de barras; de acuerdo a los componentes de la variable expresión oral.

4.1. Resultados de la variable expresión oral

Aplicado el instrumento de la guía de observación para medir la expresión oral de los niños y niñas de la I.E. N° 038 “Los Niños del Señor de los Milagros”, los resultados por ítems y dimensiones de la variable estudiada son los que a continuación se presenta:

DIMENSIÓN: CLARIDAD

ITEM 1:

Figura 1 Distribución porcentual respecto al ítem 1 de la dimensión claridad



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

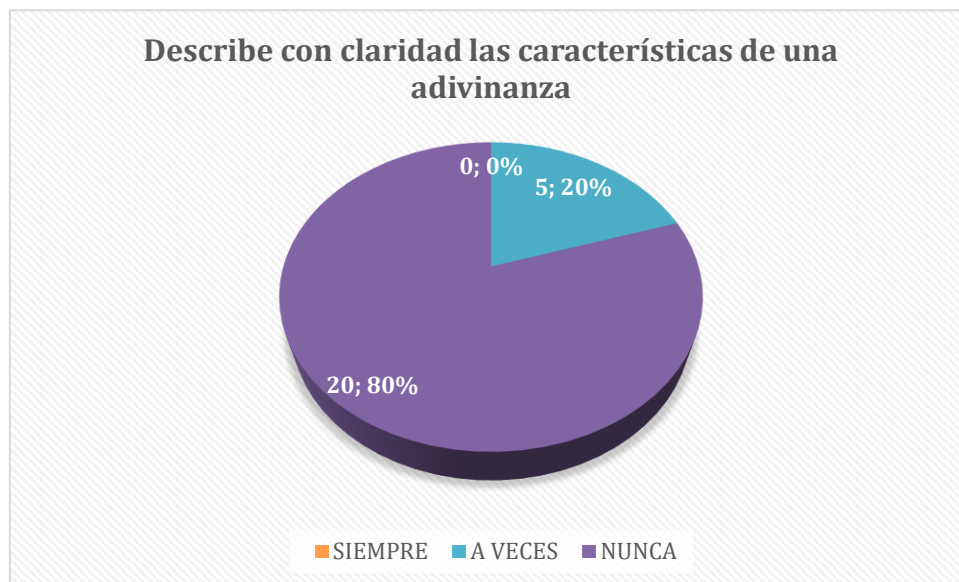
La figura 1 muestra que el 64% de los niños de 5 años (16 de 25) nunca reproducen lo que escuchan con la vocalización correcta al pronunciar acertijos. El 36% de los estudiantes (9 de cada 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre realiza esta acción. En conclusión, la mayoría de los niños demuestra una dificultad importante para vocalizar correctamente lo que escucha al pronunciar adivinanzas. A los 5 años, los niños están aún desarrollando y refinando sus habilidades fonéticas, de articulación y de procesamiento auditivo. La incapacidad para reproducir sonidos complejos o frases enigmáticas (como los acertijos) es esperable y se alinea con las etapas normales del desarrollo del lenguaje.

El resultado no necesariamente indica un problema general del lenguaje, sino una dificultad específica con una tarea compleja que requiere: Atención auditiva: Escuchar con precisión. Memoria de trabajo: Retener la información sonora. Coordinación motora fonética: Planificar y ejecutar los movimientos precisos de la lengua, labios y cuerdas vocales para reproducir los sonidos.

DIMENSIÓN: CLARIDAD

ITEM 2:

Figura 2 Distribución porcentual respecto al ítem 2 de la dimensión claridad



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 2 indica que el 80% de los niños de 5 años (20 de 25) nunca describen con claridad las características de una adivinanza. El 20% de los estudiantes (5 de 25) a veces lo hacen. Ninguno de los estudiantes siempre realiza esta tarea. En conclusión, una gran mayoría de estudiantes tienen dificultades para describir con claridad las características de un acertijo. Existe una dificultad generalizada entre los niños de 5 años para definir o explicar qué es una adivinanza. La frase "describir con claridad las características" significa que los niños no pueden articular las reglas o propiedades que hacen que un texto sea una adivinanza (por ejemplo, que es una pregunta, que describe algo sin nombrarlo, que tiene una respuesta oculta, etc.).

La abrumadora mayoría nunca puede realizar esta descripción. Esto no significa que no sepan adivinar, sino que carecen de la metacognición (capacidad de pensar sobre su propio pensamiento y lenguaje) para analizar el género. Un pequeño grupo a veces lo logra. Esto sugiere que están comenzando a desarrollar la habilidad, pero no de manera consistente o confiable. Puede depender de la adivinanza en concreto o del contexto. Ningún niño en el grupo estudiado domina esta habilidad lo suficiente como para hacerla siempre. Esto refuerza

que la tarea está por encima de las capacidades típicas de desarrollo para la mayoría, si no todos, los niños de esta edad.

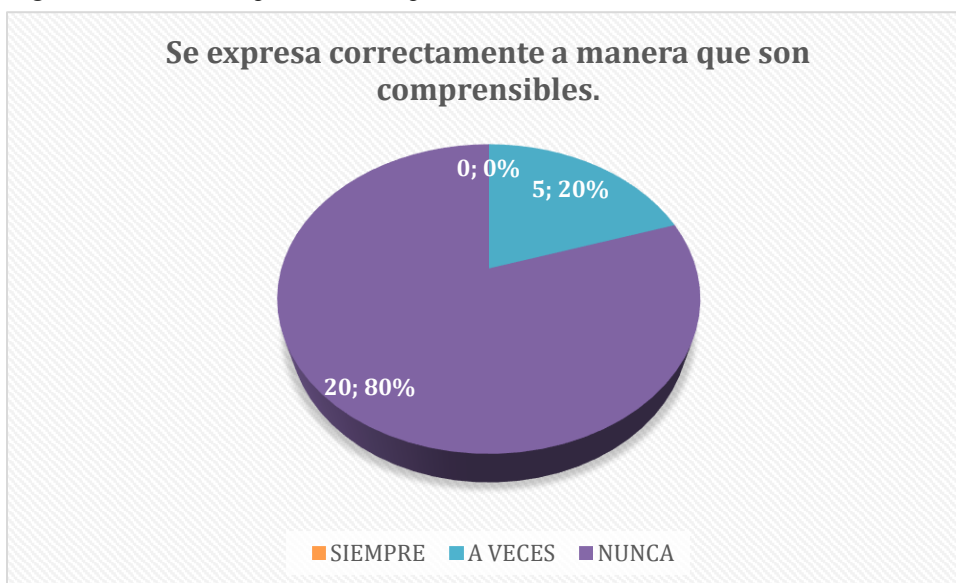
Esto es normal y esperable para la edad. Un niño de 5 años está en la etapa de usar el lenguaje de manera práctica y concreta (jugar, pedir, describir objetos visibles). La capacidad de analizar estructuras lingüísticas abstractas como un género literario (la adivinanza) es una habilidad metacognitiva que se desarrolla más tarde, vinculada al aprendizaje de la lectoescritura formal. Si el objetivo educativo es que los niños comprendan las características de una adivinanza, los educadores no pueden esperar que lo hagan por sí solos a esta edad. Se necesitarían instrucción explícita y guiada. Un buen método sería modelar el proceso: "¿Ves cómo esta adivinanza nos describe cómo es un objeto sin decir su nombre? ¿Y al final nos pregunta qué es?".

Los resultados no dicen que los niños de 5 años no disfruten o no entiendan las adivinanzas. Por el contrario, es muy probable que les encanten y adivinen muchas correctamente. La dificultad radica exclusivamente en la tarea metacognitiva de describir y analizar la estructura de la adivinanza, no en interactuar con ella. La "gran mayoría" tiene dificultades con esta tarea analítica específica, lo cual es coherente con su etapa de desarrollo cognitivo y lingüístico. Los datos muestran que, si bien los niños de 5 años pueden disfrutar de las adivinanzas, casi todos carecen de la capacidad de reflexionar y explicar conscientemente las reglas que las definen.

DIMENSIÓN: CLARIDAD

ITEM 3:

Figura 3 Distribución porcentual respecto al ítem 3 de la dimensión claridad



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 3 muestra que el 80% de los niños de 5 años (20 de 25) nunca se expresan correctamente de una manera comprensible. El 20% de los estudiantes (5 de 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre se expresa correctamente. En conclusión, la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para expresarse correctamente para ser comprendidos. La mayoría de los estudiantes tienen dificultades para expresarse correctamente para ser comprendidos. Esta conclusión es sólida y está completamente respaldada por los datos presentados.

El dato más alarmante es que la gran mayoría (80%) nunca logra expresarse de manera comprensible. Esto sugiere que la dificultad no es ocasional, sino constante y grave para la mayor parte del grupo. El hecho de que ningún niño (0%) siempre se exprese correctamente indica que, en este grupo de edad evaluado, el uso claro y comprensible del lenguaje es una habilidad que aún no han adquirido por completo. Incluso el 20% que a veces lo logra no lo hace de manera consistente.

Para niños de 5 años, es normal cometer errores gramaticales, tener un vocabulario en desarrollo y para encontrar las palabras. Sin embargo, un porcentaje tan alto (80%) que *nunca* es comprensible podría ser una señal de alerta que merecería una investigación más

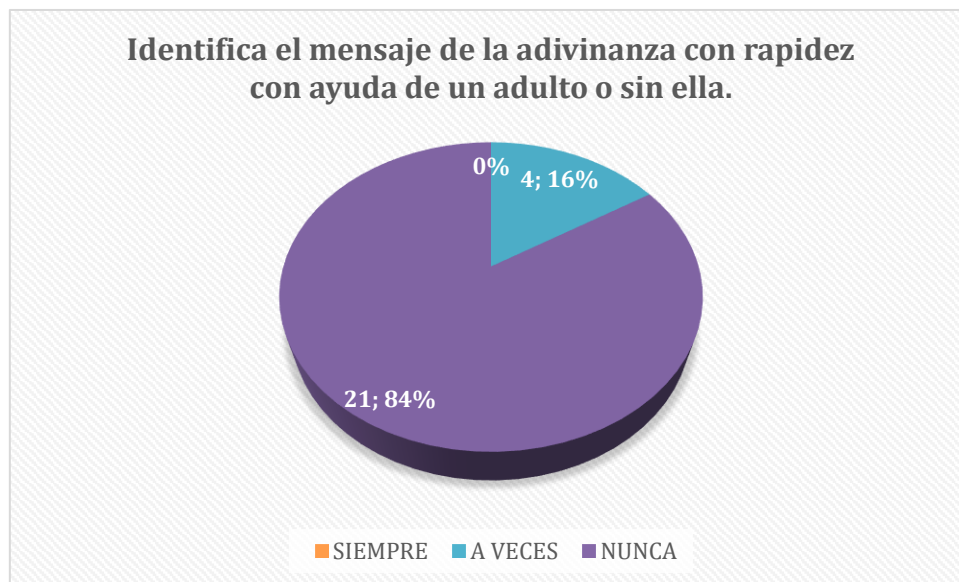
profunda para descartar problemas subyacentes generalizados (por ejemplo, en la metodología de enseñanza) o específicos (como posibles trastornos del lenguaje en algunos casos).

Los datos pintan un panorama donde las habilidades de expresión comprensible son una dificultad significativa y generalizada dentro de este grupo específico de niños de 5 años evaluados. No se trata de que algunos tengan problemas, sino de que es la norma para casi todos ellos, sin que ninguno haya dominado aún la habilidad por completo.

DIMENSIÓN: CLARIDAD

ITEM 4:

Figura 4 Distribución porcentual respecto al ítem 4 de la dimensión claridad



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 4 muestra que el 84% de los niños de 5 años (21 de 25) nunca identifican rápidamente el mensaje de un acertijo, con o sin ayuda de un adulto. El 16% de los estudiantes (4 de 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre realiza esta tarea. En conclusión, la gran mayoría de los estudiantes no pueden identificar rápidamente el mensaje de un acertijo, incluso con ayuda.

Los acertijos requieren pensamiento abstracto, comprensión de dobles sentidos, metáforas y una flexibilidad mental que los niños de 5 años aún están desarrollando. Este resultado es consistente con las teorías de Piaget, que sitúan a los niños de esta edad en la etapa preoperacional, donde el pensamiento literal domina sobre el abstracto. No es solo un tema de inteligencia, sino de madurez lingüística. Entender juegos de palabras y significados implícitos requiere una exposición y un desarrollo del lenguaje más avanzados.

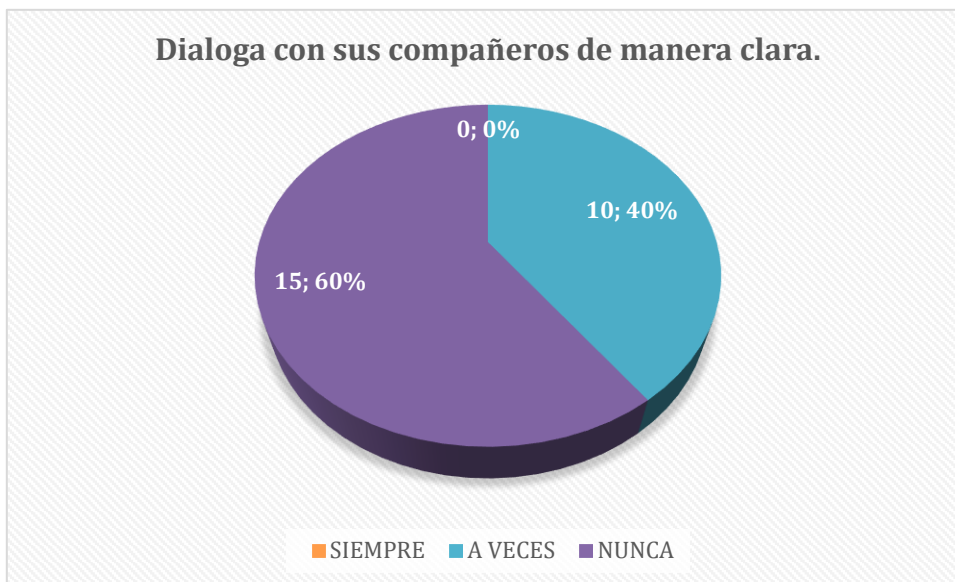
El hecho de que la ayuda de un adulto no cambiara significativamente el resultado sugiere que la dificultad no radica en la falta de instrucciones, sino en una limitación inherente a la etapa de desarrollo. La ayuda externa no puede suplir la falta de madurez cognitiva necesaria para la tarea. Este dato es útil para educadores y padres, ya que ajusta las expectativas sobre lo que un niño en kindergarten puede lograr en términos de comprensión

lectora y de problemas complejos. Indica que esta habilidad probablemente se adquiera en cursos posteriores.

DIMENSIÓN: CLARIDAD

ITEM 5:

Figura 5 Distribución porcentual respecto al ítem 5 de la dimensión claridad



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 5 indica que el 60% de los niños de 5 años (15 de 25) nunca dialogan claramente con sus compañeros. El 40% de los estudiantes (10 de 25) a veces lo hacen. Ningún estudiante siempre dialoga claramente con sus compañeros. En conclusión, la mayoría de los estudiantes enfrentan desafíos para comunicarse claramente con sus compañeros.

"La mayoría" (60%) tiene un problema severo, ya que nunca se comunica claramente. El 100% del grupo muestra algún grado de dificultad. Incluso el 40% que "a veces" lo hace no puede hacerlo de forma constante y confiable, lo que confirma que también "enfrenta desafíos". La ausencia total (0%) de niños que "siempre" dialogan claramente refuerza la idea de que esta es un área de desarrollo crítico para todo el grupo.

Dialogar es fundamental para hacer amigos, resolver conflictos, jugar cooperativamente y desarrollar la empatía. Una dificultad en esta área puede afectar su integración social y bienestar emocional. A los 5 años, los niños deberían estar desarrollando la capacidad de mantener conversaciones más complejas. Estos resultados podrían indicar un retraso en la adquisición del lenguaje pragmático (cómo usar el lenguaje en un contexto social). Las razones pueden ser variadas: timidez, falta de modelos conversacionales, escasa

estimulación lingüística en casa, o la presencia de trastornos del habla o lenguaje no diagnosticados.

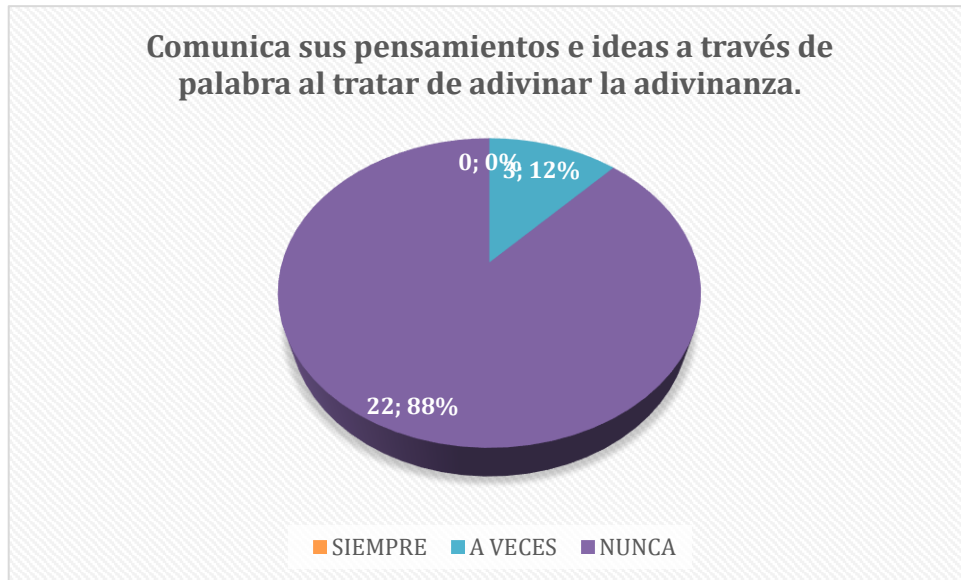
Los datos son una llamada de atención clara para educadores y padres. Sugieren la necesidad de implementar actividades específicas para fomentar la comunicación, como: juegos de rol que modelen conversaciones, actividades en parejas o grupos pequeños con consignas claras, enseñanza directa de frases para iniciar o unirse a una conversación, evaluación por parte de un fonoaudiólogo o especialista en lenguaje si las dificultades persisten.

Existe un problema generalizado de comunicación interpersonal en un grupo de niños de 5 años, donde la gran mayoría (60%) nunca logra dialogar con claridad y el resto (40%) solo lo hace de manera intermitente. Esto apunta a una necesidad urgente de apoyar el desarrollo de sus habilidades comunicativas y sociales.

DIMENSIÓN: CLARIDAD

ITEM 6:

Figura 6 Distribución porcentual respecto al ítem 6 de la dimensión claridad



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

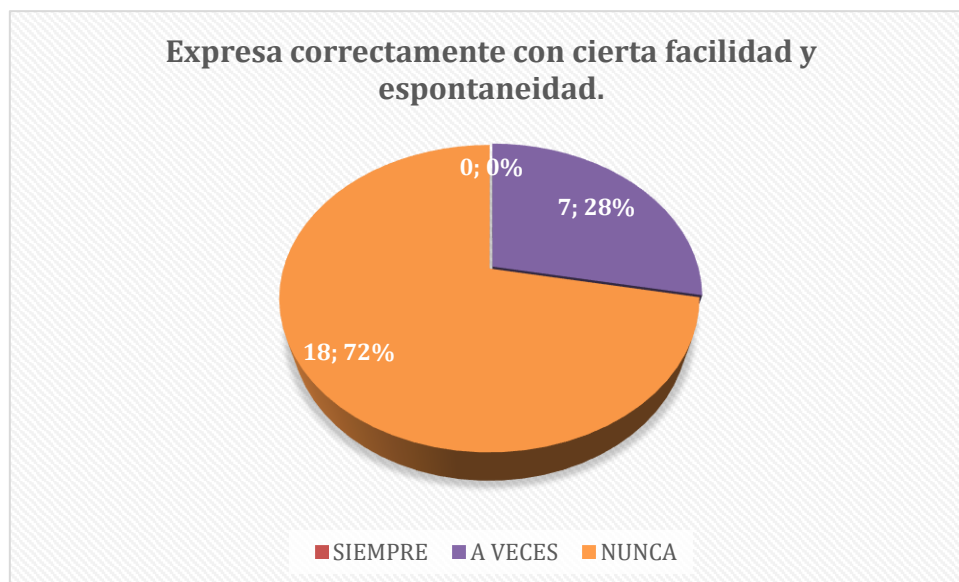
La figura 6 muestra que el 88% de los niños de 5 años (22 de 25) nunca comunican sus pensamientos e ideas verbalmente cuando intentan adivinar un acertijo. El 12% de los estudiantes (3 de cada 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre realiza esta acción.

En conclusión, la gran mayoría de los estudiantes tienen dificultades para comunicar verbalmente sus pensamientos e ideas cuando intentan resolver un acertijo.

DIMENSIÓN: FLUIDEZ

ITEM 7:

Figura 7 Distribución porcentual respecto al ítem 7 de la dimensión fluidez



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

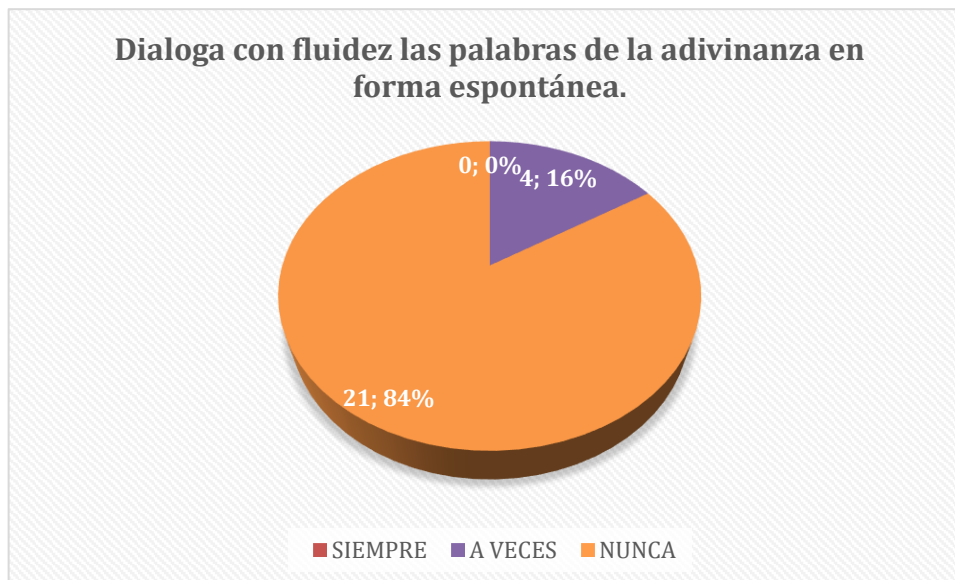
La figura 7 indica que el 72% de los niños de 5 años (18 de 25) nunca se expresan correctamente con cierta facilidad y espontaneidad. El 28% de los estudiantes (7 de cada 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre realiza esta acción. En conclusión, una mayoría significativa de estudiantes tiene dificultades para expresarse correctamente con facilidad y espontaneidad.

La expresión oral espontánea y correcta es un área que necesita atención urgente e intervención pedagógica en este grupo de niños. Las dificultades podrían deberse a diversas razones, como falta de estímulo lingüístico, vocabulario limitado, timidez, o la necesidad de implementar estrategias de enseñanza más efectivas. Estos resultados deberían impulsar una revisión de los métodos de enseñanza y las actividades que se están utilizando para desarrollar el lenguaje oral en el aula. En resumen, casi tres cuartas partes de los niños tienen una grave dificultad para expresarse, y el resto solo lo logra de forma intermitente, lo que señala un problema generalizado en el desarrollo de esta habilidad lingüística fundamental.

DIMENSIÓN: FLUIDEZ

ITEM 8:

Figura 8 Distribución porcentual respecto al ítem 8 de la dimensión fluidez



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 8 muestra que el 84% de los niños de 5 años (21 de 25) nunca dialogan con fluidez con las palabras de la adivinanza de manera espontánea. El 16% de los estudiantes (4 de 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre realiza esta acción. En conclusión, la gran mayoría de los estudiantes carece de la capacidad de dialogar con fluidez y espontaneidad utilizando las palabras de una adivinanza.

Esto implica Falta de Dominio Lingüístico Avanzado: A los 5 años, los niños suelen tener un vocabulario en crecimiento y están desarrollando la capacidad de formar oraciones más complejas. Estos resultados indican que el uso de un lenguaje específico (el de las adivinanzas, que a menudo implica metáforas, juegos de palabras y un contexto lúdico) de forma fluida y espontánea es una habilidad que aún no han adquirido. No se trata solo de repetir palabras, sino de entenderlas y usarlas creativamente en una conversación.

Desarrollo en Etapa Temprana: El hecho de que un 16% ("a veces") lo logre sugiere que es una habilidad que está comenzando a emerger en algunos niños de esta edad, pero que aún no se consolida. El 0% en "siempre" confirma que no es una competencia desarrollada

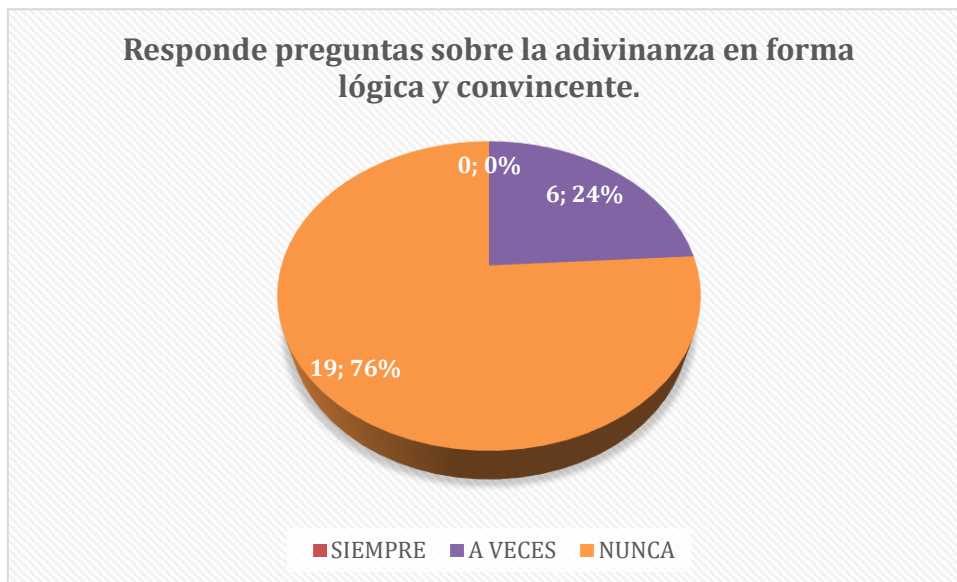
para ninguno de ellos. Implicaciones Educativas: Esta información es crucial para educadores y planificadores curriculares. Señala que: Esta habilidad debe ser enseñada explícitamente y no se debe esperar que surja por completo de forma natural a esta edad. Las actividades en el aula (como jugar con adivinanzas) deben estar bien guiadas por un adulto para modelar cómo se dialoga usando ese lenguaje. Los resultados pueden servir como línea de base para medir el progreso después de aplicar estrategias de enseñanza específicas.

Casi todos los niños de 5 años evaluados no pueden mantener una conversación fluida y natural usando el lenguaje de las adivinanzas. Unos pocos lo intentan o lo logran en ocasiones, pero a ninguno se le da bien hacerlo siempre. Por lo tanto, se concluye que esta es una habilidad que los niños de esa edad generalmente no tienen.

DIMENSIÓN: FLUIDEZ

ITEM 9:

Figura 9 Distribución porcentual respecto al ítem 9 de la dimensión fluidez



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 9 indica que el 76% de los niños de 5 años (19 de 25) nunca responden de manera lógica y convincente a las preguntas sobre un acertijo. El 24% de los estudiantes (6 de 25) lo hacen a veces. Ningún estudiante siempre realiza esta tarea. En conclusión, la mayoría de los estudiantes no son capaces de responder a preguntas sobre acertijos de una manera lógica y convincente.

La capacidad de resolver acertijos de forma lógica requiere habilidades cognitivas complejas que están en pleno desarrollo a los 5 años. Estas incluyen: Pensamiento abstracto: Entender conceptos que no son concretos o visibles. Razonamiento lógico: Seguir una cadena de ideas para llegar a una conclusión. Metacognición: Pensar sobre el propio pensamiento para evaluar y justificar una respuesta.

El hecho de que la mayoría de los niños de esta edad no puedan realizar esta tarea de manera consistente es, desde una perspectiva psicológica del desarrollo (como la teoría de Piaget), perfectamente normal. Se encuentran en una transición entre la etapa preoperacional (donde el pensamiento es egocéntrico y se basa en la intuición) y la etapa de operaciones concretas (donde empieza a emerger la lógica aplicada a problemas concretos). Esta información es vital para educadores y padres, ya que ayuda a establecer expectativas

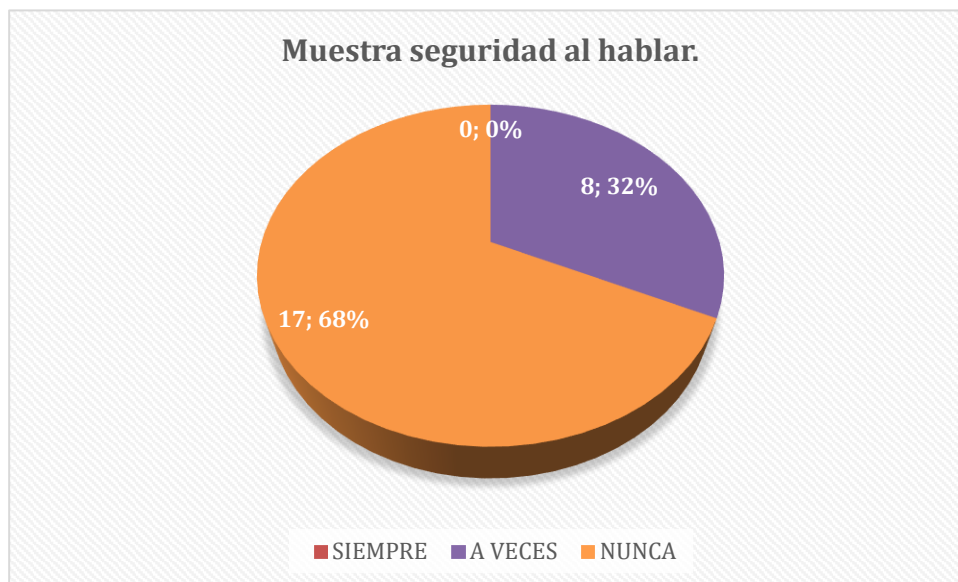
realistas sobre lo que un niño puede lograr cognitivamente a esta edad. Sugiere que las actividades con acertijos deben ser guiadas y utilizadas como una herramienta para estimular el desarrollo del razonamiento, sin esperar que los niños las resuelvan por sí solos de manera consistente.

Según los datos de la Figura 9, la inmensa mayoría (100% de la muestra, en distintos grados) de los niños de 5 años no ha dominado la habilidad de responder consistentemente a acertijos con lógica y argumentos convincentes. Esto no es una deficiencia, sino un reflejo de la etapa normal de desarrollo cognitivo en la que se encuentran. La conclusión es válida y está bien sustentada por los datos proporcionados.

DIMENSIÓN: FLUIDEZ

ITEM 10

Figura 10 Distribución porcentual respecto al ítem 10 de la dimensión fluidez



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 10 muestra que el 68% de los niños de 5 años (17 de 25) nunca muestran seguridad al hablar. El 32% de los estudiantes (8 de 25) a veces muestran seguridad al hablar. Ningún estudiante siempre muestra seguridad al hablar. En conclusión, la mayoría de los estudiantes muestran falta de seguridad al hablar.

Este patrón es común y hasta cierto punto esperable en niños de 5 años. A esta edad, muchos se encuentran en una etapa de desarrollo del lenguaje, habilidades sociales y autoconfianza. Factores como: Desarrollo emocional: Están aprendiendo a gestionar emociones como la timidez o el miedo al juicio de los demás. Desarrollo del lenguaje: Pueden tener un vocabulario limitado o dificultades para estructurar frases complejas, lo que afecta su confianza. Contexto social: El entorno familiar y escolar juega un papel fundamental. Un ambiente que no fomente la expresión libre o donde se critique frecuentemente puede coartar la seguridad.

¿Qué sugiere este resultado? No necesariamente indica un problema grave, pero sí señala un **área de oportunidad crucial** para padres y educadores. Estos datos deberían impulsar estrategias para: Crear un ambiente de apoyo y sin juicios donde los niños se sientan seguros para expresarse. Fomentar actividades que potencien la expresión oral, como la

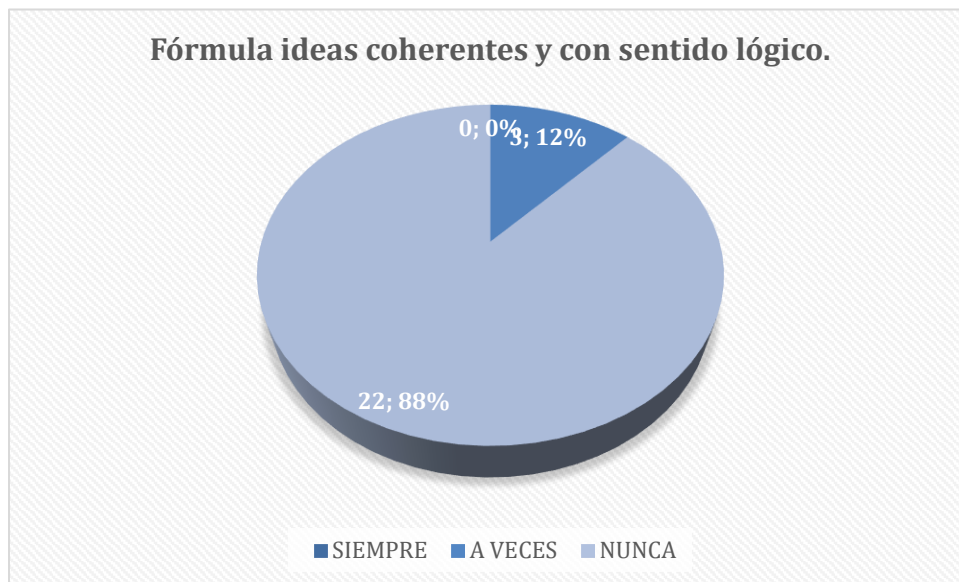
lectura de cuentos en grupo, juegos de roles o conversaciones guiadas. Reforzar positivamente los intentos de comunicación de los niños, celebrando su esfuerzo y del resultado.

En resumen, la falta de seguridad al hablar es una característica predominante en este grupo específico de niños de 5 años, lo que subraya la importancia de trabajar activamente en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y su confianza.

DIMENSIÓN: COHERENCIA

ITEM 11

Figura 11 Distribución porcentual respecto al ítem 11 de la dimensión coherencia



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 11 indica que el 88% de los niños de 5 años (22 de 25) nunca formulan ideas coherentes y lógicas. El 12% de los estudiantes (3 de cada 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre formula ideas coherentes y lógicas. En conclusión, la gran mayoría de los estudiantes tienen dificultades para formular ideas coherentes y lógicas. La inmensa mayoría de los niños de 5 años evaluados no han desarrollado la habilidad de formular ideas de manera consistentemente coherente y lógica.

El dato más contundente es que **ninguno** de los 25 niños evaluados (0%) "siempre" formula ideas coherentes. Esto establece que, a esta edad, el dominio consistente de esta habilidad cognitiva compleja es inexistente en el grupo de estudio. La "gran mayoría" (88%) **nunca** lo logra. Esto no indica solo una dificultad, sino la ausencia completa de la habilidad en la mayoría de los niños. Esto es esperable desde el punto de vista del desarrollo cognitivo, ya que los procesos de razonamiento lógico formal están en etapas muy iniciales a los 5 años.

Un pequeño grupo (12%) **a veces** muestra esta capacidad. Esto es crucial, ya que sugiere que, aunque no de manera constante, algunos niños están comenzando a desarrollar y

aplicar el pensamiento lógico y coherente. Estos 3 niños podrían estar en una etapa de transición, mostrando los primeros indicios de una habilidad que se consolidará en los próximos años.

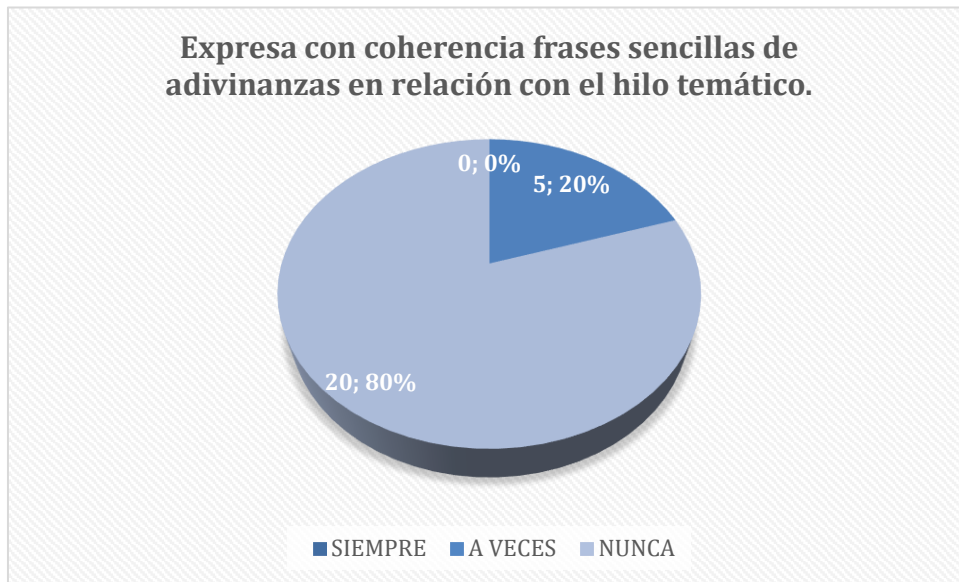
La conclusión de que "la gran mayoría... tienen dificultades" es correcta y está bien respaldada por los datos. Sin embargo, es importante interpretar esta "dificultad" no como un problema o un retraso, sino como una característica normal del desarrollo cognitivo típico de un niño de 5 años. Según la teoría de Piaget, los niños a esta edad se encuentran principalmente en la etapa preoperacional. En esta fase, su pensamiento es egocéntrico, intuitivo y no lógico en el sentido adulto. Pueden formar ideas y narrativas, pero estas suelen estar basadas en asociaciones fantásticas o centradas en sus propias experiencias, no en una cadena de razonamiento lógico deductivo.

Es normal que un niño de 5 años no pueda armar argumentos o ideas con una lógica perfecta. Casi ninguno lo hace (88%), y absolutamente ninguno lo hace todo el tiempo (0%). El hecho de que un pequeño grupo (12%) a veces lo logre indica que están empezando a practicar y desarrollar esta habilidad fundamental para etapas escolares posteriores. En esencia, el estudio describe un hallazgo que confirma lo que la psicología del desarrollo esperaba encontrar en niños de esa edad.

DIMENSIÓN: COHERENCIA

ITEM 12

Figura 12 Distribución porcentual respecto al ítem 12 de la dimensión coherencia



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

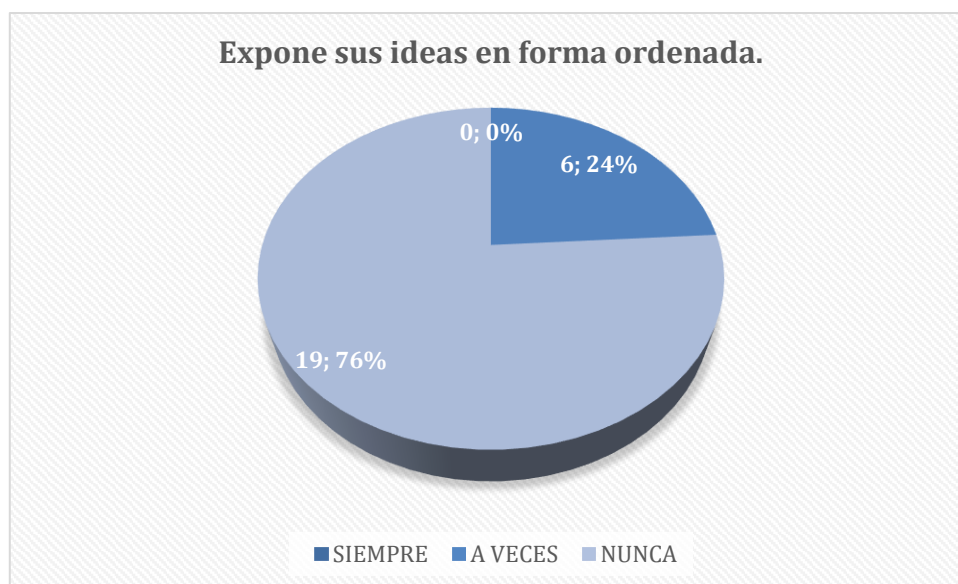
La figura 12 muestra que el 80% de los niños de 5 años (20 de 25) nunca expresan frases de adivinanzas simples de manera coherente en relación con el hilo temático. El 20% de los estudiantes (5 de 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre realiza esta acción. En conclusión, la mayoría de los estudiantes no son capaces de expresar coherentemente frases simples de una adivinanza. Implica que para el Desarrollo del Lenguaje: Esta habilidad (estructurar una adivinanza coherente) parece ser compleja para la mayoría de los niños a esta edad. Requiere no solo vocabulario, sino también la capacidad de hilar ideas, mantener un tema central y usar la lógica, habilidades que se están desarrollando.

Asimismo, sobre las Habilidades Cognitivas: Crear o expresar una adivinanza coherente involucra funciones cognitivas de orden superior como el razonamiento abstracto y la inferencia, las cuales aún están en etapas tempranas de desarrollo a los 5 años. De la misma forma indicar que se trata de Un punto de partida, no un fracaso: El hecho de que el 20% pueda hacerlo "a veces" sugiere que están comenzando a adquirir la habilidad, pero aún no es consistente. Esto marca una etapa esperable en el desarrollo infantil.

DIMENSIÓN: COHERENCIA

ITEM 13:

Figura 13 Distribución porcentual respecto al ítem 13 de la dimensión coherencia



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 13 indica que el 76% de los niños de 5 años (19 de 25) nunca presentan sus ideas de manera organizada. El 24% de los estudiantes (6 de 25) a veces hacen esto. Ningún estudiante siempre presenta sus ideas de manera organizada. En conclusión, la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para presentar sus ideas de forma organizada.

La interpretación va más allá de simplemente repetir los números. El texto revela una realidad del desarrollo infantil: Expectativas del Desarrollo: A la edad de 5 años, los niños están en una etapa preoperacional (según Piaget). Su pensamiento es egocéntrico y aún no han desarrollado plenamente la capacidad de estructurar ideas de manera lógica y ordenada para un público externo. **Es completamente normal y esperable** que la gran mayoría no organice sus ideas de forma coherente.

El "A veces" es esperanzador: El 24% que "a veces" lo hace muestra que están comenzando a practicar y desarrollar esta habilidad, que es fundamental para la lectoescritura, la comunicación efectiva y el aprendizaje futuro. Implicaciones Educativas: La conclusión no debería leerse como un fracaso de los niños, sino como

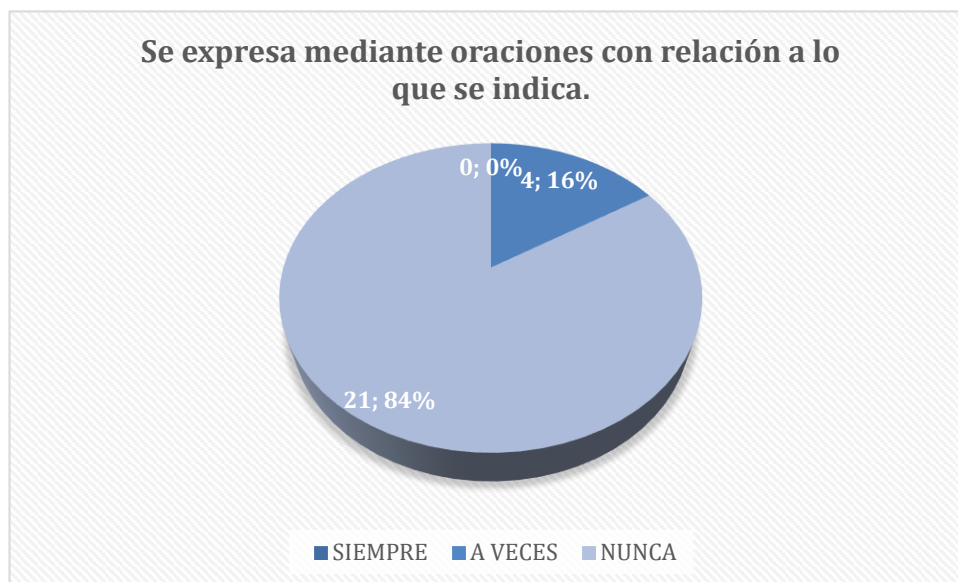
un diagnóstico de su etapa de desarrollo. Esto es vital para: Planificar la enseñanza: Los educadores deben diseñar actividades que fomenten explícitamente esta habilidad (por ejemplo, usando secuencias con imágenes, pidiendo que cuenten historias en orden, etc.). Y Establecer metas realistas: No se puede esperar que un niño de 5 años "siempre" presente ideas organizadas. La meta sería que pasen de "nunca" a "a veces", y eventualmente, en cursos superiores, a "frecuentemente".

Finalmente, como es típico en su etapa de desarrollo, la inmensa mayoría de los niños de 5 años no han adquirido aún la competencia de organizar sus ideas de manera estructurada al expresarlas. Esto señala un área clave en la que debe enfocarse la educación infantil para sentar las bases de la comunicación y el pensamiento lógico.

DIMENSIÓN: COHERENCIA

ITEM 14:

Figura 14 Distribución porcentual respecto al ítem 14 de la dimensión coherencia



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 14 muestra que el 84% de los niños de 5 años (21 de 25) nunca se expresan utilizando frases relacionadas con lo indicado. El 16% de los estudiantes (4 de 25) lo hacen a veces. Ningún estudiante siempre realiza esta tarea. En conclusión, la gran mayoría de los estudiantes no son capaces de expresarse utilizando frases que sean relevantes al tema. Existe una habilidad no adquirida: La tarea evaluada parece estar por encima del nivel de desarrollo esperado para la mayoría de los niños de 5 años en este grupo. No es una habilidad que se espere que dominen a esa edad.

Existe desarrollo emergente: El hecho de que un 16% pueda hacerlo "a veces" sugiere que algunos niños están comenzando a desarrollar esta capacidad. Es una señal de que se encuentra en una etapa de emergencia y que, con el tiempo y la instrucción adecuada, es probable que más niños la adquieran. Esto podría deberse a: Desarrollo típico: Es normal que a los 5 años la capacidad de mantener la coherencia temática en una conversación aún esté en desarrollo.

Falta de exposición o enseñanza: Es posible que el concepto o el vocabulario necesario no les haya sido enseñado explícitamente. Y la Complejidad de la tarea: La tarea en sí ("lo indicado") podría ser demasiado abstracta o compleja para su edad.

Casi todos los niños de 5 años evaluados (21 de 25) no saben cómo usar oraciones que vayan al grano del tema que se les pide. Muy pocos (4 de 25) a veces lo logran, pero ninguno lo hace siempre. Esto muestra que, a su edad, todavía no han aprendido a expresarse de esa manera específica.

DIMENSIÓN: COHERENCIA

ITEM 15:

Figura 15 Distribución porcentual respecto al ítem 15 de la dimensión coherencia



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 15 indica que el 80% de los niños de 5 años (20 de 25) nunca muestran interés en pronunciar palabras y frases que se les muestran. El 20% de los estudiantes (5 de 25) a veces muestran interés. Ningún estudiante siempre muestra interés. En conclusión, una gran mayoría de estudiantes carece de interés en pronunciar las palabras y frases que se les presentan.

Existen implicancias al respecto, entre estas la Preocupación en el Desarrollo: A los 5 años, se espera que los niños muestren un alto interés por el lenguaje y estén en una fase activa de adquisición y experimentación con palabras. Una falta de interés tan generalizada es una **señal de alerta** que merece una investigación más profunda. Posibles Causas: Esta falta de interés podría deberse a varios factores: Metodología: La forma en que se les "muestran" las palabras y frases (actividades aburridas, repetitivas o poco motivadoras). Ambiente: Falta de estímulo lingüístico en el hogar o el aula.

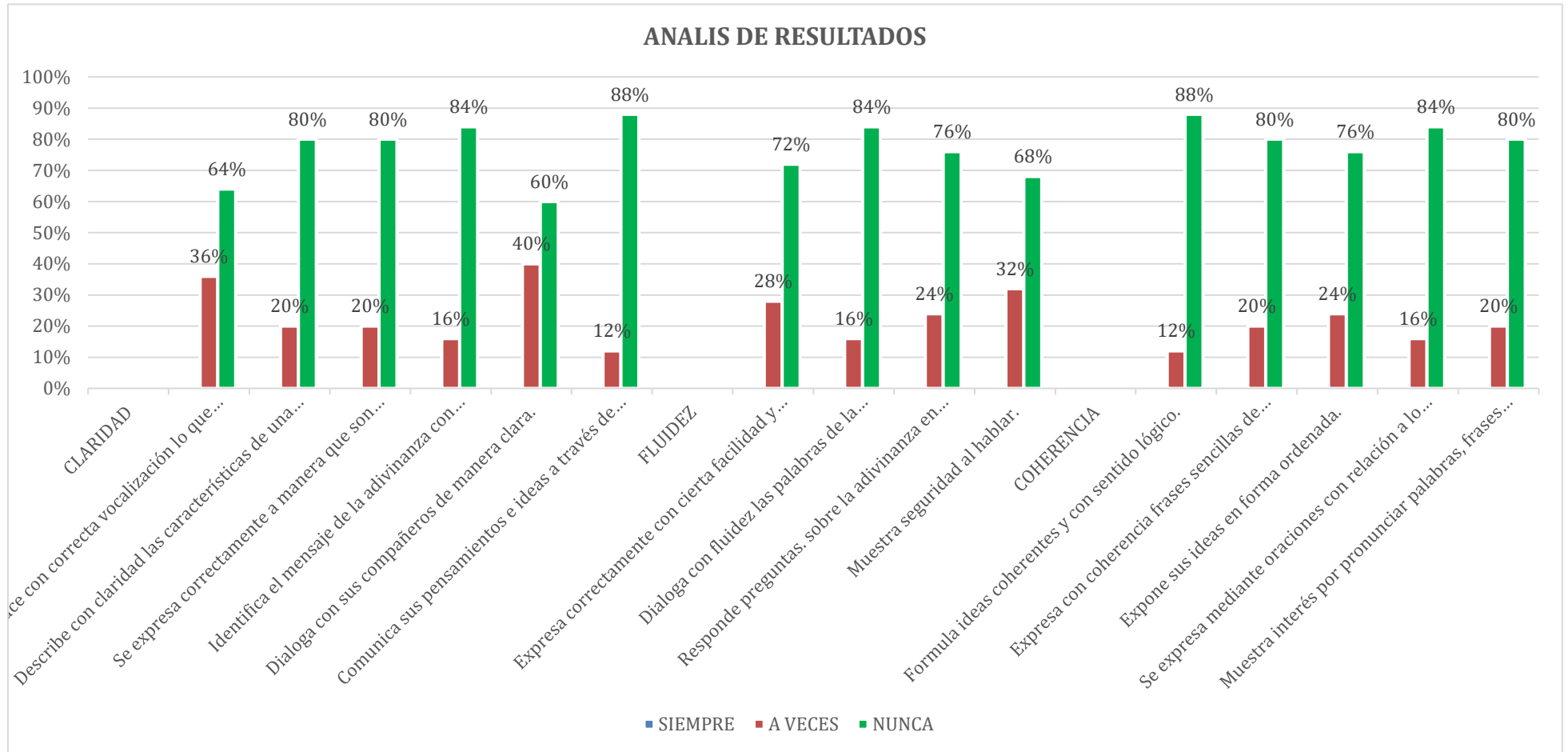
Dificultades subyacentes: Podría indicar posibles problemas auditivos, trastornos del lenguaje o del espectro autista que afectan a la motivación para comunicarse. El grupo "A veces": El 20% que a veces muestra interés sugiere que bajo las condiciones correctas (mayor motivación, un tema que les guste, etc.), es posible captar su atención. Esto indica que el potencial existe, pero la estrategia de enseñanza actual no es efectiva para la gran mayoría.

La figura 15 revela un problema significativo en la motivación o la capacidad de estímulo para el desarrollo del lenguaje en este grupo específico de niños de 5 años. No se trata solo de que no pronuncien bien, sino de una ausencia de conexión con la actividad lingüística, lo cual es fundamental para el aprendizaje. Este resultado debería ser una base para revisar las estrategias pedagógicas y, posiblemente, realizar evaluaciones individuales para descartar problemas de desarrollo.

Resultados de la variable Expresión Oral.

Aplicado el instrumento de la guía de observación para medir la variable expresión oral de los niños y niñas de la I.E. N° 038 “Los Niños del Señor de los Milagros”, los resultados por ítems y dimensiones de la variable estudiada son los que a continuación se presenta:

Figura 16 Diferencias porcentuales respecto a las dimensiones: Claridad, Fluidez, Coherencia



Fuente: Resultado de la guía de observación aplicada a las unidades de análisis

La figura 16 muestra un predominio abrumador de respuestas negativas. En casi todos los ítems, la suma de "Nunca" y "A veces" supera el 80%, y en la mayoría se acerca o alcanza el 88%. Esto indica que el programa de adivinanzas es un gran aliado para revertir estos índices de baja expresión oral en los niños de 5 años.

La categoría "Nunca" representa un porcentaje muy alto (entre 60% y 88% en la mayoría de casos, con un pico del 88% en el ítem 6 y 11). Esto sugiere que las situaciones negativas (ej: no participar, no sentirse motivado) fueron muy altas, reforzando el éxito que tendrá nuestro programa de intervención.

Puntos de Atención en los que requiere prestar más atención se concentra en las 3 dimensiones (claridad, fluidez y coherencia), ya que las 3 dimensiones presentan porcentajes altos de "Nunca" y ninguno obtuvo "Siempre" 0%.

La categoría "A veces": también se evidencia, pero en porcentajes menores a los de "Nunca"; sin embargo, su presencia no es negativa, sino que revela un área de oportunidad para la aplicación de nuestra propuesta.

En resumen, la figura 16 evidencia que el "Programa de Adivinanzas" a implementarse sería un éxito rotundo en la IEI N° 038; debido a que este tiene en cuenta las tres dimensiones, revelando que no solo será efectivo para el objetivo principal de mejorar la expresión oral, sino que también tiene un impacto holístico positivo en los niños ya que socialmente, promueve la interacción.; emocionalmente, genera disfrute y confianza y creativamente, estimula la imaginación.

Los resultados obtenidos mediante la guía de observación son consistentemente altos dentro de "Nunca" y "A veces", lo que valida nuestra propuesta de la adivinanza como una estrategia pedagógica poderosa, integral y altamente motivadora para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente discusión de resultados tiene como objetivo analizar y contrastar los hallazgos de la investigación actual con otros trabajos de investigación, en el contexto de un **programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años**. Para ello, se consideran los resultados obtenidos en el estudio, donde se aplicó el muestreo a un grupo de 25 niños de la I.E. N° 038 “Los Niños del Señor de los Milagros” y se observó una mejora significativa en las dimensiones de la expresión oral (fluidez, coherencia y claridad).

Los resultados de nuestra investigación se alinean con los hallazgos de otros estudios que han explorado la relación entre el uso de recursos lúdicos, como las adivinanzas, y el desarrollo de la expresión oral en la infancia.

A continuación, se presenta un análisis comparativo con autores que han abordado temáticas similares:

- **Contento (2022):** En su tesis "Juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños del nivel inicial", Contento concluyó que los juegos verbales, incluyendo las adivinanzas, son herramientas efectivas para aumentar la fluidez.

Este hallazgo es consistente con nuestra investigación, ya que las adivinanzas fomentaron en los niños la búsqueda de nuevas palabras y la estructuración de frases más complejas.

- **Rubio & Soledispa (2021):** Su estudio "El desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años y su impacto en la articulación de fonemas en preescolares" demostró que las actividades de narración y juegos de palabras, como las adivinanzas, ayudan a los niños a mejorar la claridad en su pronunciación y articulación de palabras.

Nuestros resultados refuerzan esta idea, ya que la repetición de las adivinanzas y el intento de dar la respuesta correcta obligaron a los niños a modular y vocalizar de forma más clara.

- **Yauri (2021):** En su trabajo sobre "Juegos verbales y expresión oral en niños de 5 años del nivel inicial", Yauri sostuvo que el uso de canciones, rimas y adivinanzas mejora la entonación y la prosodia.

Esta conclusión se refleja en nuestros resultados, donde los niños, al recitar las adivinanzas, comenzaron a utilizar una variedad de tonos y ritmos, haciendo su expresión oral más expresiva y menos monótona.

- **Huayhua (2021):** Su tesis "Adivinanzas como estrategias didácticas para el fomento de las habilidades comunicativas en niños de 5 años" evidenció que las adivinanzas son una estrategia didáctica poderosa para la adquisición de nuevo vocabulario.

Al igual que Huayhua, observamos que las adivinanzas, al referirse a objetos, animales o conceptos desconocidos, motivaron a los niños a indagar y a incorporar nuevas palabras a su léxico diario.

- **Ríos (2021):** En su investigación sobre "Juegos verbales como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas en niños de 5 años; utilizándose como estrategias: La Fluidez verbal, el uso de cuentos y adivinanzas. Ríos, destacó que estas actividades lúdicas disminuyen la vacilación y las pausas inadecuadas en el habla.

Nuestros resultados coinciden, mostrando que la práctica constante de las adivinanzas motiva la fluidez de los niños, permitiéndoles expresarse de manera más continua y coherente.

- **Tristán (2020):** En su tesis "Programa de adivinanzas como herramienta para el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años", Tristán concluyó que las adivinanzas, puede aplicarse en diversas formas; siempre que este no pierda su finalidad pedagógica, a la vez manifiesta que las adivinanzas son el canal natural por el que los niños adquieren y perfeccionan sus habilidades comunicativas.

Las adivinanzas, como actividad pedagógica, crean un ambiente de aprendizaje relajado y motivador, lo que, según Tristán, es clave para superar la timidez y fomentar la participación activa.

- **Piaget (1946):** En su teoría estructural "El niño desarrolla su actividad cognitiva mediante" señalando que los juegos verbales en los infantes es de necesidad ya que estos aportan un desarrollo cognitivo. En este caso las adivinanzas son juegos verbales y reglados el que aportará mediante la estimulación del pensamiento y a su vez enriquecerá la expresión oral.

Esta teoría es fundamental en nuestra discusión, ya que las adivinanzas no solo mejoraron la parte formal del lenguaje, sino que también impulsarán en los niños la capacidad de describir y asociar ideas de manera más creativa.

VI. PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ADIVINANZAS

6.1. Datos Informativos

Dirigido a: Estudiantes de la I.E. 038 “Los Niños del Señor de los Milagros”.

Número de sesiones: 6 sesiones

Fecha de ejecución: 09 de noviembre del 2024 al 24 de noviembre del 2024

Lugar: Chiclayo

Asesor: Dr. Alvarado León Daniel Edgar

Investigadoras: Bach. Sena Hernández Mery Roxana.

Bach. Sigueñas Fernandez Francisca Elina.

6.2. Objetivos:

General:

Lograr que nuestra propuesta de programa de adivinanza contribuya en la estimulación, mejoría de la expresión junto a sus dimensiones: claridad, fluidez y coherencia en los estudiantes de 5 años de IEI 038 “Los Niños del Señor de los Milagros” de Chiclayo 2024.

Específicos:

- Medir las competencias en la expresión oral para diseñar un programa de adivinanzas que promueva y potencie esta destreza en los niños de 5 años IEI N° 038 “Los Niños del Señor de los Milagros” de Chiclayo 2024.
- Diseñar la propuesta del programa de adivinanzas basadas en las dimensiones de la expresión oral: claridad, coherencia y fluidez de los niños de 5 años de la IEI N° 038 “Los Niños Del Señor de los Milagros” de Chiclayo 2024.
- Fundamentar la propuesta del programa de adivinanzas basadas en las teorías de: Teoría Cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría del Condicionamiento de Skinner y la Teoría Estructural del Juego de Jean William Fritz Piaget en niños de 5 años de la Institución Educativa 038 “Los Niños del Señor de los Milagros” de Chiclayo 2024.

- Desarrollar y fortalecer la expresión oral en los estudiantes mediante el uso de adivinanzas en los niños de 5 años de la IEI N° 038 “Los Niños Del Señor de los Milagros”-Chiclayo 2024.

6.3. Sustentación teórica de la propuesta.

El Programa de Adivinanzas se enfoca en las teorías de Piaget y Burrhus Frederic Skinner, proporcionando una visión completa de cómo se desarrolla la expresión oral en los alumnos de cinco años, incluyendo elementos fundamentales como la claridad, fluidez y coherencia.

En dichas Teorías del desarrollo Cognitivo, Jean Piaget sostuvo que los individuos avanzan mediante cuatro fases: fase sensoriomotora, fase preoperativa, fase operativa tangible y fase operativa formal. La etapa de educación inicial se encuentra desde los tres años hasta aproximadamente los cinco años, periodo que Jean Piaget define como el segundo periodo de desarrollo infantil. Este es el periodo en el que el niño adquiere una evolución acelerada en el lenguaje, empieza a emplear palabras genuinamente representadas, las utiliza para aludir a sucesos que no vive directamente. Las palabras simplemente son representaciones simbólicas. Los niños (as) no son individuos pasivos en la formación de sus conocimientos, sino que generan significados basándose en su vivencia con la interacción de los objetos.

Por tal razón la capacidad de hablar del niño se desarrolla en función de su progreso cognitivo. El pensamiento es lo que permite el lenguaje, en otras palabras, se llega al nivel específico que se desea. Esto implica que al nacer no poseemos lenguaje, sino que lo adquiere gradualmente como parte de su propio desarrollo cognitivo. (Saldarriaga, Bravo, & Rivadeneira, 2020).

En cuanto a Burrhus Frederic Skinner rescata la importancia de analizar el comportamiento humano complejo a través de la investigación de las reacciones voluntarias que el organismo exhibe al estar en un ambiente controlado, demostrando que gran parte del comportamiento humano se adquiere a través del moldeamiento en contacto directo con las consecuencias. Identificó estos comportamientos como reacciones operantes.

Skinner afirma que "El condicionamiento operante cambia el comportamiento de la misma manera en que un escritor modela una gran cantidad de arcilla".

Argumentaba que, al igual que cualquier otro aprendizaje, el aprendizaje del lenguaje se fundamenta en la experiencia y que los niños lo adquieren a través del condicionamiento operante. La adquisición de palabras se basa en el refuerzo selectivo. A medida que el aprendizaje progresa, se consolida en los niños un lenguaje que se asemeja más a la de los adultos. (Papalia, Wendos y Duskin 2021, página 168).

Dentro de las Teorías Estructurales del Juego de Jean William Fritz Piaget, el juego ocupa un rol muy importante en el crecimiento infantil, ya que favorece la mejora cognitiva, emocional y social del estudiante. Piaget afirmó que la parte lúdica no es solamente una actividad lúdica, sino además un medio para que los niños puedan experimentar y entender su medio ambiente, incorporando componentes de la realidad en sus actividades lúdicas sin verse obligados a aceptar todas las restricciones que ésta impone en la vida cotidiana.

El juego, según Piaget, se distingue por su carácter simbólico y por la capacidad que tiene los niños para reflejar la realidad de manera flexible, permitiendo la exploración y la experimentación. Incluyó técnicas recreativas en diferentes estilos y modos de razonamiento que reflejan las fases del desarrollo cognitivo, como el juego sensoriomotor en la infancia temprana, y el juego de reglas en etapas posteriores. Los niños viven experiencias por medio del juego experimentan situaciones sociales y resuelven problemas, promoviendo así su maduración intelectual, emocional y social.

Además, Piaget subrayó que el juego cambia con la edad y las vivencias, adaptándose a las nuevas formas de razonamiento y a las capacidades en desarrollo. En sus etapas, el juego evoluciona desde actividades simples y sensoriomotoras hasta juegos más complejos y simbólicos, que reflejan la adquisición de nuevas habilidades cognitivas. Por ello, el juego es considerado un proceso fundamental dentro del crecimiento de las personalidades y en las integraciones de las

experiencias del niño con su entorno, facilitando su adaptación y aprendizaje en diferentes contextos.

6.4. Sesión de aprendizaje

Sesión 1: “Juego con las adivinanzas”.

Sesión 2: “Me divierto creando adivinanzas”.

Sesión 3: “¡Adivina adivinador! ¿Qué animal crees que soy?”.

Sesión 4: “Me Gusta Adivinar”.

Sesión 5: “Jugamos a escribir adivinanzas divertidas”.

Sesión 6: “Jugando con las palabras”.

La inclusión del programa de adivinanzas, en los juegos dirigidos a los niños tiene como objetivo impulsar su expresión oral, fomentando un crecimiento cognitivo holístico. Estas actividades, al ser cuidadosamente diseñadas, no solo promueven el perfeccionamiento de las capacidades comunicativas, sino que también establecen un fundamento firme para investigaciones. Este método innovador puede ayudar a descubrir técnicas eficaces para fomentar el lenguaje en entornos de juego, donde se promuevan aprendizajes más interactivos y ajustados a la necesidad de los niños.

Mediante estas actividades, los niños podrán manifestar sus ideas mientras participan en los juegos dirigidos por la profesora.

La propuesta incluye el desarrollo de habilidades como: identificar y descubrir al personaje, objeto, fruta, animal oculto, resolviendo así las adivinanzas; crearán adivinanzas haciendo uso de imágenes; crearán adivinanzas de animales, dando ideas coherentes y cohesionadas para reforzar su expresión oral; además se iniciaran en la composición o desarrollo de una adivinanza para ayudarlos a reforzar su creatividad, entre otros para que se consiga que los estudiantes que se comuniquen oralmente con más fluidez, coherencia, claridad y expandir su vocabulario.

Las actividades sugeridas, son instrumentos dinámicos en el proceso educativo, los cuales atraen la atención del infante promoviendo ambientes de aprendizaje más interactivo. Estas tácticas incentivan a los estudiantes a

involucrarse de manera activa, promoviendo la adquisición y el crecimiento de competencias lingüísticas mediante actividades entretenidas y variadas. Incluir juegos, melodías, pistas prácticas facilitan que los niños se expresen oralmente en diversos escenarios, enriqueciendo su vivencia y en donde se promuevan aprendizajes eficaces y relevantes.

6.5. Fundamentación:

Las teorías de Piaget y de Burrhus Frederic Skinner, han venido proporcionando una visión completa de cómo se puede mejorar la expresión oral en los niños, incluyendo elementos fundamentales como la claridad, fluidez y coherencia. A continuación, se detallan cómo estos elementos fundamentales se vinculan con las teorías de ambos psicólogos, además del rol que desempeñan las adivinanzas. Los principios de claridad, fluidez y coherencia son esenciales en la comunicación, particularmente en la escritura y la expresión oral.

Dimensión Claridad

La dimensión resalta lo importante de la claridad en la comunicación, ya sea en un diálogo o en un discurso. La claridad permite que la persona transmitente tenga más oportunidades de que su mensaje sea entendido, de instruir o persuadir eficazmente. Para lograr una comunicación clara, se recomienda evitar el uso de vocabulario especializado o complejo, ya que puede dificultar la comprensión. Además, es aconsejable exponer una o dos ideas por oración para no sobrecargar la información y facilitar su asimilación. También se sugiere evitar palabras incómodas o ambiguas, y usar adjetivos y adverbios con moderación, eligiendo siempre palabras que transmitan el sentido adecuado. En resumen, una comunicación efectiva requiere sencillez, precisión y coherencia en el uso del lenguaje.

La claridad en la relación causa-efecto es fundamental en el aprendizaje operante, ya que facilita que el individuo comprenda qué acciones conducen a ciertos resultados. Cuando las consecuencias de una conducta son predecibles y consistentes, el individuo puede aprender más fácilmente qué comportamientos son deseables y cuáles deben evitarse. La falta de claridad o la inconsistencia en las

consecuencias pueden generar confusión, dificultando la adquisición de nuevas conductas o la modificación de las existentes. Por ello, para promover un aprendizaje efectivo, es crucial establecer un sistema de refuerzos y castigos que sea claro y coherente, permitiendo que la relación entre conducta y resultado sea comprensible y previsible.

Aunque Piaget no abordó específicamente el concepto de "claridad" en sus teorías, su enfoque en el desarrollo cognitivo y en cómo los individuos construyen su conocimiento, implica que la claridad en la comprensión es un resultado natural de un desarrollo cognitivo saludable. Cuando una persona progresa en su desarrollo, su capacidad para comprender, organizarse y relacionar la información mejora, lo que conduce a una percepción más clara y coherente del mundo. En este sentido, la claridad puede entenderse como una manifestación de un pensamiento más estructurado y adaptado a la realidad, lograda mediante los procesos que Piaget describe en su teoría del desarrollo cognitivo.

Dimensión Fluidez

La fluidez dentro de la expresión oral es necesariamente relevante para una comunicación eficaz en diferentes contextos, desde diálogos diarios hasta exposiciones ante el público. Según Martínez (2007), la habilidad de comunicar de forma coherente y clara se basa en la formulación de ideas o pensamientos encadenados, con una estructura lógica.

La fluidez transmite información de forma nítida, consistente y sin interrupciones desmedidas en su discurso. En este periodo, los niños están adquiriendo competencias lingüísticas y resulta crucial promover un entorno que fomente la confianza y la libertad para expresarse.

Efectivamente, de acuerdo a Piaget, nos menciona que la mejora del lenguaje está vinculada a la función simbólica, que es fundamental en la adquisición cognitiva. La función simbólica representa mentalmente objetos, acciones y eventos, incluso cuando estos no están presentes en el entorno inmediato. Esto se manifiesta en la capacidad de utilizar símbolos, como palabras y gestos, para pensar, imaginar y comunicar ideas.

La fluidez en la expresión verbal, es un indicador del nivel de desarrollo de esta función simbólica. Una mayor fluidez refleja una capacidad más sólida para usar símbolos y representaciones mentales, facilitando procesos de la comprensión textual, la expresión de pensamientos complejos y la interacción social.

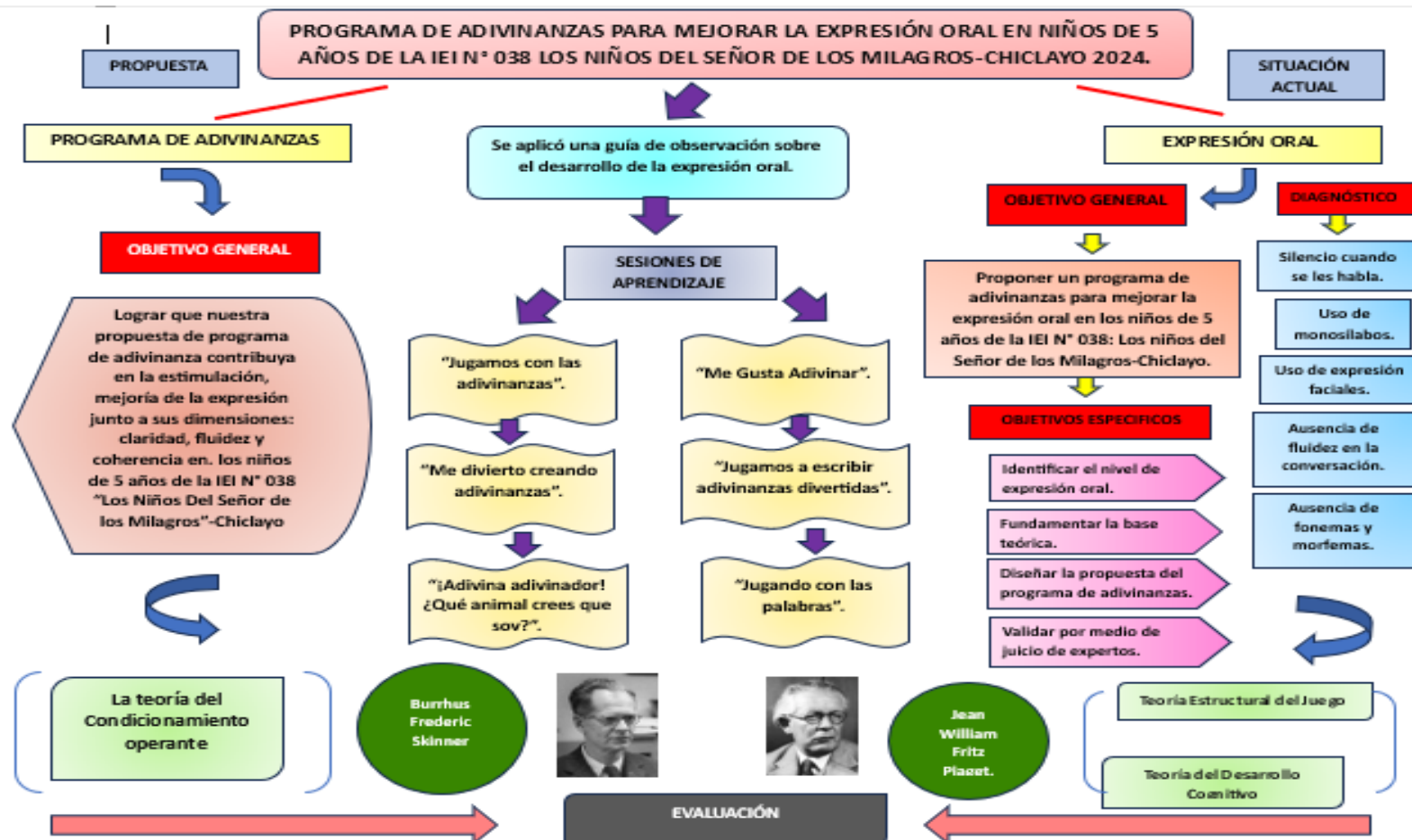
Dimensión Coherencia

Martínez (2007), sostiene “Que es la habilidad de comunicar alguna idea o algún pensamiento” (p 56); estos se organizan de manera sistemática, enlazadas mediante hilos conductores racionales. Cuando un individuo transmite sus pensamientos de forma consistente, el receptor puede mantener el hilo del discurso sin problemas, comprendiendo la conexión entre los conceptos y el objetivo de la transmisión. Esto promueve una interacción más fluida y previene confusiones, consiguiendo que el mensaje sea visto como un conjunto armónico y con significado.

En el pensamiento de Jean Piaget, la coherencia es un principio esencial en el progreso cognitivo. Hace referencia a la estructura y organización interna de los esquemas mentales, que facilitan a un individuo entender y ajustarse al ambiente. La coherencia se logra mediante la asimilación y la acomodación, dos procesos que facilitan el mantenimiento de un balance entre los esquemas cognitivos y las vivencias del mundo real.

Las adivinanzas permiten la formación de la expresión oral del infante, fomentan la creatividad, solucionar problemas, la comprensión del lenguaje y la autovaloración. Cuando los niños interactúan con las adivinanzas, aprenden a plantear interrogantes, buscar indicios, manifestar sus pensamientos y transmitir sus ideas.

Figura 17 Esquema funcional del programa



Fuente: Elaboración propia

Tabla 3 Organización de contenidos

Componente (variable problema)	Nombre de la sesión	Actividades	Estrategia didáctica (pasos de tus sesiones)	Nº hrs
CLARIDAD FLUIDEZ COHERENCIA	Sesión 01: “Jugamos con las adivinanzas”.	✓ Inicio ✓ Desarrollo ✓ Cierre	– Antes del discurso, – Durante el discurso. – Después del discurso.	45 min
	Sesión 02: “Me divierto creando adivinanzas”.	✓ Inicio ✓ Desarrollo ✓ Cierre	– Antes de la lectura. – Durante la lectura. – Después de la lectura	45 min
	Sesión 03: “¡Adivina adivinador! ¿Qué animal crees que soy?”.	✓ Inicio ✓ Desarrollo ✓ Cierre	– Antes del discurso, – Durante el discurso. – Después del discurso.	45 min
	Sesión 04: “Me Gusta Adivinar”.	✓ Inicio ✓ Desarrollo ✓ Cierre	– Antes de la lectura. – Durante la lectura. – Después de la lectura	45 min
	Sesión 05: “Jugamos a escribir adivinanzas divertidas”.	✓ Inicio ✓ Desarrollo ✓ Cierre	– Planificación – Textualización – Revisión	45 min
	Sesión 06: “Jugando con las palabras”	✓ Inicio ✓ Desarrollo ✓ Cierre	– Antes del discurso, – Durante el discurso. – Después del discurso.	45 min

Fuente: Elaboración propia.

6.6. Metodología

El programa de adivinanzas tiene una finalidad de que se mejore la expresión oral en los alumnos del nivel inicial de cinco años de la IE 038 “Los Niños Del Señor de los Milagros”-Chiclayo 2024. Se compone de 06 sesiones de aprendizaje, cada una de ellas trata aspectos esenciales definidos en dicho programa. Estas dimensiones son fundamentales para organizar las actividades y metas del programa, cuyo objetivo sería que los estudiantes se expresen con más claridad, fluidez, coherencia y vocabulario.

Descripción de la sesión de aprendizaje

Sesión 01: “Jugamos con las adivinanzas”.

- Actividad que fomenta el uso de pistas dadas, identificarán y descubrirán al personaje, objeto, fruta, animal oculto
- Técnicas para describir las pistas dadas,
- Uso de canciones y juegos.

Sesión 02: “Me divierto creando adivinanzas”.

- Actividad de lectura de imágenes con el fin de identificar las cualidades y rasgos de los animales u objetos a descubrir en las adivinanzas. Utiliza ilustraciones y apoyo docente en facilitar las pistas correctas para crear adivinanzas.

Sesión 03: “¡Adivina Adivinador! ¿Qué animal crees que soy?”.

- Impulsa el interés de los alumnos por descubrir qué animal está por ser descubierto en cada enigma. Ofrecen ideas coherentes y cohesionadas para fortalecer su expresión oral. Uso de ilustraciones, imágenes audiovisuales para un mejor aprendizaje.

Sesión 04: “Me Gusta Adivinar”.

- Actividad de lectura de imágenes diseñada para que los estudiantes identifiquen las características de diferentes objetos a partir de imágenes relacionadas con adivinanzas.
- Uso de ilustraciones y apoyo en la lectura de adivinanzas.

Sesión 05: “Jugamos a escribir adivinanzas divertidas”

- Actividad que permite que los estudiantes se inicien en la composición o desarrollo de una adivinanza para ayudarlos a reforzar su creatividad y expresión. Estructura y elabora ideas de manera cohesiva y coherente. para redactar algunas cualidades y rasgos en la elaboración de adivinanzas. Empleo de imágenes y apoyo con la descripción de las pistas para la creación de la adivinanza.

Sesión 06: “Jugando con las palabras”.

- Actividad que permite reconocer las características de las frutas a descubrir en las adivinanzas. Utiliza canciones, frutas e imágenes junto al apoyo docente en facilitar las pistas correctas a descubrir las adivinanzas.

El propósito de estas sesiones es optimizar la expresión oral en los educandos por medio de un programa de adivinanzas, con el fin de promover una comunicación que sea clara, fluida y coherente, lo cual respalde su avance en la expresión oral y su aprendizaje. Las dimensiones son importantes como orientación en la metodología y elección de tareas adecuadas. Al tomar en cuenta estos aspectos, se garantiza que cada sesión se enfoque en fomentar el desarrollo de cierta competencia comunicativa fundamental en la temprana infancia.

6.7. Evaluación

Tabla 4 Proyección de actividades

FECHAS	LUNES 02	MARTES 03	MIÉRCOLES 04	JUEVES 05	VIERNES 06
SESIONES			<p>“Jugamos con las adivinanzas”.</p> 		<p>“Me divierto creando adivinanzas”.</p> 
FECHAS	LUNES 09	MARTES 10	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
SESIONES	<p>“¡Adivina adivinador! ¿Qué animal crees que</p> 			<p>“Me Gusta Adivinar”.</p> 	
FECHAS	LUNES 16	MARTES 17	MIÉRCOLES 18	JUEVES 19	VIERNES 20
SESIONES		<p>“Jugamos a escribir adivinanzas divertidas”.</p> 		<p>“Jugando con las palabras”</p> 	

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa : “IEI N° 038 Los Niños Del Señor De Los Milagros”

1.2. Lugar : Chiclayo

1.3 Área : Comunicación

1.4 Ciclo/Grado y sección : Ciclo II – 5 años

1.5 Docentes responsables : Sena Hernández Mery Roxana.



Sigueñas Fernández Francisca Elina.

1.6. Denominación de la sesión: “Jugamos con las adivinanzas”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio	Evidencias de aprendizaje
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” ● Obtiene información del texto oral. ● Infiere e interpreta información del texto ● oral ● Adecúa, organiza y desarrolla el texto de ● forma coherente y cohesionada. ● Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ● Interactúa estratégicamente con distintos Interlocutores. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	● Participa en conversaciones, diálogos o es - cucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su inter - locutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	● Contesta preguntas vinculadas con el texto que se ha escuchado. ● Comentan sobre las adivinanzas que oyeron. ● Acierta correctamente a las pistas mencionadas.	● Interpreta y expresa con las adivinanzas que escucha.
			Instrumento de evaluación
			Mapa de calor.
Enfoque transversal		Actitudes o acciones observables	
Enfoque en búsqueda de la excelencia		Flexibilidad y apertura.	

Propósito del aprendizaje





Por medio de pistas dadas, identificarán y descubrirán al personaje, objeto, fruta, animal oculto, resolviendo así las adivinanzas, luego responderán las preguntas brindadas

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES ANTES DE LA ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Preparar el espacio. ● Seleccionar los textos con adivinanzas. ● Preparar materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sobre y caja sorpresa. ● Canciones. ● Imágenes sobre adivinanzas ● Hojas, papelógrafo. ● Objetos: pelota, carro de juguete, muñeca y pelota.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

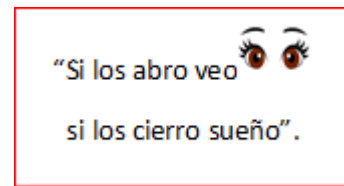
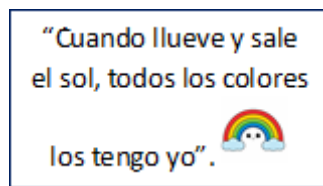
MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● Empieza la actividad invitando a los niños sentarse en media luna, para ello se tiene en cuenta las normas del aula. ● La docente inicia la sesión mostrando a los niños sobres sorpresa; que contendrá 2 adivinanzas a descubrir. Los niños participan durante la actividad, adivinando el contenido del sobre. Al ritmo de la canción ¿Qué será? ¿Qué será? (ANEXO 01), ● Se pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observamos? ¿Qué creen que tendrá el sobre? ¿Qué dirá en este mensaje? <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: 45%;"> <p>“Cuando llueve y sale el sol, todos los colores los tengo yo”.</p> </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: 45%;"> <p>“Si los abro veo si los cierro sueño”.</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué dice en el mensaje? ¿De quienes habla? ¿De qué trata estos mensajes? ● ¿Por qué se llama adivinanzas? ¿Es fácil adivinar? ¿Por qué? 	Sobre sorpresa Canción Adivinanzas Tira Léxica	10 min.

	<ul style="list-style-type: none"> • Anotamos la respuesta de los niños en la pizarra. • Se menciona el propósito de la clase y se coloca el nombre de la sesión en la pizarra “HOY JUGAREMOS CON LAS ADIVINANZAS”, para ello todos deben prestar atención las pistas dadas y poder así responder a las preguntas que les hagan. (ANEXO 02) 		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora conversa con los niños acerca de las adivinanzas, explicándoles que son frases que deben resolver. por medio de pistas, todas estas ¿pistas son características del objeto, o animal a adivinar. • La docente muestra la caja del saber, cual caja contiene objetos e imágenes que el estudiante debe adivinar. (ANEXO 03) ¿Qué observamos? ¿Qué contendrá la caja del saber? ¿De qué manera podemos averiguar lo que hay dentro de la caja? ¿Qué les falta? • Se proponen varias adivinanzas fáciles, y la profesora ofrece pistas para ayudar a los alumnos a dar respuestas correctas. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Responden a las preguntas vinculadas con los acertijos, • Los estudiantes dan a conocer si les gusto o no las adivinanzas. • La maestra escucha con atención las respuestas. • A continuación, los estudiantes se agrupan para escuchar un audio, que les permita a la vez unir la adivinanza con la respuesta (Anexo 04) • Los estudiantes expresan lo adivinado, • La docente finaliza la actividad entregando una ficha donde van a dibujar y escribir la adivinanza que más les agrado, y colocan sus trabajos en la pizarra. (Anexo 05) 	<p>Caja del saber</p> <p>Objetos: lápiz, muñeca, carro de juguete, pelota.</p> <p>Audio</p> <p>Parlante</p> <p>Hojas</p> <p>Fichas</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p>	<p>30 min.</p>

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se formulan las preguntas de reflexión sobre lo aprendido: ¿Cómo lo aprendimos hoy? ¿Les agradeció lo que aprendimos? ¿Por qué? ¿Qué fue lo que más les agrado de la actividad? ¿Han tenido alguna dificultad para resolver las adivinanzas? ¿Cómo las han superado?, ¿Para qué nos será útil lo que han aprendido hoy? ¿A qué se debe la importancia de crear las adivinanzas? 	<p>Mapa de calor.</p>	<p>10 min.</p>
----------------------	---	-----------------------	-----------------------

VI.- ANEXOS

ANEXO 01: Adivinanzas



ANEXO 02: Tira Léxica.

"HOY JUGAREMOS CON LAS ADIVINANZAS",

ANEXO 03: Caja sorpresa y adivinanzas.



Todos conmigo se divierten chicos y grandes me buscan y sin embargo unos y otros me tratan a patadas.



ANEXO 04: Audio www.youtube.com/watch?v=NzYDhYD_jOM

ANEXO 05: Ficha.

Dibuja y escribe la adivinanza que más te gusto.

Nombre:.....

ANEXO 06: MAPA DE CALOR

	En Inicio		En proceso		Logro
--	-----------	--	------------	--	-------

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS			NECESITO MEJORAR
		Contesta preguntas vinculadas con el texto que se ha escuchado.	Comentan sobre las adivinanzas que oyeron.	Acierta correctamente a las pistas mencionadas.	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : IEI N° 038 Los Niños Del Señor De Los Milagros”
- 1.2 Lugar : Chiclayo
- 1.3 Área : Comunicación
- 1.4 Ciclo/Grado y sección : Ciclo II – 5 años
- 1.5 Docentes responsables : Sena Hernández Mery Roxana.



Sigüeñas Fernández Francisca Elina.

- 1.6 Denominación de la sesión: “Me divierto creando adivinanzas”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio	Evidencias de aprendizaje
<p>“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obtiene información del texto escrito. ● Infiere e interpreta información del texto escrito. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Crea adivinanzas sencillas ayudado de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza palabras nuevas para identificar las características de objetos y seres vivos en la creación de su adivinanza.
			<p>Instrumento de evaluación</p>
			<p>Mapa de calor.</p>
<p>Enfoque transversal</p>	<p>Actitudes o acciones observables</p>		
<p>Enfoque en búsqueda de la excelencia.</p>	<p>Flexibilidad y apertura.</p>		

Propósito del aprendizaje.

Los estudiantes crearán adivinanzas empleando palabras e imágenes nuevas que describen de manera simple las características de objetos y seres vivos.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES ANTES DE LA ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none">● Preparar el espacio.● Seleccionar los textos con adivinanzas.● Preparar materiales.	<ul style="list-style-type: none">● Globos.● Juegos● Sobres de colores.● Objetos del aula.● Imágenes de adivinanzas

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none">● La docente invita a los niños sentarse en modo asamblea, para ello se tiene en cuenta las normas del aula.● La profesora fomentará la motivación mediante el juego "Globos para adivinar", generando expectativas con las preguntas siguientes: (ANEXO 01),<ul style="list-style-type: none">- ¿De qué color son?- ¿Por qué estarán aquí?- ¿Qué contendrán?● Los niños y niñas juegan a reventar el globo para después describir las características del objeto a adivinar.● Se pregunta;<ul style="list-style-type: none">- ¿A qué hemos estado jugando?- ¿Qué es una adivinanza?- ¿Conocen alguna adivinanza?- ¿En qué lugar conocieron esta adivinanza?- ¿Cómo se hace una adivinanza?	Globos de colores. Juego Tira Léxica	10 min.

	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase y se coloca el nombre de la sesión en la pizarra “HOY CREAREAMOS ADIVINANZAS DIVERTIDAS DE LOS OBJETOS DE NUESTRO ALREDEDOR” (ANEXO 02) 		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes sentados en “u” Previamente, la docente ha colocado una fila de tarjetas de imágenes (lápiz, pelota, cuchara, mesa y cama) y otra fila de sobre de colores, (Anexo 3) Con la estrategia del plumón detector se elige a 5 niños en orden uno a uno para descubrir el contenido de los sobres, mientras se les va preguntando: ¿Qué son? ¿Los conocen? ¿Los has visto en algún lugar? La maestra sugiere a los alumnos que presten atención para que puedan adivinar de qué se trata el contenido de cada sobre. Los niños escogen un sobre a su elección. La maestra mencionara las pistas (características) necesarias en ese juego. Por ejemplo: Soy redonda y sin pies, salto y ruedo, apenas quieta quedarme puedo. ¿Quién es? El niño o niña que logre adivinar de qué imagen se trata será el vencedor(a). La docente escucha atentamente las respuestas. En grupos de trabajo se les ofrece dos objetos del aula (materiales de sectores), los mismos que son explorados espontáneamente. Luego la docente presenta la estructura base, donde registrará los aportes de los niños en referencia al objeto observado. ¿Qué objeto es? ¿Cómo es? (Anexo 4) <div data-bbox="619 1641 967 1816" style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: 0 auto;"> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se les entrega una ficha de trabajo. (Anexo 5) 	<p>Sobres de colores.</p> <p>Imágenes de adivinanzas</p> <p>Pizarra.</p> <p>Objetos del aula.</p> <p>Estructura base</p> <p>Hoja de trabajo.</p>	<p>30 min.</p>

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se formulan las preguntas de reflexión sobre lo aprendido: - ¿Qué aprendimos? - ¿De qué manera lo aprendimos? - ¿Les agradó lo que aprendimos? ¿Por qué razón? - ¿Qué fue lo que más les agradó de la actividad? - ¿Cuáles fueron los problemas que tuvieron? ¿De qué manera lo superaron? - ¿Para qué sirven las adivinanzas? 	<p>Mapa de calor.</p>	<p>10 min.</p>
----------------------	--	-----------------------	-----------------------

VI.- ANEXOS

ANEXO 01: "JUEGO GLOBOS PARA ADIVINAR"



ANEXO 02: Tira Léxica.

"HOY CREAREAMOS ADIVINANZAS DIVERTIDAS DE LOS OBJETOS DE NUESTRO ALREDEDOR"

ANEXO 03: Tarjetas de imágenes y sobre de colores.



Adivinanzas.

ADIVINANZA

Soy redondita y sin pies,
puedo correr y saltar
y apenas puedo quedarme
quietecita en un lugar.
¿Quién soy?



Adivinanza
MÁS FONDAUDIOLOGÍA

"Tengo ruedas
y me gusta pasear
salgo con la familia
a donde quiera que van"

¿Quién soy?



Auto



Sube llena
Baja vacía
Y si no se da prisa
La sopa se enfría.

(la cuchara)

Adivinanza

"Estoy en la casa
y también en la escuela
tengo cuatro patas
y un mantel de tela"

¿Quién soy?



Mesa

Adivinanza
MÁS FONDAUDIOLOGÍA

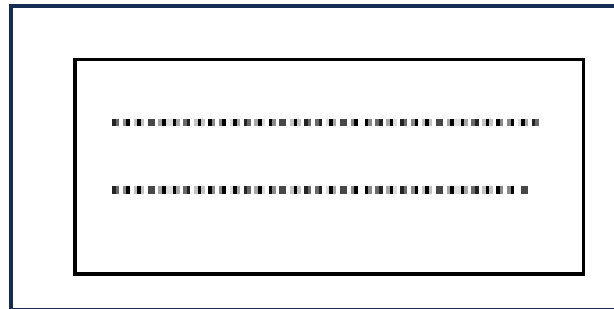
"Escribo y escribo
y pinto también
soy de mil colores
un arcoíris te haré"

¿Quién soy?



Lápiz

ANEXO 04: Estructura base.

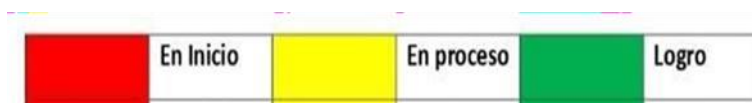


ANEXO 05: Ficha.

Dibuja la adivinanza que más te gusto.

Nombre:.....

ANEXO 06: MAPA DE CALOR



N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	NECESITO MEJORAR
		Crea adivinanzas sencillas ayudado de imágenes.	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa : “IEI N° 038 Los Niños Del Señor De Los Milagros”

1.2 Lugar : Chiclayo

1.3 Área : Comunicación

1.4 Ciclo/Grado y sección : Ciclo II – 5 años

1.5 Docentes responsables : Sena Hernández Mery Roxana.



Sigueñas Fernández Francisca Elina.

1.6. Denominación de la sesión: “¡ADIVINA A DIVINADOR! ¿QUÉ ANIMAL CREES QUE SOY?”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio	Evidencias de aprendizaje
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Obtiene información del texto oral. ● Infiere e interpreta información del texto oral ● Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ● Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ● Interactúa estratégicamente con distintos Interlocutores. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Participa en conversaciones, diálogos o es - cucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su inter - locutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dicta a la maestra lo que piensa para luego crear una adivinanza sobre los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Participa en la producción de una adivinanza de manera individual o grupal, de forma oral dando ideas para la creación.
			<p>Instrumento de evaluación</p>
			<p>Mapa de calor.</p>














Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque en búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura.
Propósito del aprendizaje	
Los estudiantes crearán adivinanzas de animales, dando ideas coherentes y cohesionadas para reforzar su expresión oral,	

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES ANTES DE LA ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.	RECURSOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Preparar el espacio. ● Seleccionar los textos con adivinanzas. ● Preparar materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Video. ● Caja del saber. ● Sobre sorpresa. ● Imágenes sobre adivinanzas y animales. ● Pictogramas ● Hojas. ● Papelógrafo.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● La maestra invita a los niños sentarse en forma de “U”, para ello se tiene en cuenta las normas del aula. ● La actividad comienza cuando la profesora les presenta a los niños una video sorpresa; “ADIVINA EL ANIMAL” www.youtube.com/watch?v=NzYDhYD_jOM , Los niños participan durante la reproducción del video, adivinando los animales que menciona el video. (ANEXO 01), ● Al finalizar se pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos? - ¿Qué animales se mencionó en el video? - ¿De qué trataba nuestra clase?, - ¿Pudiste adivinar alguna? ¿cuál? - ¿Sabes alguna otra adivinanza? ● ¿Qué son las adivinanzas? ¿Qué podemos hacer para aprender una adivinanza? ● Anotamos la respuesta de los niños. 	Video www.youtube.com/watch?v=NzYDhYD_jOM Tira Léxica	10 min.

	<p>Se comunica el propósito de la clase y se coloca el nombre de la sesión en la pizarra “HOY APRENDEREMOS Y JUGAREMOS CON LAS ADIVINANZAS” (ANEXO 02)</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta la caja del saber, de las cuales dentro de ella se encuentra imágenes de animales con su respectiva adivinanza. (Anexo 03) <div data-bbox="411 533 1171 904" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p>TENGO  LARGAS</p> <p>Y TENGO  CORTITO</p> <p> Y </p> <p>MUY  ¿QUIÉN SOY?</p>  </div> <div data-bbox="820 539 1171 875" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Soy chiquitito, puedo nadar,</p> <p>vivo en los </p> <p>también en el </p>  </div> <div data-bbox="399 929 906 1220" style="border: 2px solid red; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Salto, salto de en y me gusta comer ¿Quién soy?</p> </div> <div data-bbox="941 963 1141 1220" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> La docente escucha atentamente sus respuestas. La maestra presenta un sobre sorpresa que contiene 3 imágenes de animales: (Anexo 04) <div data-bbox="454 1444 1157 1635" style="text-align: center; margin-top: 20px;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> La maestra solicita la colaboración de los niños, deben describir primero a la vaca, sacando sus características, lo escribimos en la pizarra y luego pegamos un papelote donde crearemos en forma conjunta la adivinanza. Y así sucesivamente se realizará lo mismo en el león y la gallina. 	<p>Caja del saber</p> <p>Pictogramas</p> <p>Imágenes</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Hojas</p> <p>Fichas</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p>	<p>30 min.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Se anima las participaciones y leerá la adivinanza completa junto con los niños. ● La docente finaliza la actividad entregando una ficha donde van a dibujar y escribir la adivinanza que más les agrado, y pegan sus trabajos en la pizarra. (Anexo 05) 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ● Se formulan las preguntas de reflexión sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos? - ¿De qué manera lo aprendimos? - ¿Les agradó lo que aprendimos? ¿Por qué razón? - ¿Qué fue lo que más les agradó de la actividad? ¿En qué fallamos? - ¿Qué podemos mejorar? - ¿Por qué es importante crear las adivinanzas? 	Mapa de calor.	10 min.

VI.- ANEXOS

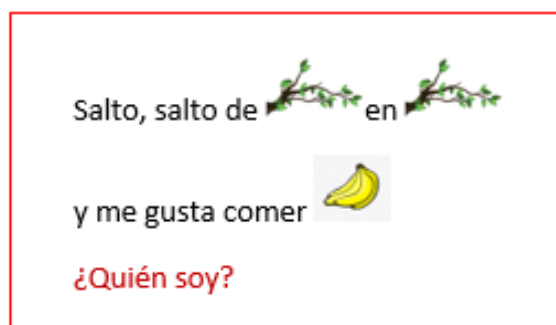
ANEXO 01: Adivinanzas Video: www.youtube.com/watch?v=NzYDhYD_jOM



ANEXO 02: Tira Léxica.

"HOY APRENDEREMOS Y JUGAREMOS
CON LAS ADIVINANZAS"

ANEXO 03: Pictogramas.



ANEXO 04: Imágenes.



ANEXO 05: Ficha.

Dibuja y escribe la adivinanza que más te gusto.

ANEXO 06: MAPA DE CALOR



N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	NECESITO MEJORAR
		Dicta a la maestra lo que piensa para luego crear una adivinanza sobre los animales.	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa : “IEI N° 038 Los Niños Del Señor De Los Milagros”

1.2 Lugar : Chiclayo

1.3 Área : Comunicación

1.4 Ciclo/Grado y sección : Ciclo II – 5 años

1.5 Docentes responsables : Sena Hernández Mery Roxana.

Sigüeñas Fernández Francisca Elina.

1.6. Denominación de la sesión: “Me Gusta Adivinar”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio	Evidencias de aprendizaje
“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA” <ul style="list-style-type: none"> ● Obtiene información del texto escrito. ● Infiere e interpreta información del texto escrito. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	Da respuestas a las adivinanzas a partir de las pistas dadas por la docente	<ul style="list-style-type: none"> ● Dice de que trata la adivinanza.
			Instrumento de evaluación
			<i>Mapa de calor.</i>
Enfóque transversal	Actitudes o acciones observables		
enfoque en búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura.		

Propósito del aprendizaje

Los estudiantes reconocen las cualidades de los animales y objetos mediante adivinanzas.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES ANTES DE LA ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Preparar el espacio. ● Seleccionar los textos con adivinanzas. ● Preparar materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Video. ● Caja del saber. ● Sobre sorpresa. ● Cortinas de colores ● Imágenes sobre adivinanzas y animales. ● Fichas de trabajo

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● Los niños se ubican en forma de “u”, para ello se tiene en cuenta las normas del aula. ● La actividad comienza cuando la maestra presenta un video llamado: “Adivina adivinador” www.youtube.com/watch?v=W_tYILB1At8 (Anexo 1) ● Se pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué observamos y escucharon en el video? ✓ ¿Les gustó adivinar?, ¿Por qué? ✓ ¿De quiénes trataron las adivinanzas? ✓ ¿Pudiste adivinar alguna? ¿cuál? ✓ ¿Sabes alguna otra adivinanza? ¿cuál? ✓ ¿Qué conocen acerca de las adivinanzas? ✓ ¿Cómo podemos hacer adivinanzas?, ✓ ¿Qué necesitaremos para hacer las adivinanzas? ✓ ¿Para qué me sirven las adivinanzas? ● Presentamos el tema hoy: “Nos divertiremos jugando a adivinar adivinanzas”. (Anexo 2) 	Video “Adivina adivinador” www.youtube.com/watch?v=W_tYILB1At8 -Tira léxica	10 min.

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Previo a ello, la docente ha colocado en la pizarra 5 cortinas de colores de papel crepe: celeste, morado, azul, anaranjado y verde y detrás de las cortinas están las imágenes correctas del objeto a adivinar, las cuales son: gato, cuchara, cocodrilo, vaca y casa. (Anexo 3) ● Se presenta a los niños y niñas 5 sobres sorpresas de los mismos colores que las cortinas, cantando al ritmo de la canción ¿Que será, que será?, donde se encuentra la adivinanza escrita y la imagen a adivinar. ● Con la estrategia del plumón observador se elige a 5 niños en orden uno a uno para descubrir el contenido de los sobres, mientras se les va preguntando: ¿Qué son? ¿Los conocen? ¿Los has visto en algún lugar? ¿Son letras o números? ¿Sabes qué dice aquí? ¿Cómo lo podemos leer? ● La profesora pide a los niños y las niñas que presten mucha atención para que adivinen de que se trata el contenido de cada sobre y que dice en el papel que contiene el sobre. ● La docente lee cada papel que contiene cada sobre sorpresa de color, dando las pistas (características) necesarias en ese juego. Por ejemplo: Es una mascota, un animal pequeño que vive en casa, que tiene uñas largas, maúlla y juega cazando ratones, ¿Quién es? (Anexo 4) ● El niño o niña que adivine será quien va a descubrir si lo que hay detrás de la cortina de color anaranjado que está en la pizarra es la respuesta correcta. ● Se les muestra una bolsa sorpresa, cantando al ritmo de una canción donde se encuentran objetos como: pelota, carrito de juguete, imagen de un sol, juguete de gallina, oso de peluche. Flor. ● Los niños y niñas narrar voluntariamente adivinanzas, de acuerdo a objetos mostradas, que contiene la bolsa misteriosa. (Anexo 5) ● Se les entrega una hoja de trabajo. (Anexo 6) 	<ul style="list-style-type: none"> -Limpia tipo -Pizarra -Sobres sorpresas de colores. -Cortinas de colores de papel crepe. -Imágenes de: gato, cuchara, cocodrilo, vaca y casa. -Crayolas -Plumones -Colores -Lápices -Imágenes -Ficha de trabajo. 	<p style="text-align: center;">30 min.</p>
--	--	--	---

CIERRE	<p>Se formulan las preguntas de reflexión sobre lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos? - ¿Les agradó lo que aprendimos? ¿Por qué razón? - ¿Qué fue lo que más les agradó de la actividad? - ¿En qué fallamos? - ¿Qué necesito para hacer una adivinanza? - ¿Por qué es importante el uso de las adivinanzas? 	Mapa de calor.	10 min.
---------------	---	----------------	----------------

VI.- ANEXOS

Anexo 1: "Adivina adivinador"

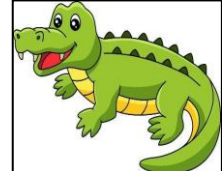
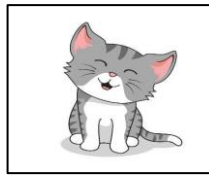
www.youtube.com/watch?v=W_tYILB1At8



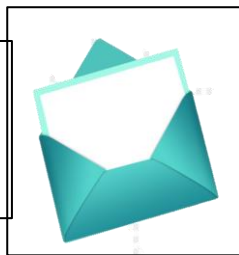
Anexo 2: Tira léxica.

"Nos divertiremos jugando a adivinar adivinanzas"

Anexo 3: 5 cortinas de colores de papel crepe: celeste, morado, azul, anaranjado y verde y detrás de las cortinas están las imágenes correctas del objeto a adivinar, las cuales son: gato, cuchara, cocodrilo, vaca y casa.



Anexo 4 Sobres de colores, adivinanzas, imágenes.

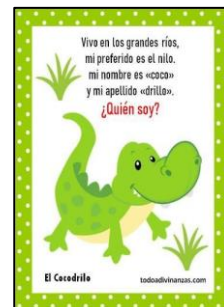


Adivinanza

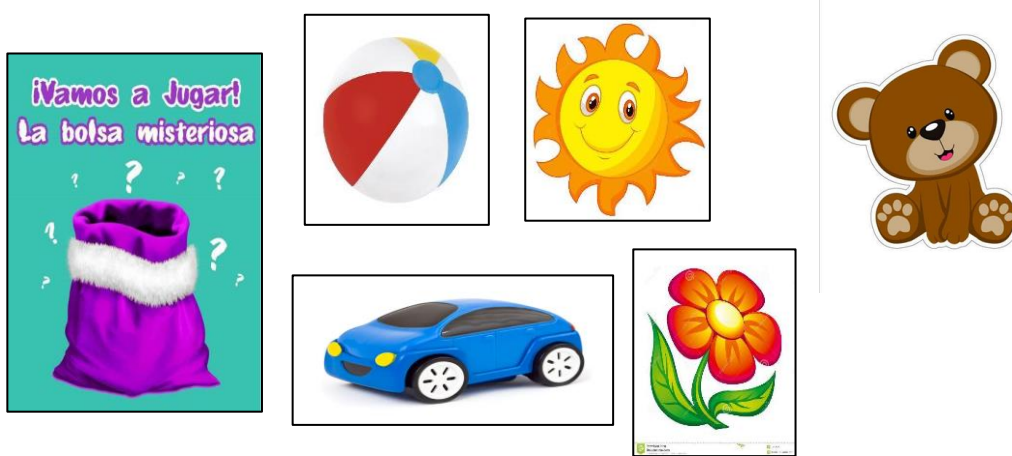
Sube llena, baja vacía,
y si no se da prisa,
la sopa se enfría.



La cuchara



Anexo 5: Bolsa sorpresa, y objetos como: pelota, carrito de juguete, imagen de un sol, oso de peluche. Flor.



Anexo 6: Ficha de trabajo.

ACTIVIDAD DE ADIVINANZAS años

• Con ayuda de tu profesora, aprende las adivinanzas y colorea la respuesta correcta.

En el aire me muero y
en el agua vivo bien.

ANEXO 06: MAPA DE CALOR



N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	NECESITO MEJORAR
		Da respuestas a las adivinanzas a partir de las pistas dadas por la docente.	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa : “IEI N° 038 Los Niños Del Señor De Los Milagros”

1.2 Lugar : Chiclayo

1.3 Área : Comunicación

1.4 Ciclo/Grado y sección : Ciclo II – 5 años

1.5 Docentes responsables : Sena Hernández Mery Roxana.

Sigueñas Fernández Francisca Elina.



1.6 Denominación de la sesión: “Jugamos a escribir adivinanzas divertidas”.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio	Evidencias de aprendizaje
<p>“Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa, • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y desarrolla ideas de manera lógica y cohesiva para redactar algunos rasgos en la creación de adivinanzas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participan en la descripción de una adivinanza de forma grupal,
			Instrumento de evaluación
			<p>Mapa de calor.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar. 		
Enfoque transversal		Actitudes o acciones observables	
enfoque en búsqueda de la excelencia		Flexibilidad y apertura.	
Propósito del aprendizaje			
Los estudiantes se inicien en la composición o desarrollo de una adivinanza a ayudarlos a reforzar su creatividad.			

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES ANTES DE LA ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Preparar el espacio. ● Seleccionar los textos con adivinanzas. ● Preparar materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Video ● Sobre y caja sorpresa. ● Canciones. ● Imágenes sobre adivinanzas ● Hojas, papelógrafo. ● Ficha de trabajo.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● Los niños se sentarán en semicírculo, para ello se tiene en cuenta las normas del aula. ● La docente inicia la actividad (ANEXO 01). Los niños escucharán atentos y en conjunto responderán <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos hecho? - ¿Qué hemos escuchado? - ¿De qué se tratará nuestra clase? - ¿Qué es una adivinanza? - ¿Cómo eran las adivinanzas del Oso Traposo? - ¿Sabes alguna otra adivinanza? ¿Cuales? - ¿Es fácil adivinar? ¿Por qué? 	<p>www.youtube.com/watch?v=0ahj3Azzcto</p> <p>Video</p> <p>Adivinanzas</p> <p>Tira Léxica</p>	10 min.

	<p>Se comunica el propósito de la clase y se coloca el nombre de la sesión en la pizarra “HOY NOS DIVERTIREMOS CREANDO ADIVINANZAS”, para ello todos deben prestar atención las pistas dadas y poder así responder a las preguntas que les hagan. (ANEXO 02)</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra la caja del saber, cual contiene una hoja con una adivinanza y cuya respuesta esta tapada. (ANEXO 03) - ¿Qué observamos? - ¿Qué contendrá la caja del saber? - ¿De qué manera podemos averiguar lo que hay dentro de la caja? ¿Qué les falta? - La profesora enseña sobre las adivinanzas, sus partes y cómo se hacen. <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego, con la asistencia de los niños y las niñas, se comenzará a crear y resolver una adivinanza. - La docente pregunta: - ¿Qué escribiremos en la hoja? - ¿Cómo debe ser mi adivinanza? - ¿Cómo debo escribir mi adivinanza? - La docente solicita a los niños ayuda para escribir 1 adivinanza, usando su creatividad. - Luego con ayuda de imágenes los niños van dictándole en forma verbal una adivinanza a la docente, ella a su vez va anotando las ideas de manera ordenada. (ANEXO 04) <p>REVISIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra lee la adivinanza a los estudiantes, - La maestra pregunta si se debe agregar, quitar algo, - La docente lee finalmente la adivinanza. - La docente finaliza la actividad entregando una ficha donde van a dibujar y escribir la adivinanza que más les gusto, y pegan sus trabajos en la pizarra. (Anexo 05) 	<p>Caja del saber</p> <p>Imágenes de sol, nube, bolas de colores y arcoíris.</p> <p>Pizarra</p> <p>Papelote</p> <p>Hojas</p> <p>Fichas</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p> <p>Lápices</p>	<p>30 min.</p>



CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se formulan las preguntas de reflexión sobre lo aprendido: - ¿Qué hicimos hoy? - ¿De qué manera lo aprendimos? - ¿Cuál fue la utilidad de aprender esta actividad? ¿Por qué razón? - ¿Qué fue lo que más les agradó de la actividad? - ¿La actividad fue fácil? - ¿Por qué es importante crear las adivinanzas? 	Mapa de calor.	10 min.
---------------	---	----------------	----------------

VI.- ANEXOS

ANEXO 01: Video el Oso Traposo.

[/www.youtube.com/watch?v=0ahj3Azzcto](http://www.youtube.com/watch?v=0ahj3Azzcto)



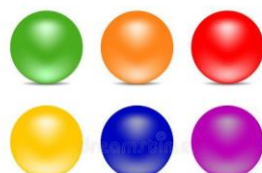
ANEXO 02: Tira Léxica.

"HOY NOS DIVERTIREMOS CREANDO
ADIVINANZAS"

ANEXO 03: Caja sorpresa y adivinanzas.



ANEXO 04: Imágenes de sol, nube, bolas de colores y arcoíris.



ANEXO 05: Ficha.

Dibuja y escribe la adivinanza que más te gusto.

Nombre:.....

ANEXO 06: MAPA DE CALOR



N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO	NECESITO MEJORAR
		Organiza y desarrolla ideas de manera lógica y cohesiva para redactar algunos rasgos en la creación de adivinanzas.	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa : “IEI N° 038 Los Niños Del Señor De Los Milagros”

1.2 Lugar : Chiclayo

1.3 Área : Comunicación

1.4 Ciclo/Grado y sección : Ciclo II – 5 años

1.5 Docentes responsables : Sena Hernández Mery Roxana.
Sigueñas Fernández Francisca Elina.



1.6. Denominación de la sesión: “JUGANDO CON LAS PALABRAS

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio	Evidencias de aprendizaje
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” <ul style="list-style-type: none"> ● Obtiene información del texto oral. ● Infiere e interpreta información del texto oral ● Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ● Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ● Interactúa estratégicamente con distintos Interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Participa en conversaciones, diálogos o es - cucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su inter - locutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Al ver las imágenes de la adivinanza, menciona los personajes, acciones o rasgos. ● Indica sobre qué trata la adivinanza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce características de algunos personajes a través de adivinanza.
			Instrumento de evaluación
			Mapa de calor.
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables		
enfoque en búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura.		

Propósito del aprendizaje

Los estudiantes dicen de que trata la imagen de icono verbal de las frutas Así mismo, promover que fomente su expresión oral a través de adivinanzas.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES ANTES DE LA ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Preparar el espacio. ● Seleccionar los textos con adivinanzas. ● Preparar materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canciones. ● Imágenes sobre adivinanzas ● Hojas, papelógrafo. ● Caja y sobre sorpresa,

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● La docente inicia la actividad recordando junto con los estudiantes las normas de aula para así poder trabajar en un ambiente armonioso. ● La docente inicia la actividad motivando a los niños y niñas con la canción: Adivinanzas de las Frutas www.youtube.com/watch?v=FGKPZ0KILYI (ANEXO 01), ● Los niños participan durante la actividad, escuchan las características y responden las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué escuchamos en la canción? - ¿Qué dice la letra de la canción? - ¿Qué adivinanzas conocen? - ¿Cómo descubriste que la canción es de adivinanzas? - ¿Cuáles son las pistas que dio la maestra? - ¿Por qué se llaman adivinanzas? ● anotamos la respuesta de los niños. <p>Se menciona el propósito de la clase y se coloca el nombre de la sesión en la pizarra “Hoy todos escucharemos y adivinaremos adivinanzas”. para ello todos deben prestar</p>	<p>www.youtube.com/watch?v=FGKPZ0KILYI</p> <p>Canción</p> <p>Adivinanzas</p> <p>Tira Léxica</p>	10 min.

	atención las pistas dadas y poder así responder a las preguntas que les hagan. (ANEXO 02)		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes sentados en “u” ● Se coloca una caja en algún lugar del aula. La caja, que tiene la inscripción "Adivina adivinador", contendrá frutas y una manta. (Anexo 3) ● Se les pide a los niños que busquen, y cuando la encuentran, la ponen en el centro. Luego se les pregunta: "¿Qué contendrá esta caja?" ¿Para qué estará presente aquí? ● ¿Qué haremos con el contenido de la caja? ● Se conversa con los niños y las niñas para decirles que vamos a jugar. "Adivina, adivinadora". ● Los anima a hacer sus predicciones acerca del contenido, proporcionándoles como ● señales de algunas características: es de color es de tamaño sirve para..... ¿Qué es? ● ¿Es redonda, de color anaranjada y se hacen ricos jugos, que es?, escuchamos sus respuestas y les pedimos que sigan creando con las otras frutas. ● La docente escucha atentamente las respuestas. ● Para reforzar la actividad invitamos a los niños a leer una adivinanza y les pedimos que dibujen la respuesta correcta (Anexo 4 y 5) 	Caja del saber Adivinanzas Hojas Fichas Plumones Pizarra Crayolas Lápices	30 min.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ● Dialogamos sobre lo realizado ✓ ¿Qué hicimos hoy? ✓ ¿Les agradó lo que realizamos? ✓ ¿De qué manera se sintieron? ✓ ¿De qué me sirve lo que he aprendido? ✓ ¿Qué fue lo que más les agradó de las adivinanzas? 	Mapa de calor.	10 min.

VI.- ANEXOS

ANEXO 01: Adivinanzas de las Frutas

[/www.youtube.com/watch?v=FGKPZ0KILYI](http://www.youtube.com/watch?v=FGKPZ0KILYI)



ANEXO 02: Tira Léxica.

"Hoy todos escucharemos y adivinaremos adivinanzas".

ANEXO 03: Caja sorpresa y frutas.



ANEXO 04: Adivinanzas



ANEXO 05: Ficha.

Dibuja y escribe la respuesta correcta de las adivinanzas que más te gusto.

Nombre:.....

ANEXO 06: MAPA DE CALOR



N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIO		NECESITO MEJORAR
		Al ver las imágenes de la adivinanza, menciona los personajes, acciones o rasgos.	Indica sobre qué trata la adivinanza	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

VII. CONCLUSIONES

Los resultados de la guía de observación evidencian que los niños de 5 años de la IEI N° 038 presentan un nivel de expresión oral significativamente bajo, porque les cuesta mucho trabajo convertir sus pensamientos en palabras claras y fluidas, la mayoría de los niños aún se sienten inseguros al participar, mostrando dificultades para pronunciar correctamente o para seguir un orden lógico cuando intentan contar algo, lo que hace que sus mensajes sean difíciles de entender para los demás.

El Programa de adivinanzas se enfoca entre la naturaleza del niño y la motivación de su entorno, apoyándose en las teorías de Piaget y Skinner. Para Jean Piaget, a los 5 años el niño vive en una etapa de pensamiento simbólico donde el juego es su lenguaje principal; para él, la adivinanza no es una lección, sino un desafío mental que le permite asimilar la realidad y construir nuevos significados mientras juega a ser descubridor; por otro lado, para Skinner la comunicación se fortalece cuando hay un estímulo positivo perfeccionando su fluidez. Esta combinación demuestra que la enseñanza a través del juego es un método eficaz para alcanzar objetivos de mejora en la expresión oral, transformando las adivinanzas en una herramienta divertida y estimulante que respeta el desarrollo natural del niño mientras premia su esfuerzo por comunicarse.

La implementación de este programa de adivinanzas representa un motor de cambio integral para la expresión oral de los niños; al alcanzar los objetivos de claridad, fluidez y coherencia, no solo estamos mejorando indicadores académicos, sino que estamos entregando a los niños una herramienta para la vida. La comunicación eficaz, lograda a través del juego, asegura que estos pequeños puedan expresar sus deseos, pensamientos y emociones con total libertad, sentando las bases de su éxito en las etapas escolares venideras.

VIII. RECOMENDACIONES

Se recomienda encarecidamente a la dirección y al cuerpo docente de la I.E.I. N° 038 "Los Niños del Señor de los Milagros" la implementación inmediata de este programa de adivinanzas con los niños y niñas de 5 años. Esta sugerencia no nace de una simple necesidad académica, sino del compromiso por ofrecer a los estudiantes una herramienta que transforme su manera de interactuar con el mundo; al aplicar esta propuesta, se brinda a los docentes un recurso estructurado y lúdico que ataca directamente las dificultades de claridad y fluidez detectadas, permitiendo que el aula se convierta en un espacio de confianza donde cada niño se sienta seguro de alzar su voz.

En la aplicación del programa se debe crear un entorno de aprendizaje que fomente la comunicación colectiva e individual y es por ello que el trabajo debe realizarse en parejas o pequeños grupos para resolver adivinanzas, lo que permite a los niños practicar el diálogo y la escucha activa. Esto se fundamenta en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, donde la interacción social es fundamental, ya que el aprendizaje del lenguaje se construye en un entorno colaborativo con la ayuda de adultos y otros niños.

Es necesario implementar actividades en las que los niños no solo resuelvan adivinanzas, sino que también creen a partir de alguna imagen o pista. Esto, según la teoría del desarrollo cognitivo, estimula el pensamiento, que a su vez posibilita el lenguaje, donde la creación de adivinanzas permite que el niño organice sus ideas de forma coherente y cohesionada, reforzando su creatividad.

REFERENCIAS

- Bermúdez, M., & González, A. (2021). *Literatura infantil y juvenil: Didáctica y creatividad*. Editorial Octaedro.
- Bernal, C. (2022). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (5.ª ed.)*. Pearson Educación.
- Cabillas, V. (2021). *Los Juegos Verbales Como Estrategia Metodologica para Fortalecer las Habilidades Comunicativas en Niños de 5 años de la I.E.I. 086 Divino Niño De Santa*.
- Casas, M. (2022). *Didáctica de la comunicación oral en la educación básica*. Editorial Universitaria.
- Contento, E. (2022). *Los juegos verbales y el lenguaje oral en los niños del nivel inicial I de la escuela de educación básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, periodo 2021-2022*.
- Colomer, T. (2021). *La formación del lector literario: Narrativa infantil y juvenil actual*. Editorial Síntesis.
- Estela, R. (2020). *Investigación Propositiva*. Campus virtual.
- Fernandez, S. & Malpartida, J. (2019). *El uso de adivinanzas y la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 016 - Chinchao – 2018*. [Tesis de Segunda Especialidad Profesional]. Huanuco, Perú.
- Gallardo, E. (2021). *Comunicación y educación: Claves para la interacción en el aula*. Editorial Pirámide.
- García, J. (2021). *Dificultades del desarrollo y del aprendizaje*. Editorial Síntesis.
- García, V. & Tituaña, k. (2022). *Juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 3 a 4 años, Quito 2022*.
- Gómez, L. (2022). *Didáctica de la lengua y la literatura*. Editorial Pirámide.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Huyhua, G. (2021). *Adivinanzas en el Lenguaje Oral en los niños y niñas de la Institucion Educativa Inicial N°424/MX-P. "Urpichas DE Oro, 2019"* [Tesis de Licenciatura. Universidad Catolica de Chimbote]. Ayacucho, Perú.
- López, É. (2021). *Educación emocional en la etapa infantil*. Editorial Síntesis.
- López, M. (2023). *Estrategias para el desarrollo del lenguaje en el aula*. Editorial Graó.
- Martínez, R. (2022). *Juego, lenguaje y pensamiento: Estrategias para el aula de infantil*. Editorial Pirámide.

- Mendoza, P. (2022). *Pensamiento y lenguaje: La construcción del sentido*. Ediciones Pirámide.
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Navarro, C., & Pérez, V. (2022). *El juego como estrategia de aprendizaje en la educación básica*. Editorial Octaedro.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2021). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Universidad de la Frontera.
- Paisig, F. & Vargas, A. (2019). *Programa de rimas y adivinanzas para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E. I. N° 10236 distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca*. [Tesis de licentura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional., Cajamarca.
- Pérez, A. (2024). *La voz y la expresión oral en la escuela*. Editorial Octaedro.
- Ramírez, L. (2023). *La magia de la palabra: El juego y la literatura en la escuela primaria*. Editorial Universidad del Rosario.
- Ríos, M. (2021). *Los juegos verbales como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I. 086 Divino Niño De Santa*.
- Rodríguez, S. (2022). *Competencias comunicativas para la vida*. Editorial Magisterio.
- Rubio, G. & Soledispa, J. (Marzo de 2021). *El desarrollo del lenguaje oral de los infantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos” Cuenca-Ecuador*. Azogues, - Ecuador.
- Sánchez, J. (2021). *Expresión y comunicación*. Editorial Síntesis.
- Soriano, A. (2022). *Diseño y validación de instrumentos de medición educativa*. Editorial Universidad de El Salvador.
- Tristan, V. (2020). *programa de adivinanzas para desarrollar la expresión oral en los niños del nivel inicial*.
- Vicente, C. & Gallegos, L. (2018). *Desarrollo de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°254 – Chíncha*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Yauri, C. (2021). *Juegos verbales y expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32002 Virgen del Carmen - Huanuco - 2021*.

ANEXOS

ANEXO 01: PROBLEMÁTICA, OBJETIVOS, VARIABLES Y METODOLOGÍA

Tabla 5 Cuadro general del Programa

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿De qué manera un programa de adivinanzas, mejorará la expresión oral en niños de 5 años de la IEI N° 038: Los niños del Señor de los Milagros - Chiclayo?	<p>Objetivo General: Proponer un programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la IEI N° 038: Los niños del Señor de los Milagros-Chiclayo.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar el nivel de expresión oral en niños de 5 años en I.E.I N° 038: Los niños del Señor de los Milagros-Chiclayo. – Fundamentar la base teórica con la que se va sustentar la propuesta del programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en I.E. N° 038: Los Niños del Señor de los Milagros- Chiclayo. – Diseñar la propuesta del programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en I.E. N° 038: Los Niños del Señor de los Milagros- Chiclayo. – Validar por medio de juicio de expertos la propuesta del programa de adivinanzas para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en I.E. N° 038: Los Niños del Señor de los Milagros-Chiclayo. 	<p>Variable 1: Expresión Oral</p> <p>Variable 2: Programa de adivinanzas.</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Tipo de investigación: Descriptivo propositivo.</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>M = Muestra O = Información Relevante recogidas de los sujetos. D. = Diagnostico y evaluación. P.= Propuesta o solución. tn. = Análisis o fundamentación de las teorías</p> <p>Técnica de recolección de datos: Observación. Instrumento: Ficha de observación.</p> <p>Para la confiabilidad del instrumento se aplicó el coeficiente V de Aiken.</p> $V = \frac{S}{(n(c - 1))}$	<p>Población: 250 niños(as)</p> <p>Muestra: 25 niños(as)</p> <p>Varones: 12 Mujeres: 13</p>

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 02: INSTRUMENTOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN DESTINADA A EVALUAR LAS HABILIDADES DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		3	2	1
CLARIDAD	1. Reproduce con correcta vocalización lo que escucha al pronunciar las adivinanzas.			
	2. Describe con claridad las características de una adivinanza			
	3. Se expresa correctamente a manera que son comprensibles.			
	4. Identifica el mensaje de la adivinanza con rapidez con ayuda de un adulto o sin ella.			
	5. Dialoga con sus compañeros de manera clara.			
	6. Comunica sus pensamientos e ideas a través de palabra al tratar de adivinar la adivinanza.			
FLUIDEZ	7. Expresa correctamente con cierta facilidad y espontaneidad.			
	8. Dialoga con fluidez las palabras de la adivinanza en forma espontánea.			
	9. Responde preguntas. sobre la adivinanza en forma lógica y convincente.			
	10. Muestra seguridad al hablar.			
COHERENCIA	11. Formula ideas coherentes y con sentido lógico.			
	12. Expresa con coherencia frases sencillas de adivinanzas en relación con el hilo temático.			
	13. Expone sus ideas en forma ordenada.			
	14. Se expresa mediante oraciones con relación a lo que se indica.			
	15. Muestra interés por pronunciar palabras, frases que se les muestra.			

ESCALA VALORATIVA	
SIEMPRE	3
A VECES	2
NUNCA	1

GUIA DE OBSERVACIÓN

Autoras del instrumento: SIGUEÑAS FERNANDEZ FRANCISCA ELINA Y SENA HERNANDEZ MERY ROXANA

Edad: 5 años Fecha: 26/11/2024

Objetivo: Mejorar la expresión oral a través de un programa de adivinanzas en niños de 5 años en IEI N° 038° Los niños del Señor de los Milagros-Chiclayo.

ESCALA VALORATIVA	
SIEMPRE	3
A VECES	2
NUNCA	1

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CLARIDAD																		SUGERENCIAS
		. Reproduce con correcta vocalización lo que escucha al pronunciar las adivinanzas.			. Describe con claridad las características de una adivinanza.			. Se expresa correctamente a manera que son comprensibles.			. Identifica el mensaje de la adivinanza con rapidez con ayuda de un adulto o sin ella.			. Dialoga con sus compañeros de manera clara.			Comunica sus pensamientos e ideas a través de palabra al tratar de adivinar la adivinanza.			
		N	A	S	N	A	S	N	A	S	N	A	S	N	A	S	N	A	S	
1	Ayala Leiva Cataleya.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		
2	Ballena Torres Lian Karl.	✓				✓			✓			✓			✓			✓		
3	Castañeda Arrasco Luis Matías.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		
4	Coronado Vargas Zoe Amelie.	✓				✓			✓			✓			✓			✓		
5	Cumapa González Ivana.	✓				✓			✓			✓			✓			✓		
6	Flores Peltroche Hasani.	✓				✓			✓			✓			✓			✓		
7	Fernández Baldera David.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		
8	Hernández Mora kalessi.	✓				✓			✓			✓			✓			✓		
9	Lucano Villalobos Alba.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		

10	Limo Doregaray Joaquín.	/		✓			✓	/	/				/	✓
11	Malca Vásquez Valery.		/	✓		✓		/	/		/	,		✓
12	Marche Reaño Xiu Liam Benjamín .	/			/	✓		/				/		✓
13	Mendoza Anacleto Lian Gael.		/	✓		✓		/			✓			✓
14	Montalvan Casusol Leah Isabela .	/			✓	✓		/				/		✓
15	Montenegro Santillan Dayra.		/	✓		✓		/	✓		✓			✓
16	Obando Fuentes Luana.	/		✓		✓		/				✓		✓
17	Rubio Villanueva Brahma Sophia		/	✓		✓		/			✓			✓
18	Piscoya Bocanegra Ivane	/		✓		✓		/			/		✓	✓
19	Ruiz Chávez Rogerio Joaquín.		/	✓		✓		/	/		✓			✓
20	Salvador Mejía Mía.	/		✓		✓		/				✓		✓
21	Torres Suárez Ángela Estrella.	/		✓		✓		/			✓			✓
22	Vásquez Silva Dylan Alexander.	/		✓		✓		/			✓			✓
23	Zapata Vargas Paul Anderson.	/		✓		✓		/			/			✓
24	Zapata Maldonado Máximo.	/		✓		✓		/			✓			✓
25	Zúñiga Mondragón Jehico.	/		✓		✓		/			/			✓

ESCALA VALORATIVA	
SIEMPRE	3
A VECES	2
NUNCA	1

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	FLUIDEZ											SUGERENCIAS	
		. Expresa correctamente con cierta facilidad y espontaneidad.			. Dialoga con fluidez las palabras de la adivinanza en forma espontánea.			. Responde preguntas sobre la adivinanza en forma lógica y convincente.			. Muestra seguridad al hablar.			
		N	A	S	N	A	S	N	A	S	N	A		S
1	Ayala Leiva Cataleya.		✓		✓			✓			✓			
2	Ballena Torres Lian Karl.	✓			✓				✓		✓			
3	Castañeda Arrasco Luis Matías.	✓			✓			✓				✓		
4	Coronado Vargas Zoe Amelie.		✓			✓		✓			✓			
5	Cumapa González Ivana.	✓			✓				✓		✓			
6	Flores Peltroche Hasani.	✓			✓			✓				✓		
7	Fernández Baldera David.		✓			✓		✓			✓			
8	Hernández Mora kalessi.	✓			✓				✓		✓			
9	Lucano Villalobos Alba.	✓			✓			✓				✓		

10	Limo Doregaray Joaquín.	/		/		/		/	
11	Malca Vásquez Valery.		✓	✓		/		/	
12	Marche Reaño Xiu Liam Benjamín .	/			/		/		/
13	Mendoza Anacleto Lian Gael.	/		/		/		/	
14	Montalvan Casusol Leah Isabela .		✓	/		/		/	
15	Montenegro Santillan Dayra.	/			✓	/			/
16	Obando Fuentes Luana.	/		/			✓	/	
17	Rubio Villanueva Brahma Sophia		✓	/		/		/	
18	Piscocoya Bocanegra Ivane	/		/		/			/
19	Ruiz Chávez Rogerio Joaquín.	/		/		/		/	
20	Salvador Mejía Mía.		✓	/			✓	/	
21	Torres Suárez Ángela Estrella.	/		/		/			/
22	Vásquez Silva Dylan Alexander.	/		/		/		/	
23	Zapata Vargas Paul Anderson.	/		/		/		/	
24	Zapata Maldonado Máximo.	/		/		/			/
25	Zúñiga Mondragón Jehico.	✓		/		/		/	

ESCALA VALORATIVA	
SIEMPRE	3
A VECES	2
NUNCA	1

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COHERENCIA															SUGERENCIAS
		. Formula ideas coherentes y con sentido lógico.			. Expresa con coherencia frases sencillas de adivinanzas en relación con el hilo temático.			. Expone sus ideas en forma ordenada.			. Se expresa mediante oraciones con relación a lo que se indica.			. Muestra interés por pronunciar palabras, frases que se les muestra.			
		N	A	S	N	A	S	N	A	S	N	A	S	N	A	S	
1	Ayala Leiva Catalaya.	/			/			/			/			/			
2	Ballena Torres Lian Karl.	/			/			/			/			/			
3	Castañeda Arrasco Luis Matías.		/		/			/			/	/			/		
4	Coronado Vargas Zoe Amelie.	/				/		/			/			/			
5	Cumapa González Ivana.	/			/				/		/				/		
6	Flores Peltroche Hasani.		/		/			/				/		/			
7	Fernández Baldera David.	/				/			/		/				/		
8	Hernández Mora kalessi.	/			/			/			/			/			
9	Lucano Villalobos Alba.		/		/			/			/			/			

10	Limo Doregaray Joaquín.	✓		✓			✓		✓		✓						
11	Matca Vásquez Valery.	✓		✓	✓		✓		✓		✓						
12	Marche Reaño Xiu Liam Benjamin.	✓		✓		✓		✓		✓							
13	Mendoza Anacleto Lian Gael.	✓		✓		✓		✓		✓							
14	Montalvan Casusol Leah Isabela	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
15	Montenegro Santillan Dayra.	✓		✓		✓		✓		✓							
16	Obando Fuentes Luana.	✓		✓		✓		✓		✓							
17	Rubio Villanueva Brahma Sophia	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
18	Piscoya Bocanegra Ivane	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
19	Ruiz Chávez Rogerio Joaquín.	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
20	Salvador Mejía Mia.	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
21	Torres Suárez Ángela Estrella.	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
22	Vásquez Silva Dylan Alexander.	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
23	Zapata Vargas Paul Anderson.	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
24	Zapata Maldonado Máximo.	✓		✓		✓		✓		✓		✓					
25	Zúñiga Mondragón Jehico.	✓		✓		✓		✓		✓		✓					

ANEXO 03: VAIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 VALIDEZ DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS / TESIS: ...
**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
 POR CRITERIO DE JUECES EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto:
 Mg. Sandoval Pios Diana Carolina
- 1.2. Cargo e institución donde labora:
 Profesora de la I.E. N° 497 "Mariano Melgar"
- 1.3. Nombre del instrumento evaluado:
 ... Guía de observación ...
- 1.4. Autor(a) del instrumento:
 Francisca Elina Sigüeñas Fernández y Mery Roxana Sena Hernandez


II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

ÍTEMS	SI	NO	SUGERENCIAS
1. Las preguntas persiguen fines del objetivo general.	<input checked="" type="checkbox"/>		
2. Las preguntas persiguen los fines del objetivo específico.	<input checked="" type="checkbox"/>		
3. Las preguntas abarcan variables e indicadores.	<input checked="" type="checkbox"/>		
4. Los ítems permiten medir el problema de la investigación.	<input checked="" type="checkbox"/>		
5. Los términos utilizados son claros y comprensibles.	<input checked="" type="checkbox"/>		
6. El grado de dificultad o complejidad es aceptable.	<input checked="" type="checkbox"/>		
7. Los ítems permiten contrastar la hipótesis u objetivos de la investigación.	<input checked="" type="checkbox"/>		
8. Los reactivos siguen un orden lógico.	<input checked="" type="checkbox"/>		
9. Se deben considerar otros ítems.	<input checked="" type="checkbox"/>		
10. Los ítems despiertan ambigüedad en el encuestado.	<input checked="" type="checkbox"/>		

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el cuadro asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="checkbox"/>	0 - 3
Observado <input type="checkbox"/>	4 - 7
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	8 - 10

Lugar y fecha: Lambayeque, 20 de Noviembre del 2024


 Mg. Diana Carolina Sandoval Pios
 PROFESORA EDUC. INICIAL

Firma del Juez

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 VALIDEZ DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS / TESIS: ...
**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
 POR CRITERIO DE JUECES EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del juez experto:

Mg. Fernández Flores Wilder Erick

1.2. Cargo e institución donde labora:

Director I.E. 11634 "Zola Ariarte Gonzales"

1.3. Nombre del instrumento evaluado:

... Guía de observación

1.4. Autor(a) del instrumento:

Francisca Elina Sigueñas Fernández y Mery Roxana Sena Hernandez

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

ITEMS	SI	NO	SUGERENCIAS
1. Las preguntas persiguen fines del objetivo general.	X		
2. Las preguntas persiguen los fines del objetivo específico.	X		
3. Las preguntas abarcan variables e indicadores.	X		
4. Los ítems permiten medir el problema de la investigación.	X		
5. Los términos utilizados son claros y comprensibles.	X		
6. El grado de dificultad o complejidad es aceptable.	X		
7. Los ítems permiten contrastar la hipótesis u objetivos de la investigación.	X		
8. Los reactivos siguen un orden lógico.	X		
9. Se deben considerar otros ítems.	X		
10. Los ítems despiertan ambigüedad en el encuestado.	X		

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el cuadro asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado <input type="checkbox"/>	0 - 3
Observado <input type="checkbox"/>	4 - 7
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	8 - 10

Lugar y fecha: Lambayeque, 20 de noviembre 2024


 Firma del Juez

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 VALIDEZ DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS / TESIS: ...
**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
 POR CRITERIO DE JUECES EXPERTOS**

DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto:
Mg. Pupuche Damian Britney Normy.....
- 1.2. Cargo e institución donde labora:
Directora de la I.E. N° 10194.....
- 1.3. Nombre del instrumento evaluado:
 ...Guía de observación.....
- 1.4. Autor(a) del instrumento:
 Francisca Elina Sigueñas Fernández y Mery Roxana Sena Hernandez

I. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

ITEMS	SI	NO	SUGERENCIAS
1. Las preguntas persiguen fines del objetivo general.	X		
2. Las preguntas persiguen los fines del objetivo específico.	X		
3. Las preguntas abarcan variables e indicadores.	X		
4. Los ítems permiten medir el problema de la investigación.	X		
5. Los términos utilizados son claros y comprensibles.	X		
6. El grado de dificultad o complejidad es aceptable.	X		
7. Los ítems permiten contrastar la hipótesis u objetivos de la investigación.	X		
8. Los reactivos siguen un orden lógico.	X		
9. Se deben considerar otros ítems.	X		
10. Los ítems despiertan ambigüedad en el encuestado.	X		

II. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el cuadro asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="checkbox"/>	0 - 3
Observado <input type="checkbox"/>	4 - 7
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	8 - 10

Lugar y fecha:

Normy Britney Pupuche

Firma del Juez
 /
 Britney Normy Pupuche Desada
 DNI 45278833
 DIP° T°

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 VALIDEZ DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS / TESIS: ...
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
POR CRITERIO DE JUECES EXPERTOS

DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto:
Mg. Pupoche Damian Britney Normy
- 1.2. Cargo e institución donde labora:
Directora de la I.E. N° 10194
- 1.3. Nombre del instrumento evaluado:
... Guía de observación
- 1.4. Autor(a) del instrumento:
Francisca Elina Sigueñas Fernández y Mery Roxana Sena Hernandez

I. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

ITEMS	SI	NO	SUGERENCIAS
1. Las preguntas persiguen fines del objetivo general.	X		
2. Las preguntas persiguen los fines del objetivo específico.	X		
3. Las preguntas abarcan variables e indicadores.	X		
4. Los ítems permiten medir el problema de la investigación.	X		
5. Los términos utilizados son claros y comprensibles.	X		
6. El grado de dificultad o complejidad es aceptable.	X		
7. Los ítems permiten contrastar la hipótesis u objetivos de la investigación.	X		
8. Los reactivos siguen un orden lógico.	X		
9. Se deben considerar otros ítems.	X		
10. Los ítems despiertan ambigüedad en el encuestado.	X		

II. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el cuadro asociado)

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado <input type="checkbox"/>	0 - 3
Observado <input type="checkbox"/>	4 - 7
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	8 - 10

Lugar y fecha:

Normy Britney Pupoche

Firma del Juez

REPÚBLICA DEL PERÚ
Ministerio de Educación
DNI 45278833
DIP° TC°