

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO**  
**SOCIALES Y EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA**



**TESIS**

**JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO  
DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 10056  
“HÉCTOR RENÉ LANEGRA ROMERO”, FERREÑAFE, 2018.**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN CIENCIAS  
DE LA EDUCACION CON MENCIÓN EN INVESTIGACION Y  
DOCENCIA**

**AUTORA:**

**Bach. MARIA ELENA PALMER SEVILLA**

**ASESOR:**

**Dr. JULIO CÉSAR SEVILLA EXEBIO**

**LAMBAYEQUE, 2019**

---

**Dr. FÉLIX AQUILEO LÓPEZ PAREDES**  
**PRESIDENTE**

---

**Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO**  
**SECRETARIA**

---

**Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA**  
**VOCAL**

---

**Dr. JULIO CÉSAR SEVILLA EXEBIO**  
**ASESOR**

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



Nº 000002



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 12:00 horas del día 01 de abril del año dos mil diecinueve, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 728-2018UP-D-FACHSE, de fecha 06/03/18 conformado por:

Dr. Félix Aquiles López Paredes, PRESIDENTE(A)  
Dra. Rosa Elessa Sánchez Pánuvez SECRETARIO(A)  
Dr. Percy Carlos Morante Samarra VOCAL



con la finalidad de evaluar la tesis titulada Juegos lingüísticos como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N°10056 "Héctor René Panega Romero Ferrnate".

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Maísa Elena Palmer Sevilla

Y asesorado por Dr. Julio César Sevilla Exebio

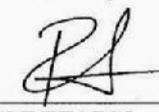
sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 1041-2019UP-D-FACHSE, de fecha 28/03/2019

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 97° 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a \_\_\_ sustentante(s), quien(es) procedió (ieron) a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 84 puntos que equivale al calificativo de MUY BUENO

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia

Siendo las 1:00 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

  
PRESIDENTE

  
SECRETARIO

  
VOCAL

Observaciones: \_\_\_\_\_

## **DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD**

**MARÍA ELENA PALMER SEVILLA**, Investigadora Principal y **Dr. JULIO CÉSAR SEVILLA EXEBIO**, Asesor del Trabajo de Investigación **“JUEGOS LINGÜÍSTICOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 10056 “HÉCTOR RENÉ LANEGRA ROMERO”, FERREÑAFE, 2018.”, 2017”**; declaro bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 01 de abril de 2019.

---

**MARÍA ELENA PALMER SEVILLA**  
**AUTORA**

---

**Dr. JULIO CÉSAR SEVILLA EXEBIO ASESOR**

## **DEDICATORIA**

A Dios por irradiarme con el espíritu de la sabiduría para encaminarme por el sendero justo de la vida para logra mis anhelos.

A mis padres por su apoyo incondicional, que cada día con sus sabios consejos me conllevaron a vencer los obstáculos y lograr esta meta profesional.

A mi hija *Lohana Andrea*, que con su cariño y alegría me motiva y me da la fuerza para seguir adelante.

*María Elena.*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios todopoderoso por guiarme en cada momento de mi vida y permitirme concluir con otra etapa de mi carrera profesional.

A la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo por haberme dado la oportunidad de mejorar y fortalecer mis conocimientos en el campo de la investigación y la docencia.

Al Dr. Julio César Sevilla Exebio por su valiosa orientación en el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Al Señor Director, Docentes y Estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, Ferreñafe, por su valioso apoyo para la ejecución del presente trabajo de investigación.

*La autora.*

# ÍNDICE

<b>ACTA DE SUSTENTACIÓN</b> .....	<b>iii</b>
<b>DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD</b> .....	<b>iv</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>v</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>ÍNDICE</b> .....	<b>vii</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO.</b> .....	<b>18</b>
1.1. Ubicación geográfica del objeto de estudio.....	18
1.2. Proceso Histórico .....	19
1.3. Cómo se manifiesta el problema y que características tiene. ....	22
1.4. Descripción de la metodología empleada .....	26
1.4.1. Paradigma y modalidad de la investigación. ....	26
1.4.2. Contexto y sujetos de la investigación.....	26
1.4.3. Metodología aplicada en la investigación.....	26
1.4.4. Materiales y técnicas e instrumentos de recolección de la información. ....	28
1.4.5. Procedimientos para la recolección de datos. ....	29
1.4.6. Análisis estadístico de los datos. ....	30
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>32</b>
2.1. Antecedentes del problema.....	32
2.2. Base teórica .....	34
2.2.1. Fundamentos Teóricos .....	34
2.2.1.1. Teoría sociocultural .....	34
2.2.1.2. Teoría Interactiva .....	35
2.2.1.3. Teoría del enfoque comunicativo textual .....	36
2.2.1.4. Teoría del juego .....	37
2.2.2. Juegos lingüísticos como estrategia .....	38
2.2.2.1. Definición Juego .....	38
2.2.2.2. Características del juego: .....	39
2.2.2.3. Importancia del juego .....	40
2.2.2.4. Estrategia y juego .....	41
2.2.2.5. Juegos Lingüísticos .....	42

2.2.2.6. Valor de los Juegos Lingüísticos .....	43
2.2.2.7. Propósitos de los juegos lingüísticos .....	44
2.2.2.8. Descripción de los Juegos lingüísticos como estrategia .....	45
2.2.3. Expresión Oral .....	51
2.2.3.1. ¿Qué entendemos por expresión oral? .....	51
2.2.3.2. Funciones básicas de la expresión oral .....	52
2.2.3.3. El hablar y escuchar.....	52
2.2.3.4. Importancia de la expresión oral .....	53
2.2.3.5. Propiedades de la expresión oral .....	53
2.2.3.6. Componentes de la expresión oral .....	54
2.2.3.7. Formas de la Expresión Oral .....	55
2.2.3.8. Características de las Cualidades de la expresión oral. ....	56
2.3. Síntesis de la construcción teórica práctica .....	59
2.4. Operacionalización de variables .....	60
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>64</b>
3.1. Presentación de resultados .....	64
3.1.1. Presentación de los resultados del diagnóstico .....	64
3.1.2. Resultados de la aplicación la propuesta de juegos lingüísticos. ....	67
3.1.3. Cruce de información de los niveles alcanzados del diagnóstico y la propuesta. ....	70
3.1.4. Resultados de la validación y confiabilidad de los datos. ....	71
3.1.5. Contrastación de la hipótesis. ....	72
3.2. Propuesta de juegos lingüísticos como estrategia .....	73
3.2.1. Datos Generales .....	73
3.2.2. Presentación de la propuesta .....	74
3.2.3. Fundamentación .....	74
3.2.4. Objetivos .....	75
3.2.5. Justificación .....	75
3.2.6. Diseño de la propuesta .....	77
3.2.7. Caracterización de la propuesta de los juegos lingüísticos .....	78
3.2.8. Estructura de la propuesta. ....	78
3.2.9. Los juegos lingüísticos como propuesta. ....	79
3.2.10. Matriz de coherencia organizativa: Competencia, capacidad y desempeño. ....	82
3.2.11. Desarrollo de actividades y cronograma.....	83

<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>85</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>86</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>87</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>91</b>

## RESUMEN

La presente investigación tiene por finalidad contribuir de manera significativa en desarrollar los problemas de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero. Se planteó como objetivo: Determinar que los juegos lingüísticos como estrategia desarrolla la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe. El marco teórico tuvo como principales referentes la Teoría sociocultural, Teoría Interactiva y el Enfoque Comunicativo Textual y las bases de epistemológicas de los Juegos Lingüísticos como estrategia y la expresión oral. El marco teórico tuvo como principales referentes la Teoría sociocultural, Teoría Interactiva y el Enfoque Comunicativo Textual y las bases de epistemológicas de los Juegos Lingüísticos como estrategia y la expresión oral. Corresponde a una investigación descriptiva se utilizó el diseño descriptivo propositivo. Los instrumentos de recolección de datos utilizados fueron la encuesta, los mismos que contaron con el análisis de fiabilidad para su validez según el Alfa de Cronbach se obtuvo una confiabilidad de 0,669 puntos y de 0,663 puntos; lo que permitió que el instrumento y la propuesta se considere confiable. La muestra estuvo conformado por 32 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”. La hipótesis fue: Si se aplica los juegos lingüísticos como estrategia adecuadamente, entonces permitirá desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 “Héctor René

Lanegra Romero”, Ferreñafe, 2018. El resultado más relevante encontrado en el diagnóstico fue que el 56% se ubicaron en el nivel regular y con la propuesta de los Juegos Lingüísticos como Estrategia se logró alcanzar en un 81% el nivel de bueno. Se concluye que la propuesta de los Juegos Lingüísticos como Estrategia contribuye en el desarrollo de la expresión oral.

**Palabras claves:** Juegos lingüísticos, estrategia, expresión oral.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to contribute significantly to the development of oral expression problems in the third grade students of the Primary Educational Institution No. 10056 Héctor René Lanegra Romero. The objective was to: Determine that language games as a strategy develops oral expression in the third grade students of the primary educational institution No. 10056 "Héctor René Lanegra Romero", Ferreñafe. The theoretical framework had as its main reference the Sociocultural Theory, Interactive Theory and the Textual Communicative Approach and the epistemological bases of the Linguistic Games as strategy and oral expression. The theoretical framework had as its main reference the Sociocultural Theory, Interactive Theory and the Textual Communicative Approach and the epistemological bases of the Linguistic Games as strategy and oral expression. Corresponds to a descriptive investigation was used the descriptive design proposal. The data collection instruments used were the survey, the same ones that had the reliability analysis for its validity according to the Cronbach's Alpha, a reliability of 0,669 points and 0,663 points was obtained; which allowed the instrument and the proposal to be considered reliable. The sample was conformed by 32 students of the third degree of the Primary Educational Institution N° 10056 "Héctor René Lanegra Romero". The hypothesis was: If linguistic games are applied as a strategy properly, then it will allow the development of oral expression in the third grade students of the Primary Educational Institution N° 10056 "Héctor René Lanegra Romero", Ferreñafe, 2018. The most relevant result found in the diagnosis was that 56% were located at the regular level and with the proposal of the Language Games as a Strategy it was possible to reach 81% the level of good. It is concluded that the proposal of the Language Games as Strategy contributes in the development of oral expression.

**Keywords:** Language games, strategy, oral expression.

## INTRODUCCIÓN

En nuestro sistema educativo existe una gran preocupación por mejorar la calidad educativa, en razón de ello, el Ministerio de Educación modificó los programas curriculares, como es el caso del DCN (2009), Rutas de Aprendizaje (2013) Nuevo Currículo Nacional (2016) de Educación Básica Regular. Las participaciones en el PISA (2001 – 2015) Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes promovidas por la (OCDE, 2000 – 2015) Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, cuya prioridad de las evaluaciones se centran en las áreas ejes de: Matemática, Comprensión lectora y Ciencias. Y por consiguiente, también en el Perú las Evaluaciones Censales a Estudiantes (ECE: 2007 -2016) promovidas por el Ministerio de Educación, que mide los niveles de logro en las áreas de Matemáticas y Comprensión de Lectura.

Teniendo en cuenta los fundamentos que se detalla en el párrafo anterior, se analiza que dichas evaluaciones responden a una medición netamente cognitiva, del mismo modo los docentes asumen como prioridad en la práctica pedagógica un modelo cognitivo en la formación y desarrollo de capacidades en los estudiantes. Lo cual es algo contradictorio para el desarrollo de las capacidades cognitivas, cuando la comunicación oral y el uso del lenguaje en las interrelaciones con los demás, son el pilar fundamental para adquirir y asimilar una serie de conocimientos, conceptos, palabras, situaciones, hechos, al poner en funcionamiento el lenguaje a viva voz cuando se intercambia los mensajes de interés en dos o más personas, el lenguaje o la capacidad expresiva se adquiere y se aprende en plano movimiento y funcionamiento,; desde esta perspectiva luego de plasma y se concretiza en el material escrito. Promover y desarrollar la capacidad de expresión oral es encaminar al estudiante a expresar sus ideas, sentimientos, emociones y necesidades particulares, para interrelacionarse de manera libre, segura, creativa con el entorno que o rodea.

Como se denota en los referentes expuestos, el énfasis por mejorar la calidad educativa se centra en la medición del desarrollo cognitivo de las áreas de matemática y comprensión lectora, el desarrollo de la competencia comunicativa de expresión oral no se toma en cuenta, cuando la capacidad expresiva es el factor clave que integra todas las áreas de estudio para su adquisición y comprensión de los mensajes y situaciones comunicativas.

Al hablar o conversar hacemos uso de la expresión oral, es el medio más empleado para poder intercambiar palabras, mensajes de índole particular o social para solucionar problemas y satisfacer la necesidad de comunicación entre las personas. La expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás.

La expresión oral vista como aquella competencia comunicativa que se aprende y se adquiere en pleno funcionamiento, es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Permite a través de la voz, representar mediante las palabras, acompañadas de gestos y entonación, sus conocimientos, ideas o sentimientos; también la usamos para relacionarnos con los demás y hacernos comprender.

Desde el análisis de la práctica educativa, se observa en los niños y niñas del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero de la Unidad Vecinal Señor de la Justicia, que tienen dificultades en la expresión oral, hecho que se manifiesta que al momento de interactuar, dialogar, conversar, debatir, al emitir sus ideas y opiniones, presentan limitaciones para expresarse con confianza, seguridad y autonomía.

La necesidad educativa detectada en los estudiantes conllevó a formular el siguiente problema:

Se observa en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero de la Unidad Vecinal Señor de la Justicia, en el proceso de enseñanza del área de comunicación, deficiencias es en la expresión oral, hecho que se manifiesta que al momento de interactuar, dialogar, conversar, debatir, al emitir sus ideas y opiniones, muestran dificultades para expresarse con confianza y autonomía en el uso de los recursos expresivos: no verbales (gestos, señales, sonreír, expresión corporal); verbales (iniciar, mantener, terminar un diálogo) y el paralenguaje (intensidad, fluidez, coherencia, intensidad de la voz, vocabulario, claridad); imposibilitando su expresión oral.

El objeto de estudio del presente proyecto de investigación, está enmarcado por el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de comunicación, en lo que compete al desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños y niñas del tercer grado de la Institución Educativa

Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero de la Unidad Vecinal “Señor de la Justicia, distrito de Ferreñafe provincia de Ferreñafe.

La justificación y la importancia del trabajo radican en que la investigación tiene por objetivo proponer los juegos lingüísticos como estrategia, para ser trabajado en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas del nivel primario, orientado al desarrollo de las habilidades comunicativas de la comprensión y expresión oral. Es un aporte pedagógico para el quehacer docente en el aula; para el desarrollo y construcción de aprendizajes pertinentes en los niños y niñas, cuyas herramientas cimienten su formación integral en todas sus dimensiones de desarrollo como persona, teniendo en consideración que la comunicación oral es un lenguaje activo, dado que a través del habla y escucha se interactúa con los semejantes, al dialogar, conversar. Así mismo contribuir de manera significativa a desarrollar habilidades de expresión oral en los niños y niñas para un mejor desenvolvimiento con el contexto social y ejercicio ciudadano dentro del rol que toca vivir dentro de una cultura de paz y comunicacional.

Los resultados nos servirán para proponer alternativas de solución que contribuyan a desarrollar la expresión oral en beneficio del aprendizaje de los niños y niñas y la práctica o labor docente, la misma que valdrá de marco referencial para nuestro proyecto de investigación y futuras investigaciones derivadas. El éxito de la propuesta nos permitirá hacer extensiva a otras instituciones educativas con similares problemas.

Tiene como objetivo general:

Promover que los juegos lingüísticos como estrategia basada en los fundamentos de la teoría sociocultural desarrolla la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe, 2018.

Objetivos Específicos.

- Diseñar y aplicar juegos lingüísticos como estrategia para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe, 2018.

- Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe, 2018.
- Evaluar la expresión oral después de la aplicación de los juegos lingüísticos en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe, 2018.
- Contrastar mediante el análisis crítico los resultados del pre y post test, para determinar si los juegos lingüísticos como estrategia desarrolla la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe, 2018.

### **Campo de acción.**

La presente investigación tiene como campo de acción la expresión oral en los niños y niñas del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero de la Unidad Vecinal “Señor de la Justicia, distrito de Ferreñafe provincia de Ferreñafe.

### **Hipótesis.**

Si se diseña y promueve los juegos lingüísticos como estrategia basada en los fundamentos de la teoría sociocultural, entonces se logrará desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe, 2018.

La investigación se ha estructurado en tres capítulos, la misma que a continuación se detalla:

El primer capítulo se refiere al análisis de la problemática en él encontramos la ubicación geográfica del objeto de estudio, planteamiento del proceso histórico, identificación y la caracterización del problema referido a la expresión oral, asimismo la descripción de la metodología empleada en la investigación.

El segundo capítulo hace referencia al marco teórico que es el que da sustento científico a esta investigación. Encontramos en este apartado los antecedentes de estudio, la construcción de la base teórica de acuerdo a las variables: expresión oral y las habilidades sociales. Los

fundamentos teóricos que respaldan la investigación, corresponden a la Teoría Sociocultural, Teoría Interactiva, Enfoque Comunicativo Textual.

La Teoría Sociocultural plantea que la comprensión y la adquisición del lenguaje y los conocimientos por parte del niño se realizan con el encuentro y la interacción con el medio social.

La Teoría Interactiva plantea que en la comunicación participan todo un conjunto de elementos en el intercambio de mensajes o información objetiva o subjetiva entre las personas, en el acto comunicativo el individuo es a la vez sujeto y objeto de la comunicación.

Enfoque Comunicativo Textual plantea que la función fundamental del lenguaje es la de comunicarse, es decir, interactuar, compartir ideas, saberes, emociones, experiencias.

Todas las teorías mencionadas dan sustento al planteamiento de la propuesta planteada así como las bases conceptuales de las variables expresión oral y las habilidades sociales.

El tercer capítulo, está referido a los resultados y a la propuesta. Aquí se encuentra la información estadística obtenida a través de la aplicación de la encuesta a los estudiantes en la institución educativa donde se llevó a cabo la investigación, los resultados se presentan en cuadros estadísticos y reflejan claramente la problemática existente en la institución expresada en porcentajes, estos resultados son también sustentados por las teorías ya mencionadas.

En base a los resultados obtenidos se hizo necesaria la elaboración de la Propuesta de los Juegos Lingüísticos como Estrategia, el que tiene como sustento las teorías y bases conceptuales, del cual planteo un conjunto de actividades basado en sesiones de aprendizaje orientadas a dar solución al problema de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, Ferreñafe.

Con la propuesta planteada se desarrolló la expresión oral quedando de esta manera validada nuestra hipótesis de investigación.

El trabajo en sus páginas finales alberga las conclusiones, recomendaciones y anexos que complementan el trabajo realizado.

Trabajo que contribuirá con sus aportes a la investigación educativa y a todas las instituciones con problemática similar en el ámbito local, regional y nacional.

# **CAPÍTULO I ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO**

## **CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO.**

### **1.1. Ubicación geográfica del objeto de estudio**

El ámbito donde se realiza el estudio se encuentra ubicado en la provincia de Ferreñafe en el Distrito de Ferreñafe, en una de las tres provincias que conforman la el

departamento hoy Región Lambayeque. Limita por el norte y por oeste con la provincia de Chiclayo, por el este con el departamento de Cajamarca y por el sur con la provincia de Chiclayo.

El 13 de diciembre de 1550 el capitán español don Alonso de Osorio funda la ciudad de Santa Lucía de **Ferreñafe**. En 1552, se levantaba la Iglesia de Santa Lucía, concluida un siglo adelante, hacia 1684, por el cura Bernabé de Alcocer y Valdiviezo (MPF, 2016).

La provincia de Ferreñafe fue creada mediante Ley N° 11590 del 17 febrero de 1951 durante el gobierno del Presidente el General Manuel Arturo Odría Amoretti.

Como provincia cuenta con una población 106,600 habitantes (INEI, 2015), asimismo, como distrito forma parte de los 6 distritos que conforman la provincia de Ferreñafe (Cañaris, Pueblo Nuevo, Manuel Antonio Mesones Muro, Incahuasi, Pítipo y por consiguiente Ferreñafe). Según INEI (2015) Ferreñafe como distrito cuenta con 35, 360 habitantes.

La Institución donde se realiza el Proyecto de Investigación es la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, ubicada en la Unidad Vecinal “Señor de la Justicia” del Distrito de Ferreñafe Provincia de Ferreñafe, en la calle Muro N° 1125. Corresponde a la Jurisdicción de la unidad de gestión educativa de Ferreñafe, es tipo de gestión estatal, con Base Legal R.M.N° 4778-66.ED y R.D.R.S. N° 3884-2001.

CTAR/LAM/ED. Práctica el lema: Ciencia, tecnología y virtud”, práctica valores de: paz, justicia, libertad, respeto, solidaridad, honestidad, responsabilidad, cuenta con una infraestructura de capacidad instalada y su población escolar pertenece a diversas unidades vecinales del entono del distrito de Ferreñafe, con afluencia de niños de la zona rural y andina.

## **1.2. Proceso Histórico**

La educación como proceso social busca desarrollar capacidades en las personas en sus tres dimensiones: instructiva, desarrolladora y educativa, para su desenvolvimiento y ejercicio ciudadano, que respondan a las necesidades y demandas de la sociedad actual, para ello es necesario que cada ser humano contribuya en la transformación de su

entorno cultural; a partir de sus experiencias, vivencias, acontecimientos que circundan en su vida personal y social. La transformación del contexto surge a partir de la adquisición y construcción del conocimiento científico, tecnológico, humanista que preparan para la vida y el desarrollo humano; estas capacidades se desarrollan a través del aprendizaje de las diferentes áreas de estudio en la escuela.

Se resalta en este estudio el área de comunicación en lo que corresponde al organizador de comprensión y expresión oral, que propone desarrollar competencias relacionadas con el uso del lenguaje oral, escrito, audiovisual e informático; que contribuya al manejo de las habilidades comunicativas y desarrollo del pensamiento crítico, que se consolidan en el dominio de la comunicación oral, comprensión y producción de textos.

La educación actual viene atravesando por una serie de problemas educativos y una de ellas es el desarrollo de las habilidades comunicativas en el proceso formativo de los niños y niñas en los diferentes niveles educativos del contexto global. La sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa que cimiente las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación, que dependen en buena parte la capacidad de interactuar con los demás, teniendo como herramienta fundamental la expresión oral. En consecuencia se necesita estudiantes que sepan expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos expresivos, a su vez que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás. Es necesario entonces que la escuela contribuya a fortalecerla.

A nivel mundial según el informe técnico de la Unesco (2001), en cuanto a las gradientes socioculturales por rendimiento en lenguaje por país, se reflejan extremadamente pobres en rendimiento académico en los escolares, medidos a través de las evaluaciones internacionales técnicas e imparciales como las realizadas por el Consorcio PISA, las cuales colocan al país de Japón en el primer lugar con 522 puntos y nuestro país en el último lugar del planeta con 327 puntos.

Los estudios y las investigaciones en relación al desarrollo de la competencia de expresión oral desde el ámbito internacional, nacional, regional, la problemática está centrada en la comprensión lectora, tal como se analiza en los informes de Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) desde el año 2001 al 2015 a través Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA).

CRA/MM (2013) plantea, que las habilidades comunicativas orales y escritas se adquieren a través del uso de una lengua (idioma) y lenguaje (sistema de comunicación o expresión de conocimientos), el interactuar a través del lenguaje en distintos contextos supone desarrollar las competencias comunicativas (escribir, leer, escuchar, hablar).

Como ya se enfatizado en los párrafos anteriores, que la expresión oral incide en la comprensión lectora, enfocamos la problemática de las capacidades comunicativas de los estudiantes, a partir de los informes de la OCDE (2015) los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) fueron las siguientes.

En el contexto internacional, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE: 2015) en su informe sobre los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos del 2015, cita en su informe que el país de Singapur ocupa el primer lugar en comprensión lectora con 535 puntos, Japón con 516 puntos, Finlandia con 5256 puntos, se ubican en el nivel 3 (484-559) según los estándares de evaluación.

A nivel de Latinoamérica (OCDE/PISA: 2015) en el área de lectura: Brasil ocupa el puesto 63 con 407 puntos, Chile ocupa el puesto 44 con 459 puntos, Colombia ocupa el puesto 57 con 425 puntos, Costa Rica ocupa el puesto 51 con 427 puntos, México ocupa el puesto 58 con 423 puntos, Uruguay ocupa el puesto 47 con 437 puntos se ubican según los estándares de la evaluación de la OCDE en el nivel 2 (407-480 puntos).

El Perú (OCDE/PISA: 2015) ocupa el puesto 64 de 70 países, en comparación en la evaluación del 2012 ocupó el último lugar de 65 países participantes, en lectura obtuvo 398 puntos ubicándose en el nivel 1<sup>a</sup> (335-407 puntos). El 53,9% se ubica en el nivel de INICIO (N1), el 27,3% se ubica en el BÁSICO (N2), el 15% se ubica en el SATISFACTORIO (N3) y el 3,8% se ubica sobre el nivel satisfactorio (N4).

MED (2016) en los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) realizada en el año 2016, informa que en comprensión lectora los estudiantes del 4to grado de primaria a nivel nacional se ubican en los siguientes niveles: En previo inicio el 9,1%, en inicio el 26,2%, en proceso el 33,2% y en el nivel satisfactorio se ubican el 31,4% de estudiantes.

En la Región Lambayeque el MED (2016) en los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) realizada en el año 2016 determina en su informe en relación al área de comprensión lectora los estudiantes del 4to grado de primaria se ubican en los siguientes niveles: el 6,4% en previo inicio, 26,4% en inicio, el 36,1% en proceso, el 31,1% se ubican en el nivel satisfactorio.

DRE (2016) a nivel de UGEL (Chiclayo, Ferreñafe y Lambayeque) los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes 2016 emitidos por la UCM- MED (2016) los estudiantes del 4to grado de primaria en comprensión lectora se ubican en los siguientes niveles:

Chiclayo: El 34,5% en inicio, el 23,9% en proceso y el 35,4% se ubican en el nivel satisfactorio. Ferreñafe: El 8,6% en inicio, el 27,5% en proceso y el 26,8% se ubican en el nivel satisfactorio. Lambayeque: El 10,4% en inicio, el 32,2% en proceso y el 21,9% se ubican en el nivel satisfactorio.

SICRECE (2016) en los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes por instituciones educativas realizada en el año 2016, muestran que la Institución Educativa Primaria N° 10056 del distrito de Ferreñafe, los estudiantes del 4to grado de primaria en comprensión lectora se ubican en los siguientes niveles: El 24,2% en inicio, el 47,3% en proceso, el 28,5% se ubican en el nivel satisfactorio.

Los resultados citados si bien corresponden a las habilidades de comprensión lectora, no se descarta, que el desarrollo de la expresión oral es una competencia comunicativa que le da funcionalidad al desarrollo del lenguaje y por ende, trasciende en el desarrollo de las macrohabilidades comunicativas (hablar, escuchar, leer y escribir).

El área de Comunicación tiene como finalidad principal desarrollar en los niños y niñas un manejo eficiente y pertinente de la lengua, para expresarse, comprender, procesar y producir mensajes. Para el desarrollo de las capacidades comunicativas deben tomarse en cuenta, además, otros lenguajes o recursos expresivos no verbales (gestual, corporal, gráfico-plástico, sonoro, entre otros), así como el manejo de las tecnologías de la información y comunicación.

El desarrollo curricular del área comunicación está sustentado en el enfoque comunicativo y textual de enseñanza de la lengua. Cuando se hace referencia a lo comunicativo, se considera la función fundamental del lenguaje que es comunicarse, es decir, intercambiar y compartir ideas, saberes, sentimientos y experiencias en situaciones comunicativas reales.

### **1.3. Cómo se manifiesta el problema y que características tiene.**

En cuanto a la problemática del proceso de aprendizaje y enseñanza en lo referente al desarrollo de las habilidades comunicativas, presenta las siguientes debilidades, las mismas que han sido trabajadas por el conjunto de los actores educativos de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero y plasmadas el Proyecto Educativo Institución 2016 – 2020. Tales como:

- Limitaciones para expresarse con autonomía y seguridad ante los demás.
- Limitada estimulación por la lectura.
- Presencia de niños con problemas de comprensión lectora.
- Limitado uso de recursos didácticos para el aprendizaje.
- inadecuada articulación del DCN, con el PEN, PER y PEL.
- Escasa implementación de áreas de lectura.
- Falta de promoción de creatividad literaria.
- Desinterés por la lectura.

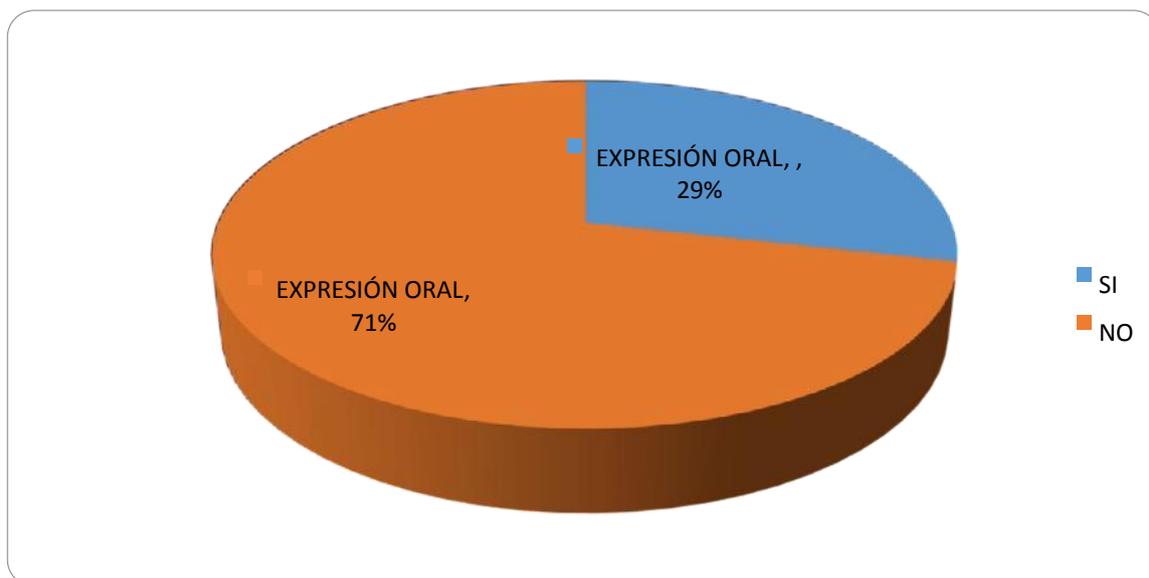


- En un 75% tienen dificultad para expresar sus ideas con coherencia en relación al tema.
- Un 82.81% presenta dificultad para relatar hechos con coherencia de manera lógica. Un 60.93% de niños no entona canciones con buena modulación de voz.
- El 71.87% tienen dificultades para escuchar atentamente a sus compañeros.
- El 68.75% no comprende frases y expresiones de temas de su interés.
- Un 76.56% presenta dificultad para emitir juicios de valor respecto a la identidad.
- Un 60.93% de niños tienen dificultades para pronunciar y entonar canciones.
- En un 76.56% de niños le dificulta explicar y justificar sus opiniones sobre asuntos propuestos.
- El 68.75% le es difícil pregonar y opinar en las actividades de aprendizaje • En un 73.43% los niños no se desenvuelven con espontaneidad en los diálogos.
- En un 60.93% no participa en actividades de dramatización.

Tal como se visualiza en el siguiente gráfico N° 01.

### **GRÁFICO N° 01**

#### **RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO SOBRE EXPRESIÓN ORAL**



Fuente : Guía de Observación aplicada a los estudiantes.

Fecha : 11 de diciembre de 2017.

Conclusión: En la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056, se identificó que el 71% NO han desarrollado su capacidad comunicativa de expresión oral, mientras que el 29% SI han desarrollado. Frente al problema detectado es necesario aplicar un programa de juegos lingüísticos para atender las necesidades comunicativas en lo concerniente a la expresión oral.

El área de Comunicación promueve el desarrollo de la capacidad para hablar (expresar) con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales del lenguaje. Comunicarse implica, además de hablar, el saber escuchar (comprender) el mensaje de los demás, jerarquizando, respetando ideas y las convenciones de participación. Estas son capacidades fundamentales para el desarrollo del diálogo y la conversación, la exposición, la argumentación y el debate.

Mejorar la comprensión y expresión oral de los alumnos y la interpretación de distintos tipos de mensajes orales, ha sido, desde siempre uno de los objetivos primordiales de la enseñanza de la lengua en la escuela. El niño cuando ingresa a la escuela ya sabe hablar, puede interactuar con relativo éxito en distintos contextos de comunicación y ha aprendido en forma espontánea, algunas de las normas que rigen los usos de la lengua oral habituales en su entorno familiar y social, dependiendo de los diferentes contextos socioculturales donde se desarrolla y se desenvuelve.

El desarrollo de la expresión oral implica tres aspectos básicos que interactúan entre sí, como:

No verbal (implica la expresividad del cuerpo: mirada, gestos, sonrisa, postura, desplazamiento, sonrojarse, señales),

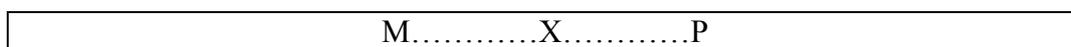
Verbal (proceso de interacción, dinámico, activo al dialogar o conversar con los demás, acción) donde el sujeto expresa con naturalidad sus ideas, pensamientos y emociones, inicia, mantiene y termina un acto comunicativo y por consiguiente plantea interrogantes y soluciones y el tercer aspecto comprende:

Paralenguaje: que involucra los recursos expresivos del acto comunicativo como son la fluidez, coherencia, pronunciación, entonación, intensidad, claridad, precisión al emitir un enunciado expresivo según el contexto donde se desenvuelve.

#### **1.4. Descripción de la metodología empleada**

##### **1.4.1. Paradigma y modalidad de la investigación.**

La investigación corresponde al paradigma cuantitativo en su modalidad descriptiva, Cuyo diseño utilizado corresponde al diseño descriptivo propositivo, que responde al siguiente esquema:



**Donde**

M = Corresponde a la muestra de estudio.

X = Instrumento a aplicar.

P = Diseño de la propuesta.

##### **1.4.2. Contexto y sujetos de la investigación.**

La población está constituida por 192 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 10056 Héctor René Lanegra Romero del Distrito de

Ferreñafe, provincia de Ferreñafe. Es una población mixta comprendida por niños y niñas, distribuidos en seis secciones (A, B, C, D, E y F) residen en el área de la influencia de la Unidad Vecinal Señor de la Justicia donde se encuentra la Institución. El promedio de las edades de los niños y niñas es de 08 a 09 años.

Los sujetos que participan de la investigación que constituyen la muestra de estudios comprende la sección “C”, se designó dicha muestra de estudios aplicado la técnica del azar simple, conformado por 32 estudiantes 15 varones y 17 mujeres:

### **1.4.3. Metodología aplicada en la investigación.**

Los métodos de investigación que se utilizaron en la investigación realizada fueron:

**Histórico.** Se utilizó para describir, analizar y explicar cómo se presenta la evolución de los hechos de la muestra de estudio en el tiempo y el espacio, concatenando de manera lógica con todo el proceso de investigación desde la etapa de: diagnóstico, planificación, ejecución y la presentación de resultados.

**Hipotético Deductivo.** Conlleva a partir de las observaciones de la situación problemática formular hipótesis, para confrontar los hechos de la aplicación de la propuesta sobre la muestra de estudio para verificar la hipótesis a partir de los enunciados teóricos deducir las conclusiones.

**Método Inductivo-deductivo.** La inducción permitió organizar y acumular los conocimientos e informaciones en relación a las variables de estudio. La deducción conllevó establecer la relación entre la teoría y observación de la realidad de estudio para establecer a partir de la teoría los fenómenos que son objeto de investigación.

**Modelación.** Permitted diseñar la propuesta de juegos lingüísticos como estrategia para mejorar la expresión oral sobre la base de referentes teóricos.

Sistémico. Conllevó a determinar si la propuesta de juegos lingüísticos como estrategia mejora la expresión oral.

Método Estadístico. Permitió manejar los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación de manera secuencial con la realidad de los hechos para comprobar la hipótesis, a partir de la aplicación de instrumentos de recolección de datos, la tabulación de datos a través de la codificación y el conteo de las respuestas de acuerdo a las categorías establecidas, presentación de datos tabulados en cuadros estadísticos, el análisis de datos procesados y finalmente la síntesis e interpretación final de todos los datos.

Método de la Observación. Se utilizó para obtener información directamente de los sujetos participantes que conformaron la muestra de estudio de la institución educativa, sobre la propuesta de juegos lingüísticos como estrategia para mejorar la expresión oral.

Método Cuantitativo. Permitió describir y explicar los fenómenos sociales desde sus manifestaciones externas fue descrito en términos estadísticos. Asimismo para cuantificar los datos para establecer los resultados de los indicadores y establecer las conclusiones de la muestra.

Método Cualitativo. Se utilizó para analizar e interpretar los hechos sociales a partir de la disertación, utilizando el lenguaje como instrumento para discutir los resultados, para conocer las relaciones causa efecto y llegar a conclusiones.

#### **1.4.4. Materiales y técnicas e instrumentos de recolección de la información.**

Los materiales. Corresponden a un conjunto de medios y recursos que han servido de apoyo para poner en ejecución la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de primaria. Los materiales usados fueron: Textos de lectura, dinámicas de animación, textos de juegos lingüísticos, disfraces, siluetas, grabadoras,

televisor, videos, hojas impresas, el aula como escenario, carteles léxicos, papel sábana, etc.

Las técnicas. Permitieron la recolección de la información tanto en la organización y la ejecución de la propuesta de juegos lingüísticos como estrategia y la expresión oral, se utilizaron la técnica de gabinete y de campo.

Técnica de gabinete. Permitted recoger información para construir la teoría base y los antecedentes de estudio, a través del fichaje (resumen, textuales, comentario y de registro).

Técnica de Campo. Permitted obtener información a mayor profundidad en relación al objeto de estudio, para ello se aplicó la técnica de la observación que se aplicó a los sujetos participantes que conformaron la muestra de estudio.

Instrumento. La guía de observación permitió recoger información el desarrollo de la expresión oral en dos momentos antes y después de la aplicación de la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero. Para hallar las puntuaciones de la guía de observación, se estableció la siguiente escala de valoración literal y numérica, que a continuación se detalla:

Tabla 1.

*Escala de medición de la guía de observación*

0	1	2	3
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Fuente: Elaborado por la autora.

**Validez y confiabilidad de los datos.**

Para la validación y confiabilidad del instrumento de investigación una vez recogido y organizado los datos, los resultados fueron procesados a través del Coeficiente de Alfa de Cronbach (Hernández, 2006). Cuyos valores se presentan a continuación.

Tabla 2.

*Tabla referencial de valores del coeficiente de Alfa Cronbach*

Muy alto	Alto	Moderado	Bajo	Muy bajo	Negativo
0.80	0.60 hasta	0.40 hasta	0.20 hasta	0.00 hasta	Reactivos
	hasta 1			0.79 0.59 0.39 0.19	Independientes

#### **1.4.5. Procedimientos para la recolección de datos.**

Los procedimientos aplicados para recoger la información responden a dos campos: Trabajo de gabinete y de campo:

Trabajo de Gabinete. Corresponden a: Visitas a las bibliotecas del ámbito local y regional. Selección, revisión y ordenamiento del material bibliográfico a consultar. Búsqueda de antecedentes de estudio. Lectura selectiva de textos en relación al tema. Análisis inductivo y deductivo en el procesamiento de textos.

Análisis y síntesis de textos para la construcción del marco teórico.

Trabajo de Campo. Responden a: Diseño del perfil de investigación. Análisis de la realidad problemática a través de la observación. Reconocimiento del contexto de estudio a través de visitas de estudio a la institución educativa. Análisis de archivos e instrumentos de gestión que sustentan la problemática en estudio. Caracterización de la realidad de los niños y niñas. Planificación de las estrategias de los juegos lingüísticos a aplicar. Ejecución del trabajo de investigación. Seguimiento y monitoreo de la ejecución del proyecto. Aplicación de instrumentos para medir los resultados Tratamiento estadístico y evaluación.

#### **1.4.6. Análisis estadístico de los datos.**

Los datos recogidos se procesaron a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, y el programa informático SPSS 19; para hallar los datos estadísticos, luego fueron analizados, interpretados y presentados en cuadros y gráficos, para ello se utilizó el método cuantitativo para el procesamiento de la guía de observación en términos matemáticos y el método cualitativo, para analizar e interpretar los datos a partir de la palabra.

La estadística descriptiva para hallar la media aritmética y la frecuencia porcentual, a fin de determinar el promedio alcanzado según la escala correspondiente.

Se utilizó la prueba de Shapiro With para probar la normalidad de los datos, para hallar la diferencia de la media de los datos pareados para comprobar la hipótesis.

# **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes del problema**

Los antecedentes que se presentan a continuación en alguna manera guardan relación con las variables, la misma respalda el estudio de la investigación en curso y se enfocan desde diferentes contextos sociales:

### **Ámbito internacional.**

Tigrero (2015) en su estudio: Impacto de las habilidades comunicativas coloquiales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, Realizado en la Libertad Ecuador, concluye:

Que la implementación de la guía didáctica que contiene técnicas y actividades metodológicas permitió erradicar el lenguaje coloquial (la forma de hablar de los estudiantes según su contexto social) y contribuyó a la calidad expresiva de las y los estudiantes e impacto en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.

Triana., Wilches & Vargas. (2014) en su estudio: El debate como estrategia didáctica para el mejoramiento de la expresión oral, realizado en Bogotá Colombia, concluye:

Que la técnica del debate logro resultados positivos en la expresión oral. Se evidencia que los estudiantes aprenden a manejar el lenguaje, dominan sus emociones, logran perder el miedo de hablar en público y exponer ideas y opiniones con el propósito de convencer a los demás. Por otra parte los estudiantes toman un control sobre las emociones mostrando sus habilidades a la hora de expresarse y evidenciando un bajo nivel de timidez. Se observó un avance en la parte argumentativa, ya que, con facilidad sus premisas eran confiables y verídicas, de igual manera ellos mantuvieron su posición de opinión firme.

Gonzáles (2014) en su trabajo de investigación: La expresión oral en el aula de Educación Primaria: una propuesta didáctica, realizado en España, concluye:

La lengua oral es tan importante como la lengua escrita, pero dentro del aula no se le da la misma importancia. Por eso los profesores debemos fomentarla e incluirla dentro de nuestras programaciones, para conseguir que el alumnado aprenda a expresarse oralmente a lo largo de su vida en diferentes ámbitos y aprenda a saber comunicar lo que siente y/o lo que piensa, respetando las ideas de los demás.

La expresión oral desempeña un papel importante a la vez que motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que desarrollarla en edades tempranas facilita dicho proceso, a la vez que da al alumnado la oportunidad de ejercer un papel más activo y de que consiga los objetivos y contenidos que se proponen en Educación Primaria.

La propuesta didáctica aporta un enfoque metodológico motivador para el alumnado, mediante el cual podrá aprender a expresarse de manera correcta en diversos ámbitos, ya sean en el educativo como en el social.

### **Ámbito nacional.**

Palomino (2015) en su estudio: La estrategia de juegos verbales y la expresión oral, realizado en Trujillo, concluye:

Que la aplicación de los juegos verbales en los niños(as) mejoró la expresión oral en los niños(as) del 4º “A” de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”, se desarrolló su creatividad, imaginación, memoria, atención y concentración, logrando que se expresen con claridad, fluidez, coherencia, entonación, con una pronunciación adecuada que facilita la comprensión de mensajes. Por lo tanto, existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos en ambos grupos.

### **Ámbito regional y local.**

Pardo (2013) en su estudio: Programa pedagógico de juegos verbales para mejorar la expresión oral, realizada en Ferreñafe Lambayeque, concluye:

Al aplicar el programa pedagógico de juegos verbales y luego de ser evaluado mediante un Post Test se obtuvo un incremento en el promedio, del grupo experimental de 16,51 puntos ubicándose en la categoría ALTA, el grupo control obtuvo un promedio de 9,19 puntos ubicándose en la categoría BAJA. El programa contribuyó a que los estudiantes se expresaran oralmente en diferentes formas; conversaciones, diálogos, discursos, al momento de hablar, escuchar e interactuar con los demás interlocutores en diferentes situaciones y contextos de la vida.

Los aportes de las investigaciones citadas concluyen, que la inteligencia emocional y la expresión oral son componentes que configuran el desarrollo de las capacidades y

configuran su formación integral en los estudiantes. Cualquiera sea las técnicas u estrategias didáctica que se pongan en marcha en el desarrollo de las capacidades comunicativas antes que la lectura, la escritura o la producción de textos está por encima de todo la capacidad expresiva, la expresión oral en otras palabras se aprende en pleno funcionamiento al hablar, dialogar, conversas, escuchar o al imitar sonidos, gestos, señales. Desde esta óptica, se considera que los juegos lingüísticos como estrategia repercuten en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

## **2.2. Base teórica**

### **2.2.1. Fundamentos Teóricos**

#### **2.2.1.1. Teoría sociocultural**

Sostiene Vigotsky (1993, citado Velasco (2004) sostiene que la comprensión y la adquisición del lenguaje y los conocimientos por parte del niño, se realizan por el encuentro con el mundo físico y sobre todo por la interacción entre las personas que lo rodean. La adquisición de la cultura, con sentido y significación, supone una forma de socialización. Tal es así que, el lenguaje (hablar, conversar, dialogar) factor preponderante el aprendizaje de la lectura y su comprensión se realiza con mayor eficacia cuando el alumno lo vivencia (interactúa en el contexto), es decir, hace uso de la expresión oral para comunicar sus ideas, conocimientos, sentimientos, emociones, experiencias, anécdotas, juegos, al participar e interactuar, en la familia, con los grupos de amigos, en el aula con sus compañeros, en el barrios con los amigos, haciendo uso de su capacidad expresiva y de escucha, gradualmente va desarrollando su competencia comunicativa para resolver problemas y necesidades personales – sociales.

Tomando los aportes de la teoría sociocultural, se corrobora que el lenguaje es un medio y una herramienta de comunicación social del ser humano para comprender y transformar el mundo intercambiando todo forma de comunicación y mensajes entre personas y los grupos

humanos. La escuela es el ámbito donde los niños y niñas se forman y desarrollan sus capacidades (conocimientos, habilidades, destrezas, valores, actitudes), para ello es indispensable enfatizar el desarrollo de la expresión oral haciendo uso diversos medios u estrategias que promuevan y fortalezcan su capacidad expresiva; por lo tanto el desarrollo de la expresión oral es muy importante porque permite a los niños y niñas transmitir y recibir información u mensajes comunicativos. Desde la postura de la teoría sociocultural los juegos lingüísticos como estrategia desarrolla el pensamiento y el lenguaje y por ende la expresión oral en los niños en mejora de su capacidad comunicativa.

#### **2.2.1.2. Teoría Interactiva**

Smith, Frank, Goodman, Kemeth (1982) citado por (UNPRG, 2004) plantean que: el sistema de comunicación es entendida como el conjunto de todos los elementos que participan en el intercambio de mensajes o información – objetivos y subjetivos – entre la persona, dentro de la sociedad. Presupone el condicionamiento social de la interacción y orientación de los roles comunicativos hacia los demás y hacia sí mismo. Considera que el individuo es a la vez sujeto y objeto de la comunicación, la personalidad se forma en el proceso de socialización por la acción recíproca de elementos objetivos y subjetivos en la comunicación.

El lenguaje como proceso y un medio de comunicación y de interacción social, aglomera un conjunto de mensajes espontáneos, sistemáticos para lograr un objetivo personal o de grupo, es decir, el lenguaje (capacidad de hablar o de expresarse) debe a los intercambios de información y mensajes entre dos o más personas.

Desde la planificación curricular y la ejecución de las sesiones de aprendizaje, la enseñanza de la expresión oral tiene como finalidad desarrollar la capacidad de expresión oral en los estudiantes. Desde la

postura interactiva todo proceso de adquisición y desarrollo del lenguaje (hablar, conversar, dialogar) se aprende y se adquiere en interacción con los demás, la expresión oral es un medio de intercambios y comprensión de mensajes de diversos según la necesidades comunicativa de los interlocutores. La expresión oral (hablar) como la capacidad de escucha (oír) antes que cualquier otra habilidad comunicativa (leer, escribir). Por eso resulta muy importante enfatizar el desarrollo de la expresión oral en el aula utilizando los juegos lingüísticos como estrategia.

### **2.2.1.3. Teoría del enfoque comunicativo textual**

Díaz Barriga (2002) plantea que cuando se hace referencia a lo comunicativo, se hace referencia a la función fundamental del lenguaje que es comunicarse, es decir, interactuar y compartir ideas, saberes, sentimientos y experiencias cuando se requiere hacerlo y con interlocutores y temática auténticos. Se enfatiza la importancia del hecho comunicativo en sí mismo, pero también se aborda la gramática y la ortografía, con énfasis en lo funcional y no en lo normativo que corresponde al enfoque tradicional. Cuando se habla de lo textual, es en concordancia con la lingüística del texto que considera a los textos como unidades lingüísticas de comunicación.

Partiendo del factor comunicativo de esta teoría, en la que se hace énfasis la expresión en la presente investigación planteamos la siguiente interrogante: ¿Que capacidades de expresión oral se necesita formar a los niños y niñas en la escuela, por qué y para qué, que genera priorizar el desarrollo de la expresión y la comunicación oral? Que hablen o se expresen dando opiniones, sus ideas en relación al tema que se está desarrollando en el aula, dialoguen con sus compañeros, compartan e interactúan a en grupo contando o narrado sus vivencias, aprendizajes con sus compañeros, participen de los diversos juegos ya sea en el aula o fuera de ella, interactúen se manera libre y segura con sus amigos, profesores, familiares.

Los juegos lingüísticos como estrategia favorece el desarrollo de la expresión oral, hace que los niños al expresar sus ideas, opiniones, sentimientos, emociones, sientan que son importantes, que sus palabras o expresiones vertidas en los mensajes dan a conocer sus inquietudes y aprendizajes logrados, y así propongan nuevas ideas o soluciones a los problemas personales, de grupo o del contexto social al compartir e intercambiar sus ideas.

#### **2.2.1.4. Teoría del juego**

Cañizares (2017), García (2009) en la práctica pedagógica el juego se ha convertido en recursos valiosos para el trabajo del docente en el aula. Hace que el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se torne interesantes para que el estudiante se sea más participativo y dinámico. Según los autores que citamos a continuación, con su teoría respaldan el presente estudio.

Teoría psicoanalista, sostenida por Freud (1916) plantea: Que el juego simbólico es el medio de obtener placer y cumplir deseos insatisfechos del subconsciente.

Teoría del placer funcional. Propuesta por Bühler (1924) plantea, que el placer se logra a través de la práctica de un juego y su dominio progresivo.

Teoría sociocultural de Vigotsky (1926) elaboró una teoría sobre el origen social del juego, llegó a la conclusión que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el estudiante, a través de él, llega a conocerse a sí mismo y a los demás.

Teoría genética cognitiva. Piaget (1949) afirmó que el juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia, al juego se accede por grados de capacidades que dependen de la evolución del pensamiento del sujeto que aprende.

Teoría de Bruner (1980). Sostiene que el juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea, pero orientada culturalmente. El juego es un agente de socialización, aprendizaje y mejora de la inteligencia.

Cualquiera que sea la teoría del juego que se ponga en práctica para el desarrollo de las capacidades en el estudiante, su única finalidad es formar la mente y el cuerpo, para mantener al cuerpo y la mente saludable, el cual forma del desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas, social, motriz, a través del juego el niño interactúa y comparte una serie de vivencias, anécdotas, aprendizajes, utiliza en ello el lenguaje para expresar y escuchar al compartir, transmitir sus ideas, mensajes, información para comprender diversas situaciones comunicativas del contexto. Los juegos lingüísticos como estrategia permite desarrollar el lenguaje por su carácter social, afectivo, cognitiva y desinhibidora genera en el niño autonomía, confianza y seguridad al interactuar con los demás.

## **2.2.2. Juegos lingüísticos como estrategia**

### **2.2.2.1. Definición Juego**

El juego es una actividad universal y primordial y forma parte de la vida de cada ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, está relacionada con la diversión y el descanso, entretenimiento, festividad, recreación, a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, es decir, el juego como parte del desarrollo integral del niño en la etapa preescolar y escolar va configurando su personalidad de manera progresiva para la adultez desde el orden del bien personal, académico, formativo y social.

Ríos (2014, p.4) tomando los aportes de Bruner (1986) plantea que el juego engloba una serie de funciones: Es una actividad placentera, fuente de gozo (alegría y resolución de problemas); actividad

espontánea, voluntaria y libremente elegida (sin imposición); es una finalidad sin fin (no tiene metas extrínsecas sus motivaciones son intrínsecas); guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego (vinculado en los diferentes aspectos del desarrollo del hombre, como: la creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje, roles sociales, desarrollo de expresión corporal, al ponerlos en práctica los juegos en los niños le produce placer y fortalece su lenguaje para realizar una serie de actividades de interacción social al intercambiar sus ideas y opiniones en los diversos juegos en la que él o los niños participan del juego propuesta o elegido.

Velásquez (2014) sostiene que el juego y así como el deporte son actividades recreativas, culturales que forman el cuerpo y la mente, tienen la función de canalizar los comportamientos lúdicos de las personas para el desarrollo emocional, afectivo, social, volitivo, motriz, cognitivo, tiene un carácter formativo, cultivo de valores, tiene como fin formar, recrear al niño, al joven, adulto para su interacción en la sociedad en su conjunto.

#### **2.2.2.2. Características del juego:**

- El juego es un medio de comunicación del niño con el mundo.
- El juego forma parte de las experiencias e intereses particulares.
- El juego hace que el niño desde su mundo interior exprese sus ideas, deseos, temores, fantasías, vivencias, emociones, sentimientos.
- El juego hace que los niños reflejen su mundo interior hacia otras personas y al mundo que los rodea.
- El juego combina la energía mental y física para realizar diversas actividades a fin de conocer o explorar situaciones, hechos, objetos para su comprensión.

- Facilita el desarrollo del habla y el lenguaje.
- Desarrolla habilidades sociales.
- Desarrolla la inteligencia emocional.
- Desarrolla la capacidad de razonamiento.

### **2.2.2.3. Importancia del juego**

El juego como actividad inherente es un factor vital que yace en la vida del niño, como principal fuente de interacción y comunicación hacia los otros, de manera sucesiva va configurando el desarrollo armónico de la personalidad. Es importante porque permite el desarrollo de las capacidades: físicas, sensorial y mental; afectiva, social, creatividad e imaginación, valores.

Física: Desarrollo de la psicomotricidad del niño, desarrolla y forma el cuerpo y la mente

Sensorial y mental. Ayuda al desarrollo del conocimiento sensible y racional.

Afectivo. Desarrolla y experimenta emociones de alegría, tristeza, satisfacción, deseos.

Social. Capacidad de interactuar y relacionarse con facilidad con los demás para lograr objetivos comunes o de interés.

Creativa e imaginación. Capacidad para generar y proponer nuevas ideas o generar un producto con el aporte de todos, como una forma de solución de problemas.

Valores. Respeto, tolerancia a las demás por las diferentes maneras de pensar, sentir, forma de ser de cada persona.

#### **2.2.2.4. Estrategia y juego**

Díaz Barriga (2003) plantea que la estrategia es entendida “como un sistema integrado de procesos cognitivos que el sujeto (educandos) ejecuta para desarrollar sus habilidades y aprender”. Al respecto cita los siguientes autores:

Mayor (1995) sostiene que la estrategia se relaciona con los términos:

Como método, técnica, procedimiento, proceso, táctica, destreza, estilo, orientación; la distinción entre ellos, sus mutuas relaciones y parciales dependen en gran medida de las definiciones convencionales que establecen los diferentes autores

Bernardo (1995) plantea que las estrategias de aprendizaje vienen a ser “los recursos que se deben manejar para aprender mejor.” Es decir, el conjunto de procedimientos necesarios para llevar a cabo un plan o una tarea.

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjuntos de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas con la intervención o mediación del docente.

La estrategia metodológica es un conjunto de procedimientos o líneas directrices a seguir en cada una de las fases del proceso de enseñanza aprendizaje. La definición del estilo en un profesor se va moldeando o definiendo según su estilo de ser, según la tendencia o preferencia cognoscitiva que tenga, la preparación académica recibida, la motivación personal para enseñar, las estrategias didácticas que conozca, el interés en los alumnos, su lenguaje, su forma de actuar (expresiones faciales y corporales), e incluso, su forma de vestir.

Gallego y Honey (2007) sostienen que lo más importante es “destacar que en todo proceso de enseñanza expresa y recoge la necesidad de la interacción profesor- alumno porque la comunicación en el aula es recíproca”.

La esencia del docente es enseñar y lograr que los alumnos aprendan. Pero, no existe una única forma de enseñar sino varios enfoques alternativos en la enseñanza. Y, el docente debe ser consciente de que lo importante no es preocuparse solo por el acto de enseñar sino para cómo asegurar que los estudiantes aprendan. El reto que tiene es adecuar su propio estilo de enseñar al estilo de aprender de los alumnos, sabiendo que no existen estilos de enseñanza perfectos ni capaces de responder a los diversos tipos y estilos de aprendizaje. En este sentido los juegos lingüístico como parte del componente cognitivo en la formación del niño desarrolla su capacidad de comunicación, de expresión verbal y mejora e incrementa su vocabulario; tal como son: las rimas, poesías, adivinanzas, trabalenguas, canciones, absurdos verbales, retahílas, chistes, analogías y refranes

#### **2.2.2.5. Juegos Lingüísticos**

Macmillan (2018, p. 9) plantea que los niños aprenden por medio de la acción y el juego es acción e interacción, el juego actividad de recreación estimula la atención, la memoria, el pensamiento creativo y la habilidad para resolver problemas. Clasifica los juegos en cuatro tipos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. Tomando en consideración el título de la presente investigación, los juegos lingüísticos forman parte del juego cognitivo; porque mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal e incrementa el vocabulario de los niños.

Los juegos lingüísticos comprenden el desarrollo de una serie de estrategias a través de rimas, trabalenguas, adivinanzas, chistes,

refranes, analogías, absurdos verbales, canciones, poesías, retahílas; son juegos lingüísticos que valoran la cultura originaria y la interculturalidad, centrados en juegos con el lenguaje, juegos lúdicos verbales y juegos de percepción auditiva. Estas experiencias de aprendizaje sirven para estimular la comunicación oral, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de escuchar, hablar, dialogar, opinar, informar, explicar, describir, entrevistar, debatir sobre diversas situaciones comunicativas dentro de las actividades programadas en el aula.

El desarrollo de las competencias de expresión oral de los alumnos tiene como objetivo: desarrollar en los alumnos su confianza para comunicarse a través del lenguaje oral, fortalecer su autoestima e identidad cultural sobre la base de la valoración de su lengua materna y su entorno socio cultural, expandir su vocabulario y sintaxis, así como diversificar sus registros o nivel de habla y tipos de discursos, proporcionarles las bases para expandir las competencias lectoras, producción de textos y desarrollo de niveles superiores del pensamiento. Los juegos lingüísticos que se plantean, por su atractivo emocional para los estudiantes se constituye en una excelente fuente para numerosas actividades del desarrollo del lenguaje oral, sobre todo la literatura es especialmente productiva para estimular a los alumnos a actuar con sus cuerpos y con sus voces.

#### **2.2.2.6. Valor de los Juegos Lingüísticos**

Los juegos lingüísticos tienen un componente mágico que los niños y niñas aprecian con gran facilidad porque recrea la mente y la capacidad expresiva de manera creativa, en ella vivencian la voz viva de sus pensamientos y emociones de manera personal y al interactuar con los demás.

Los juegos lingüísticos por la belleza del contenido y de la forma construcción literaria despierta sensaciones y emociones propias de quien percibe la estética del arte y disfruta de ella. La finalidad de leer o aprender los juegos lingüísticos o literarios, es porque nos gusta o nos agrada. Potenciar la sensibilidad expresiva de los niños y niñas desde la escuela y el hogar, se hace necesaria para que ellos sean partícipes de la belleza literaria a través del uso y la puesta en práctica de los juegos lingüísticos.

#### **2.2.2.7. Propósitos de los juegos lingüísticos**

Contribuye a que los niños y niñas desarrollen su capacidad de comprensión y expresión oral, comprendan el sentido de lo que escuchan, desarrollen su creatividad, su atención, memoria y concentración, incrementen su vocabulario, desarrollen una pronunciación correcta, discriminen el sonido de las palabras, participen con alegría, interactúen con sus compañeros.

Los juegos lingüísticos como estrategia ayuda a que los estudiantes vivencien y juegos con el lengua, ello le facilita, a mejorar su expresión oral, la entonación de su voz, mejora la articulación de las palabras teniendo en cuenta el ritmo, las pausas, acentos, asimismo desarrollo su capacidad auditiva, es decir, mejora la funcionalidad de su lenguaje para expresar y articular las palabras de manera adecuada.

Los juegos lingüísticos como estrategias que se propone para mejorar la expresión oral de los estudiantes, se han categorizado en la presente investigación comprenden: Trabalenguas, adivinanzas, rimas, refranes, chistes, absurdos verbales, analogías, poesías y canciones.

#### **2.2.2.8. Descripción de los Juegos lingüísticos como estrategia**

Díaz (2012, p.2) sostiene que los juegos lingüísticos constituyen instrumentos y técnicas que utilizados en el aprendizaje de un idioma madre o extranjero hacen de éste “un proceso más motivante, activo e interesante”.

Los juegos lingüísticos se concretizan dentro del desarrollo de las actividades pedagógicas que el docente lo toma en cuenta en su planificación curricular a fin de lograr aprendizaje significativos sobre para el desarrollo de la competencia comunicativa oral de los estudiantes.

Los juegos lingüísticos forma parte de la cotidianas de la práctica docente en el aula porque fomentan la capacidad participativa y expresiva de los estudiantes, permite, la interacción de los niños entre los unos y los otros, de manera libre, demostrando confianza y seguridad entre los lo que dice y hace, sin temor alguno. A continuación se detalla cada uno de los juegos lingüísticos:

Trabalenguas.

Son una frase o termino cuya pronunciación es muy complicada (y por lo tanto, “traba” la lengua de aquél que intenta expresarla). Suele utilizarse a modo de juego o como ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara. Tiene como objetivo: favorecer el aprendizaje significativo de nuevos conocimientos que ayudan a formarse una visión del mundo más integradora. La importancia de los trabalenguas como recurso ideal promueve el desarrollo de la capacidad de expresión oral de los niños y niñas, su utilidad conlleva a que adquieren rapidez y precisión en el habla. Los niños se divierten, sin saber que están aprendiendo a estimular su vocabulario y su dicción, asimismo, aumenta la capacidad de atención y la memoria.

Los trabalenguas se características por: Es una composición poética, es una manifestación de la literatura popular y tradicional de un pueblo, son composiciones breves, están sujetos a normas del ritmo métrico y

la rima, tiene variedad métrica, sencillez sintáctica, en su composición se usan aliteraciones, es decir emplean palabras que repiten las mismas letras: erre con erre cigarro, erre con erre barril, repiten palabras. Carecen de sentido y se pueden utilizar palabras inventadas que le dan musicalidad al trabalenguas. Son juegos que genera el deseo de memorización y repetición en el niño de palabras.

Adivinanzas.

La adivinanzas es un tipo de acertijo, enigma o dicho popular cuyo enunciado se formula en verso, en el cual se describe algo, ya sea objetos, frutas, verduras o animales, entre otros, para que sean descifrados. Su principal objetivo es divertir y entretener, pero también, contribuir al aprendizaje y la enseñanza de nuevo vocabulario, de tradiciones y conceptos.

Características. Son dichos populares en verso dirigidos principalmente a los niños, aunque en el “juego de las adivinanzas” suele participar toda la familia. Son juegos de ingenio en los que se describe o se pregunta algo para que sea adivinado por pasatiempo. Tiene como principal función el entretenimiento también contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares. Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, anatomía humana, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc. Las personas de una determinada comunidad memorizan el texto y los transmite de generación en generación a través de la oralidad. Importancia: Las adivinanzas favorecen el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial.

Estimula la imaginación y el proceso de asociación de ideas, elementos que contribuirán a que se forme una visión integradora y no separada de la realidad, lo cual es muy importante en la formación de individuos

críticos. Son utilizadas para aumentar el vocabulario de los más pequeños, ya que por su forma verbal, suelen ser breves y fáciles de recordar. Rimas

La rima es la repetición de los sonidos finales de dos o más versos en un poema, es un conjunto de fonemas que se repiten en dos o más versos a partir de la última vocal acentuada dentro un poema o una canción. Tiene como objetivo: el desarrollo progresivo del lenguaje a través del cual los niños ejercitan su memoria y la lectura de textos. Importancia: las rimas desarrollan destrezas de la memoria y de la predicción. Aumentan el vocabulario. Ayuda a desarrollar la conciencia fonológica, ya que en la repetición construye confianza y éxito. Estimula la capacidad creadora e innovadora. Fortalecen los músculos de la bocalengua al realizar los movimientos. Los motivos y formas de escribir una rima pueden ser variados. Contar una historia, crear un poema, escribir una canción, decir una paya, etc. Lo importante es hacer coincidir los sonidos al final de cada palabra de una oración o del texto a rimar.

Refrán.

El refrán es una oración breve, de carácter sentencioso y de fácil memorización; con muy poco que se diga el interlocutor entiende perfectamente que es lo que se trasmite, se enmarca dentro del lenguaje popular, es sencillo y de simplicidad gráfica. Tiene como objetivo: Mejorar la comprensión lectora, entender el significado de lo que se lee. En ella se trabaja: el vocabulario, ortografía, caligrafía, comprensión y expresión oral y escrita.

Importancia. La práctica constante de los refranes en los niños, conlleva a: mejorar su capacidad expresiva, hace perder el miedo en la interlocución con los demás, ayuda a aprender a comunicarse, asimismo, aumenta la capacidad para asimilar conocimiento y potenciar su autonomía. Se caracteriza: Su composición está estructuradas por frases autónomas y de lenguaje sencillo, hablan de la vida real, son de

uso coloquial, su origen es anónimo, se transmiten de generación en generación, fácil de memorizar, se reducen la respuesta a un acierto o falsedad.

### Chistes

Un chiste es un dicho o una ocurrencia graciosa. Puede tratarse de una expresión espontánea o de un dicho o historieta breve que contiene algo que genera risa en sus receptores. Un chiste es un texto breve, hablado o escrito, que es ocurrente o gracioso por algún juego verbal o conceptual, y que pretende hacer reír. Objetivo. Recrear, divertir, hacer reír, que puede expresarse o comunicarse de manera escrita o hablada su principal misión provocar la risa en el oyente o en el lector de la misma. Característica: Brevedad (es breve o es conciso, va directamente al punto). Tiene una función lúdica (produce placer, imaginación y fantasía). Es cómica (genera un efecto sorpresa que hace reír al final). Carácter social (acto social, participan en contador de chistes y la audiencia). Importancia: La risa es muy beneficiosa para nuestra salud, ayuda combatir la depresión y la angustia, promueve la secreción de adrenalina, gracias a lo cual se potencian la imaginación y la creatividad. Hace que el cuerpo segregue endorfinas, las cuales actúan como sedantes del cerebro.

### Absurdos Verbales.

Los absurdos verbales son frases en las que algunos de sus elementos son incoherentes. Son frases en las que algunos de sus elementos son incoherentes. Objetivo. La comprensión en sí del propósito comunicativo, ya que para responder se debe entender lo que se te dice. La rapidez mental, cuanto más rápido se conteste, más habilidad mental se tiene. La atención, ya que si no se está atento a las frases que se le leen, le va a ser más complicado el comprender y el responder adecuadamente. Característica: Combinación o relaciona de palabras opuestas o contradictorias de razonamiento verbal. Importancia: Jugar a los absurdos es una estrategia muy poderosa para potenciar el

desarrollo cognitivo de los niños. Ayuda a desarrollar la comprensión, utilizar activamente el vocabulario y a razonar de manera lógica.

Analogía.

La analogía son las relaciones de semejanza entre dos pares de términos o imágenes, de modo tal que puedan intercambiar entre sí la función de modelo. Objetivo. Desarrollar la capacidad de razonamiento a través de la identificación de atributos semejantes en seres o cosas diferentes. Característica: Relación palabras de diferentes situaciones comunicativas. Importancia: favorece el desarrollo de la memoria verbal en tiempo real, es decir, habilidad y agilidad mental.

Poesía

La poesía es un género literario que se caracteriza por ser la más depurada manifestación, por medio de la palabra, de los sentimientos, emociones y reflexiones que puede expresar el ser humano en torno a la belleza, el amor, la vida o la muerte. Como tal, puede estar compuesta tanto en verso como en prosa. Tiene como objetivo: Estimular la memoria auditiva y rítmica de los niños, así como la memoria visual; asimismo, promueve la formación de valores estéticos ya que la poesía siempre es una expresión de la cultura y la sociedad en la que el niño se debe insertar.

Tiene como principales características: Se puede redactar en verso o en prosa, tiene ritmo y rima, hace uso de elementos de valor simbólico, utiliza figuras literarias, entre las más empleadas está la metáfora, es adaptada a las necesidades expresivas del poeta. Importancia: Potencia el aprendizaje artístico a través del ritmo y la musicalidad, desarrolla la capacidad estética, rítmica, creativa, imaginación y conocimiento. La poesía no solo entretiene a los niños sino que estimula su desarrollo de su capacidad comunicativa. Favorece el desarrollo del lenguaje ya que suele utilizar frases más complejas. Desarrolla nuevas habilidades

comunicativas y potencia la expresión verbal, fundamentalmente a través de las rimas. Enriquece la asimilación y el uso de nuevas palabras que amplían considerablemente el vocabulario. Favorece la comprensión de conceptos cada vez más complejos que estimulan el desarrollo del pensamiento y el lenguaje. Estimula el gusto por la lectura, lo que favorece la formación del hábito de leer desde edades tempranas. Fortalece el vínculo afectivo del niño con sus padres, a la vez que le ayuda a expresar libremente sus emociones. Fomenta la creatividad, la imaginación y la comprensión, lo cual es muy importante a la hora de resolver los conflictos. Estimula la memoria auditiva y rítmica de los niños, así como la memoria visual. Promueve la formación de valores estéticos.

#### Canción.

La canción es un medio de enseñanza que se aprende con diferentes técnicas acompañadas con actividades lúdicas. Tiene como objetivo: Aumentar el vocabulario, estimular la atención y la memoria, fomentar en el niño el gusto por la música, ejercitar las coordinaciones motoras, así como socializarlo. Además de divertir y entretener, desempeñan un papel importante en el crecimiento de los más pequeños ya que despierta su imaginación, su sensibilidad artística, u potencial creativo. Característica. Expresa situaciones del contexto social: históricas, hechos, lamentos, alegrías, festividades, religiosidad. Textos escritos acompañados de la rítmica, musicalidad, melodías, sonidos de instrumentos musicales, contruidos por estrofas y coros.

Importancia: Permite al niño expresarse de otra manera y lo hace capaz de integrarse activamente a la sociedad, porque la música ayuda le ayuda a lograr autonomía en sus actividades frecuentes, asumir el cuidado de sí mismo y del entorno, y ampliar su mundo de relaciones. El ritmo mezclado con letras provoca que le pequeño desarrolle destrezas de lenguaje y memoria. Además las letras van acompañadas de gestos, también favorecen su dicción y su capacidad de comprensión. Las canciones infantiles desenvuelven claramente la motricidad gruesa

mediante movimientos del cuerpo al momento de bailar, algunas de ellas poseen ritmos muy marcados, pero a la vez muy suaves. Este movimiento acompañado hará que el niño amplíe su expresión corporal, su coordinación y su capacidad motriz.

### **2.2.3. Expresión Oral**

#### **2.2.3.1. ¿Qué entendemos por expresión oral?**

La expresión oral es la activación y la funcionalidad del lenguaje que a través de la voz se emiten y se escuchan mensajes para satisfacer las necesidades individuales o de grupo social. La expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. La expresión oral requiere de elementos paralingüísticos para completar su significación final. Por eso, no solo implica un conocimiento adecuado del idioma, sino que abarca también varios elementos no verbales.

Coll. (1980) sostiene que la comunicación verbal tiene muchos problemas comunes con la expresión escrita:

Afirma que la claridad, la precisión, el correcto uso del lenguaje, el orden, etc., son cuestiones que afectan por igual a uno u otro sistema de comunicación. Lo que es válido para la expresión escrita se aplica igualmente en la expresión oral. Por lo tanto, escribir bien no constituye una garantía para hablar bien, pero es una gran ayuda.

Daniel Cassany (2000), basándose en el concepto introducido por Hymes (1967), manifiesta que la competencia comunicativa “es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presentan cada día”.

Ser competentes comunicativamente, es ser capaces de: hablar, leer y escribir y si lo hacemos con idoneidad. De la afirmación anterior se

deduce que la competencia comunicativa se manifiesta a través de situaciones de desempeño o de conductas externas.

Finchelmann (1981) afirma, que la expresión oral:

Es un lenguaje, que es expresión de lo que se piensa y siente, por lo que es manifestación exterior de un mundo interior, lo cual significa, volcar al exterior nuestra interioridad. De ello se deduce que los niños pueden expresar libremente sus sentimientos, emociones, pensamientos a través de la expresión oral.

### **2.2.3.2. Funciones básicas de la expresión oral**

Las funciones básicas son el hablar y escuchar. Su aprendizaje implica un proceso de elaboración progresiva de conceptos, destrezas, y actitudes discursivas. El niño va construyendo su repertorio lingüístico con la ayuda del grupo, a través de la resolución de diferentes problemas de habla y escucha.

### **2.2.3.3. El hablar y escuchar**

El hablar es recrear y poner en funcionamiento la capacidad expresiva a través de la voz que conlleva las palabras a la construcción de textos que se organizan según las distintas intencionalidades de los hablantes y oyentes en la variedad de situaciones de comunicativas.

El escuchar, es el proceso por el cual el lenguaje hablado es convertido en significado en la mente, asimilada por procesos cognitivos desde la adquisición, procesamiento, y transferencia del mensaje, es decir, es la capacidad de recibir y responder al estímulo físico y utilizar la información para comunicar algo o comunicarse al interactuar con los demás.

Cassany (2000) afirma, que la expresión oral también implica desarrollar la capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás. En el contexto social, siempre se ha escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y de buenos escritores; sin embargo, casi nunca, se ha escuchado hablar de un buen oyente.

La comprensión de textos orales se fortalece cuando los estudiantes participan e interactúan de un diálogo en la vida diaria en diversas situaciones reales de conversaciones, debates, audiciones diversas, lo cual pasa necesariamente por la adquisición de actitudes positivas para poner atención en lo que dice el interlocutor, respetar sus ideas y hacer que se sienta escuchado.

#### **2.2.3.4. Importancia de la expresión oral**

La expresión oral direcciona a los estudiantes a expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, empleando con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás.

Desde la escuela se hace necesario promover y desarrollar la expresión oral, en situaciones formales e informales, para que puedan utilizar sus habilidades comunicativas de manera adecuada al conversar, dialogar, debatir, relatar, presentar informes orales, puedan comprender de manera recíproca los mensajes al interactuar con los demás.

#### **2.2.3.5. Propiedades de la expresión oral**

En toda expresión oral es fundamental incidir en el desarrollo de ciertos factores que forman parte de la comunicación lingüística, tal como es: Pronunciación, es la acción de articular los sonidos para emitirlos con

la debida distinción y variación en su complejidad de vocales, consonantes y silabas de las palabras. Entre estas tenemos: Palabras con dificultad en la pronunciación de sonidos “C” o “S” (Ejemplo: cocina).

Palabras con dificultad en la pronunciación de sonidos “H” o “G” (Ejemplo: Hueso, huevo), es decir, permite la articulación correcta, de modo que la pronunciación de los sonidos sea clara.

Entonación, es la curva melódica o cambio de tono de la voz al pronunciar las palabras, frases u oraciones. Permite, la entonación adecuada del discurso. Expresión con voz audible para todos los oyentes.

Fluidez, es la soltura o facilidad para expresarse en forma coherente, implica no hacer repeticiones en el discurso. Implica, la presentación de las ideas al conversar con sus semejantes.

Adecuado uso de los gestos, la mímica y la expresividad del cuerpo.

Participación pertinente y oportuna al interactuar con los demás sobre un tema de interés. Es decir, capacidad de persuasión para convencer con su discurso a los oyentes.

Claridad, es la cualidad de expresarse en forma oral de manera sencilla, racional y comprensible, ello implica, la expresión clara de las ideas y uso de palabras nuevas.

#### **2.2.3.6. Componentes de la expresión oral**

- Marco. Es el lugar, tiempo y espacio, donde se realiza el acto comunicativo.
- Participantes. Son los actores que intervienen en el acto comunicativo, cumpliendo distintos roles.

- Propósitos. Son los objetivos y resultados de los actos del habla, para cada actividad y logro de productos esperados.
- Estructura. Considera los actos que conforman cada acontecimiento comunicativo.
- Estilo. Representa el grado de formalidad o informalidad que se emplea en las situaciones de comunicación oral.
- Instrumentos. Considera el canal y los elementos lingüísticos y no verbales que intervienen en el hablar y escuchar.
- Géneros Pueden ser poemas, relatos, refranes, conferencias, debates, exposiciones, otros.

### 2.2.3.7. Formas de la Expresión Oral

La expresión oral se presenta en dos formas diferentes: la espontánea y la reflexiva. Nos expresamos oralmente, de forma **espontánea**, para llamar la atención de quienes nos rodean; narrar lo que nos ha ocurrido; expresar nuestros sentimientos, deseos, estados de ánimo o problemas; argumentar nuestra opinión o manifestar nuestros puntos de vista sobre los más diversos temas. La expresión oral espontánea por excelencia es la **conversación**, que utilizamos en las situaciones cotidianas de la vida. Cuando exponemos de forma **reflexiva** algún tema, lo hacemos, generalmente, aunque no siempre, de forma objetiva, tras haberlo pensado y analizado detenidamente. Utilizamos esta modalidad expresiva en los discursos académicos, conferencias, charlas, mítines, etc, y en algunos programas de los medios de comunicación.

La comunicación oral nos permite: conocer el mundo que nos rodea, organizar nuestro pensamiento, expresar nuestros sentimientos e ideas, comprender los sentimientos e ideas de los demás. Entonces la instrucción escolar se orientará hacia la comunicación, es decir, cubrir

las necesidades comunicativas del niño. De hecho esto implica la aplicación de un sistema complejo de códigos interdependientes como: lo Verbal (compuesto por el código oral y el escrito), no verbal (compuestos por mímica, mirada, movimientos, ropa, aspecto personal) y señales paralingüísticas (coherencia, intensidad, volumen y tono de la voz, pausa y silencio).

#### **2.2.3.8. Características de las Cualidades de la expresión oral.**

**Voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes. Es importante, sobre todo, evitar una voz débil, apenas audible, o unas voces roncadas, demasiado chillonas; ambos extremos producirá malestar y desinterés. Al contrario, hay que desarrollar la destreza de darle color e interés a lo dicho por medio del volumen y la entonación de la voz. La voz y los gestos permiten remarcar una idea o subrayar los puntos clave del discurso.

**Postura:** Es necesario que el orador establezca una cercanía con su auditorio. Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo. Si se va a hablar de pie, lo recomendable es asumir una postura firme, erguida. Si, por el contrario, se va a hablar sentado, es preferible asumir una posición ejecutiva, con la columna vertebral bien recta y la porción inferior del tronco recargada contra el respaldo de la silla.

**Mirada:** De todos los componentes no verbales, la mirada es la más importante. El contacto ocular y la dirección de la mirada son esenciales para que la audiencia se sienta acogida. Los ojos del orador deben reflejar serenidad y amistad. Es preciso que se mire a todos y cada uno de los receptores, o sea, debe abarcarse en forma global como individual el auditorio. Mirar el suelo, el cielo raso o las ventanas denota inseguridad o temor y, por lo tanto, debe evitarse.

**Dicción:** Como se dijo anteriormente, el hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje. Al hablar, hay que respirar con tranquilidad, proyectar la voz y dominar el énfasis de la entonación. No se debe, al contrario, gritar y caer en la repetición de muletillas, como “verdá” o “este”.

**Estructura del mensaje:** Es forzoso planear con anterioridad lo que se va a decir. Un buen orador no puede llegar a improvisar. El mensaje debe estar bien elaborado. La estructura que con mayor frecuencia se utiliza para estructurar una intervención oral es la siguiente: planteamiento y justificación del tema, desarrollo de los argumentos que apoyan la opinión del hablante y síntesis de lo dicho.

**Vocabulario:** Al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender. Por eso, en primer lugar, hay que tomar en cuenta el tipo de público al que va dirigido el mensaje. Normalmente se cree que el buen orador se caracteriza por usar palabras “extrañas”, lo cual no tiene ningún fundamento. Al contrario, lo deseable en una persona con gran destreza para la expresión oral es que el público logre entender lo que dice.

**Gestos:** Mehrabian calculó que el 55% de lo que se comunica se hace mediante gestos. Por eso, los gestos pueden repetir, contradecir o enfatizar lo que se dice verbalmente. No obstante, recurrir a signos gestuales para apoyar los enunciados debe evaluarse con cuidado, ya que, si bien es cierto que no se puede prescindir de estos, tampoco se puede abusar de ellos, pues se corre el peligro de caer en el ridículo. Los gestos han de ser naturales, oportunos y convenientes. Deben evitarse los gestos exagerados.

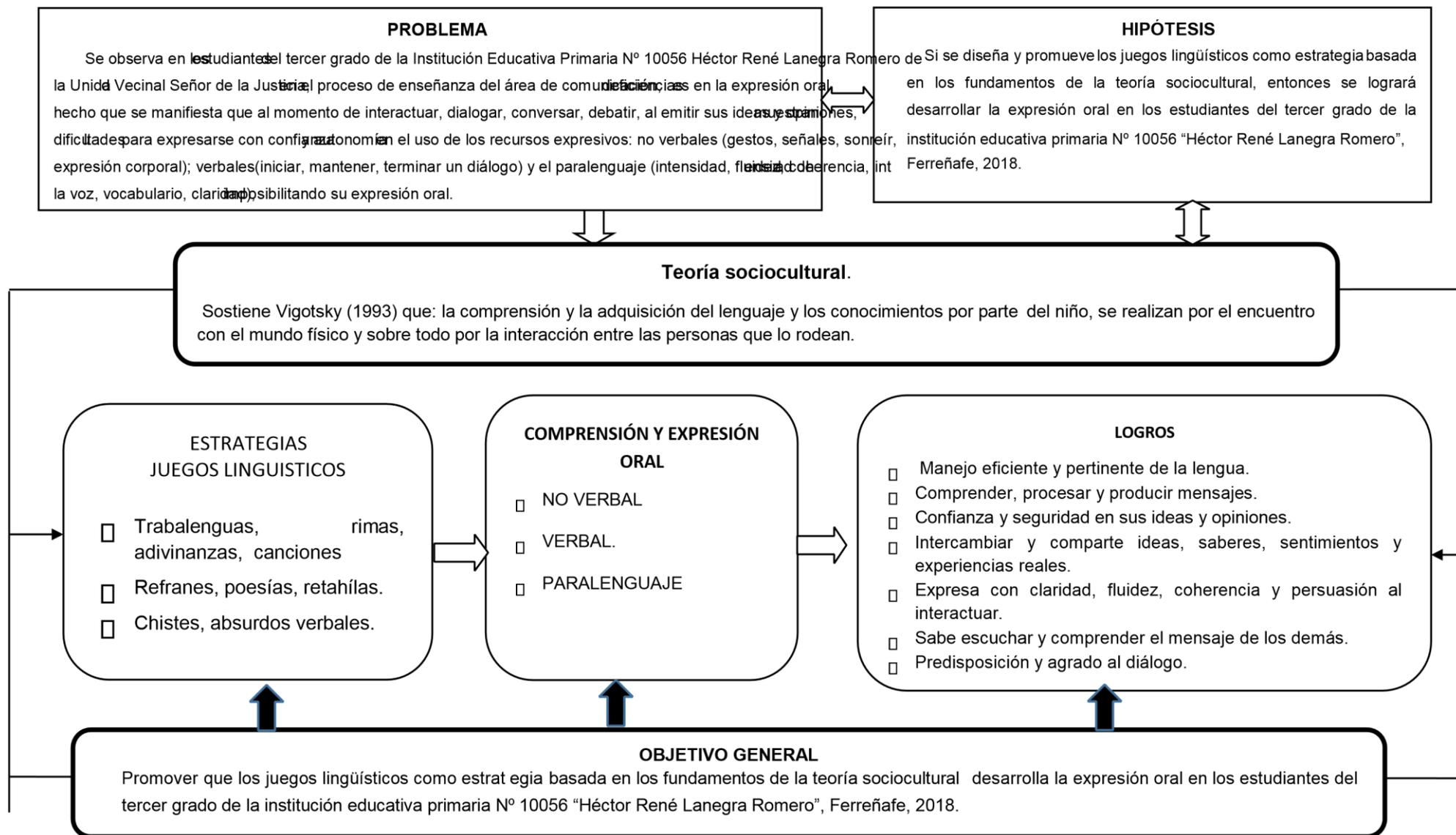
**Cuerpo:** Es importante, sobre todo, no mantener los brazos pegados al cuerpo o cruzados, tener objetos en las manos o esconder estas en los bolsillos, ya que ello dificultará la expresión gestual necesaria que

refuerza o acompaña todo discurso. Con respecto a la piernas, cada cierto tiempo deben hacerse movimientos con el objetivo de no dar la sensación de estar clavado en el suelo; sin embargo, se ha de procurar no excederse en el movimiento, ya que puede producir el efecto ventilador, con lo cual lo único que se consigue es la distracción de la audiencia.

El volumen: de nuestra voz depende en gran manera de una buena respiración. El esfuerzo no debe centrarse en la garganta sino en la capacidad de aire que sepamos contener.

La articulación: La intención de los ejercicios de articulación es la de ejercitar la boca, labios y lengua a fin de articular correctamente las palabras logrando así una mejor expresión.

### **2.3. Síntesis de la construcción teórica práctica**



## 2.4. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICION DE VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala de valoración	NIVELES Y RANGO	Instrumentos
<b>Independiente</b> <b>JUEGOS</b>  LINGÜÍSTICOS <b>COMO</b> <b>ESTRATEGIA</b>	<b>Literal.</b> Son experiencias de aprendizaje que sirven para estimular la comunicación oral, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de escuchar, hablar, dialogar sobre diversas situaciones comunicativas dentro y fuera del aula.  <b>Operacional.</b> Los juegos lingüísticos comprenden el desarrollo de una serie de	Planificación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generación de ideas.</li> <li>• Selección del tema.</li> <li>• Estrategias de intervención oral.</li> </ul>	<b>Adecuado</b>  <b>Inadecuado</b>	<b>Eficaz</b>  <b>Ineficaz</b>	Propuesta de los juegos lingüísticos  Sesiones de aprendizaje
		Ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalenguas, rimas, adivinanzas, canciones</li> <li>• Refranes, poesías, retahílas.</li> <li>• Chistes, absurdos verbales.</li> </ul>			
	estrategias a través de rimas, trabalenguas, adivinanzas, chistes, refranes, que aplicado en	Evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificación - Recreación</li> <li>• Desempeño- Logros</li> <li>-</li> <li>Dificultades</li> </ul>			

	los niños tanto en contenido y forma despierta sensaciones y emociones propias de quien percibe la estética del arte y disfruta de ella.					
<b>Dependiente</b>  EXPRESIÓN	<b>Literal.</b> Es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que	No verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirada - Gestos</li> <li>• Postura - Sonrisa. Desplazamiento.</li> </ul>	Siempre (3) Casi siempre	Alto (41 - 60) Regular	
ORAL	deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad; o sea es la forma de expresar sin barreras lo que uno quiere.  <b>Operacional.</b> Como instrumento de comunicación activa e interacción social requiere ser desarrollada para una	Verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa con naturalidad sus ideas, pensamientos y emociones.</li> <li>• Inicia, mantiene y termina un acto comunicativo.</li> <li>• Plantea interrogantes y soluciones.</li> </ul>	(2) A veces. (1) Nunca (0)	(21- 40) Bajo (00-20)	Guía de observación

		Paralenguaje	☐ Fluidez - Coherencia.			
	expresión oral más fluida y coherente en el medio en que actuamos, se concretizará a través de los juegos lingüísticos.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pronunciación</li> <li>Entonación</li> <li>• Intensidad - Claridad.</li> </ul>			

# CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA

### 3.1. Presentación de resultados

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de la guía de observación y la propuesta aplicada a los estudiantes. Los resultados se presentan a través de cuadros, gráficos estadísticos en base al diagnóstico y la propuesta, que a continuación se detalla.

#### 3.1.1. Presentación de los resultados del diagnóstico

**Tabla 3: Estadígrafos descriptivos de los resultados del diagnóstico de expresión oral.**

		Diagnostico
N	Válidos	32
	Perdidos	0
		Media 21,7813
Mediana		19,0000
Moda		17,00

Desv. típ.	5,64392
Varianza	31,854
Rango	19,00
Mínimo	15,00
Máximo	34,00
Suma	697,00

Fuente: SPSS.

### **Análisis.**

En la tabla 3, se muestran los resultados de la guía de observación del diagnóstico sobre la expresión oral, aplicado a 32 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, cuyos resultados fueron:

El grupo de estudio alcanzó un promedio de 21,78 puntos, ubicándose en la categoría de regular, con una diferencia de 1,78 puntos que lo inclina a la categoría baja. La mediana alcanzó 19 puntos, la desviación de 5,64 puntos y una varianza de 31,85 puntos. Con un rango de 19 puntos, rango mínimo de 15 puntos y rango máximo de 34 puntos.

Los resultados estadísticos obtenidos del diagnóstico conllevan a determinar los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, presentan limitaciones en el desarrollo de la expresión oral.

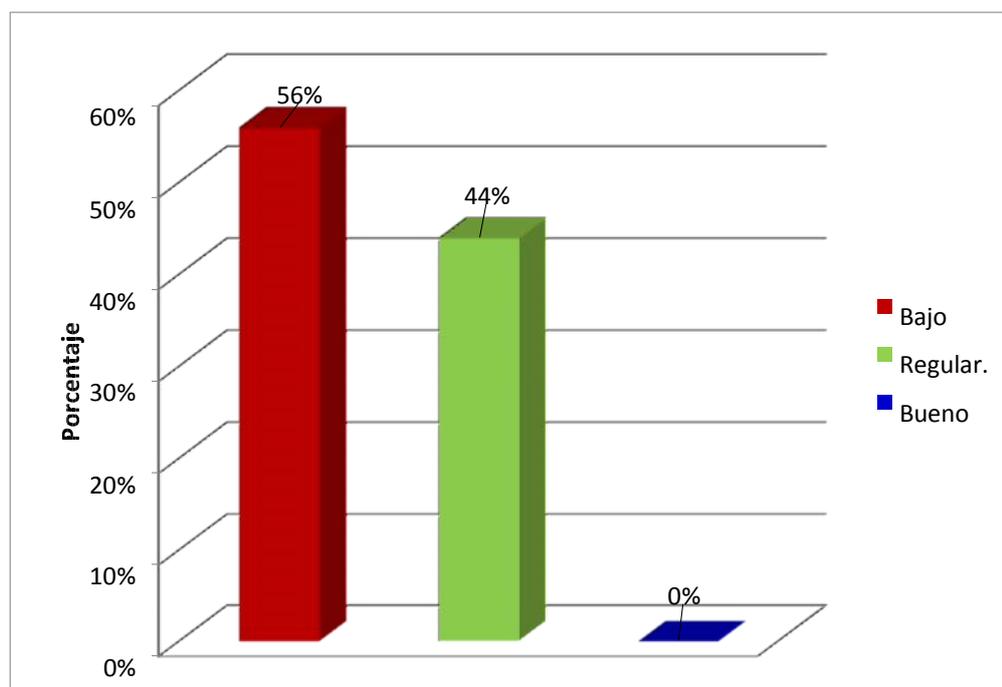
### **Tabla 4: Distribución de frecuencias de los resultados del diagnóstico de expresión oral.**

	Puntaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	NIVEL
		a	e	válido	acumulado	
Bajo (18)	56%	15,00	2	6,3	6,3	
		16,00	2	6,3	12,5	
Fuente :		17,00	8	25,0	25,0	Guía de
						37,5 observación
aplicado a	18,00	3	9,4	9,4	46,9	los estudiantes.
	19,00	3	9,4	9,4	56,3	
Válidos	22,00	1	3,1	3,1	59,4	
	26,00	2	6,3	6,3	65,6	Regular (14)
	27,00	3	9,4	9,4	75,0	
	28,00	5	15,6	15,6	90,6	44%
	29,00	1	3,1	3,1	93,8	
	30,00	1	3,1	3,1	96,9	
	34,00	1	3,1	3,1	100,0	
	Total	32	100,0	100,0		100%

Fecha : 16 marzo de 2018.

### **Gráfico 2.**

### **Resultados del diagnóstico sobre nivel de desarrollo de la expresión oral**



Fuente: Tabla 4.

### **Análisis e Interpretación.**

En la tabla 4 y el gráfico 2, se muestran los resultados del diagnóstico sobre la expresión oral aplicado a 32 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero que conforman el grupo de estudio.

Los resultados indican que de 32 estudiantes que representan el 100%, 18 estudiantes que representan el 56% se ubican en el nivel bajo y el 14 estudiantes que representan el 44% se encuentran en el nivel regular en relación al desarrollo de la expresión.

Ante esta necesidad detectada se propone aplica los juegos lingüísticos como estrategia para dar solución a la problemática de la expresión oral (no verbal, verbal y paralenguaje) encontrada en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero

### **3.1.2. Resultados de la aplicación la propuesta de juegos lingüísticos.**

**Tabla 5: Estadígrafos descriptivos de los resultados de la propuesta de juegos lingüísticos.**

		Propuesta
N	Válidos	32
	Perdidos	0
Media		51,4688
Mediana		54,0000
Moda		55, 00
Desv. típ.		6,67197
Varianza		44,515
Rango		21 , 00
Mínimo		37 , 00
Máximo		58 , 00
Suma		1647,00

Fuente:  
SPSS

#### **Análisis.**

En la tabla 5, se muestran los resultados de la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia aplicado a 32 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, cuyos resultados

fueron:

El grupo de estudio alcanzó un promedio de 51,46 puntos, ubicándose en la categoría buena. La mediana alcanzó 54 puntos, la desviación típica fue de 6,64 puntos y una varianza de 44,51 puntos. Con un rango de 21 puntos, rango mínimo de 37 puntos y rango máximo de 58 puntos.

Los resultados estadísticos obtenidos de la aplicación de los juegos lingüísticos como recurso como propuesta ha incidido en la mejora de la expresión oral estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero.

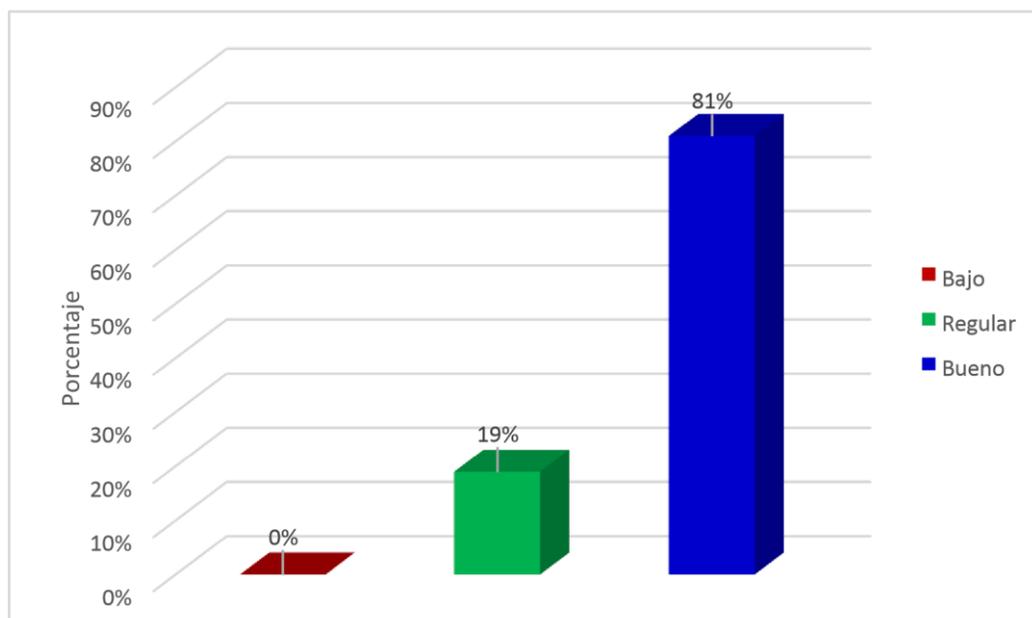
**Tabla 6: Distribución de frecuencias de la expresión oral después de la aplicación de la aplicación de la propuesta de juegos lingüísticos**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	Nivel
Válidos	37,00	2 6,3		6,3 6,3	Regular (6)
	39,00	3 9,4	9,4	15,6	19%
	40,00	1 3,1	3,1	18,8	
	47,00	1 3,1	3,1	21,9	Bueno (26)
	50,00	1 3,1	3,1	25,0	81%
	53,00	5 15,6	15,6	40,6	
	54,00	4 12,5	12,5	53,1	
	55,00	7 21,9	21,9	75,0	
	56,00	4 12,5	12,5	87,5	
	57,00	3 9,4	9,4	96,9	
	58,00	1 3,1	3,1	100,0	
Total	32	100,0	100,0		100%

Fuente : Guía de observación aplicado a los estudiantes (después).

Fecha : 13 de junio 2018.

***Gráfico 3: Resultados de la expresión oral después de la aplicación de la propuesta de juegos lingüísticos.***



Fuente: tabla 6.

### Análisis.

En la tabla 6 y el gráfico 3, se muestran los resultados de la aplicación de la propuesta de los juegos lingüísticos a 32 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero que conformaron el grupo de estudio.

Los resultados indican que de 32 estudiantes que representan el 100%, 26 estudiantes que representan el 81% se ubican en el nivel bueno, mientras que 6 estudiantes que representan el 19% se encuentran en el nivel regular en relación al desarrollo de la expresión.

Los resultados conllevan a determinar que la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia ha influido en el desarrollo de la expresión oral (no verbal, verbal y paralenguaje) en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero.

### 3.1.3. Cruce de información de los niveles alcanzados del diagnóstico y la propuesta.

**Tabla 7: Resumen comparativo de los resultados del diagnóstico y la propuesta.**

<i>Niveles</i>	<i>Diagnostico</i>	<i>Propuesta</i>
<i>Bajo</i>	56%	0%
<i>Regular</i>	44%	19%
<i>Bueno</i>	0%	81%
<i>Suma</i>	100%	100%

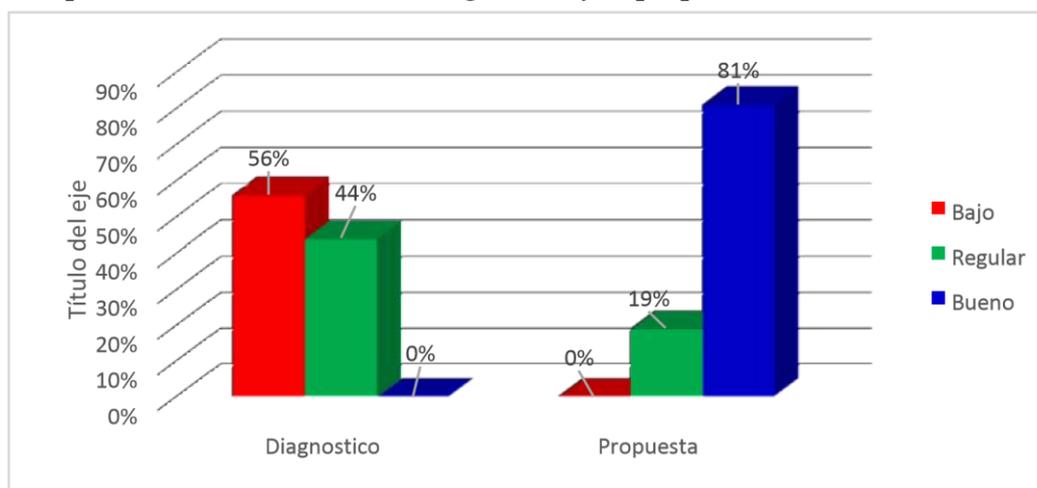
*Fuente: Tabla 4 y 6.*

En la tabla 7, en el resumen comparativo de los resultados del diagnóstico y la propuesta, se muestran que el desarrollo de la expresión oral en el diagnóstico el 56% estuvo en el nivel bajo y con la propuesta los juegos lingüísticos los estudiantes superaron este nivel.

En el nivel regular en el diagnóstico el 44% se ubicaron en este nivel con la propuesta se redujo este nivel a 19%. En el nivel bueno en el diagnóstico ningún estudiante alcanzó este nivel, con la propuesta el 81% de estudiante alcanzó este nivel de bueno.

**Gráfico 4.**

**Comparación de resultados del diagnóstico y la propuesta.**



*Fuente: Tabla 7.*

En el gráfico 4, se muestran la comparación de los resultados de la guía de observación tanto del diagnóstico como de la propuesta, comparando resultados determinamos los niveles alcanzado en el desarrollo de la expresión en un 81%

fue bueno en relación al diagnóstico al diagnóstico en un 56% alcanzó el nivel bajo.

Se concluye que la significatividad obedece al impacto que ha tenido la aplicación de la propuesta, contribuyendo de esta manera en la mejora de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero.

### 3.1.4. Resultados de la validación y confiabilidad de los datos.

La validez y la confiabilidad de datos recogidos en la guía de observación antes y después de la aplicación de la propuesta se determinaron, aplicando el coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach. El cual hace referencia a la consistencia de los puntajes obtenidos por los datos recogidos en la muestra de estudios.

**Tabla 6: Cálculo de confiabilidad de los datos recogidos en la guía de observación sobre la expresión oral**

---

*Coficiente de Alfa de Diagnóstico (antes) Propuesta (después)*

<i>Cronbach</i>	
<i>.669</i>	<i>.863</i>

---

*Fuente: Programa informático SPSS.*

Los resultados muestran que el nivel de confiabilidad de los datos del diagnóstico, el coeficiente alcanzado fue de .669 (muy alto) ubicándose dentro los parámetros de confiabilidad. De igual modo, aplicado la propuesta de los juegos lingüísticos, los datos se sometieron a un análisis estadístico, el coeficiente alcanzado fue ,863 (muy alto) según el índice valorativo del Alfa de Cronbach ubicándose dentro los parámetros de confiabilidad en relación a 1

punto. Por lo tanto los datos consignados en la presente investigación responden a la veracidad de los hechos y responden a la realidad estudiada.

### 3.1.5. Contrastación de la hipótesis.

Para efectos de contrastar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup> porque la muestra de estudio corresponde a > 30 sujetos.

#### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			ShapiroWilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Antes	,251	32	,000	,847	32	,000
Después	,341	32	,000	,728	32	,000
Diferencia	,181	32	,009	,894	32	,004

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados muestran que la puntuación alcanzado el sig ,009 < 0,05, lo que indica que la distribución no fue normal, según la información obtenida del programa informático estadístico SPSS. Para su efecto se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

#### PRUEBA NO PARAMÉTRICA DE WILCOXON

##### Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Después - Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Antes Rangos positivos		16,50	528,00

Empates	32 <sup>b</sup>	
Total	0 <sup>c</sup>	
	32	

### Estadísticos de contraste

	despues - antes
Z	-4,943 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon aplicada como prueba de hipótesis arroja una diferencia de rangos significativa de 16,50 y un sig asintótico (bilateral) de 0,000 siendo este valor  $< \alpha 0,05$ , razón por la cual se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

## 3.2. Propuesta de juegos lingüísticos como estrategia

### 3.2.1. Datos Generales

Denominación	: Juegos lingüísticos para desarrollar la expresión oral.
Institución Educativa:	: N° 10056. “Héctor René Lanegra Romero”.
Nivel	: EBR Primaria.
Grado de estudios	: Tercero.
Región – Provincia	: Lambayeque – Ferreñafe.
Distrito	: Ferreñafe.

UGEL : Ferreñafe.

Director : Darío Carrasco Lucero.

Investigadora : Bach. María Elena Palmer Sevilla.

### **3.2.2. Presentación de la propuesta**

La propuesta que se presenta corresponde al campo de la educación en lo referente a la dimensión de gestión pedagógica ante el problema de la competencia comunicativa de expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, del Distrito de Ferreñafe. La propuesta se inicia con la presentación de los datos generales, la fundamentación, los objetivos, justificación, diseño de la propuesta, caracterización del modelo, estructura de la propuesta, descripción de los juegos lingüísticos como estrategias, el cronograma del plan de actividades, presupuesto, financiamiento y evaluación.

### **3.2.3. Fundamentación**

El sistema educativo peruano está pasando por diversos cambios desde el punto de vista normativo y técnica en mejora de la calidad educativa. Motivo por el cual el Ministerio de Educación ha adoptado una serie de medidas tales como las evaluaciones censales a los estudiantes y docentes; sobre la base de dos componentes ejes como son: las habilidades matemáticas y las habilidades comunicativas, que urgen ser atendidas a fin de mejora de los aprendizajes de los estudiantes.

Durante la labor docente en el aula de clase se observan niños y niñas que tienen dificultades en la comprensión y expresión oral, hecho que se manifiesta durante la interacción con sus semejantes falta de dominio de la expresividad corporal, en el acto de hablar: el iniciar, mantener y terminar una conversación y por ende la utilización inapropiada de los recursos expresivos.

La propuesta lleva como título: Juegos lingüísticos como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución

Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, Ferreñafe, 2018. Surge a raíz de la observación de los hechos de la práctica educativa y del estudio de diagnóstico sobre la expresión oral.

En tal sentido se propone aplicar los Juegos Lingüísticos como estrategia para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056. “Héctor René Lanegra Romero” de la Unidad Vecinal Señor de la Justicia del Distrito de Ferreñafe.

#### **3.2.4. Objetivos**

- Desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, del Distrito de Ferreñafe, 2018 a través de la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia.
- Fundamentar y diseñar la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia para desarrollar la expresión oral en los estudiantes.
- Aplicar la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia para desarrollar la expresión oral en los estudiantes.
- Promover la participación activa de los estudiantes a través en los juegos lingüísticos interactúen en los diálogos, asimismo de manera libre en confianza y seguridad expresen sus pensamientos, sentimientos, emociones y necesidades e intereses personales y de grupo.
- Desarrollar con los juegos lingüísticos la capacidad expresiva oral de los estudiantes en el manejo de los recursos no verbales, verbales y el paralenguaje.
- Generar y promover el trabajo en equipo para desarrollar su capacidad comunicativa de expresión oral para mejorar las relaciones comunicativas con los demás.

### 3.2.5. Justificación

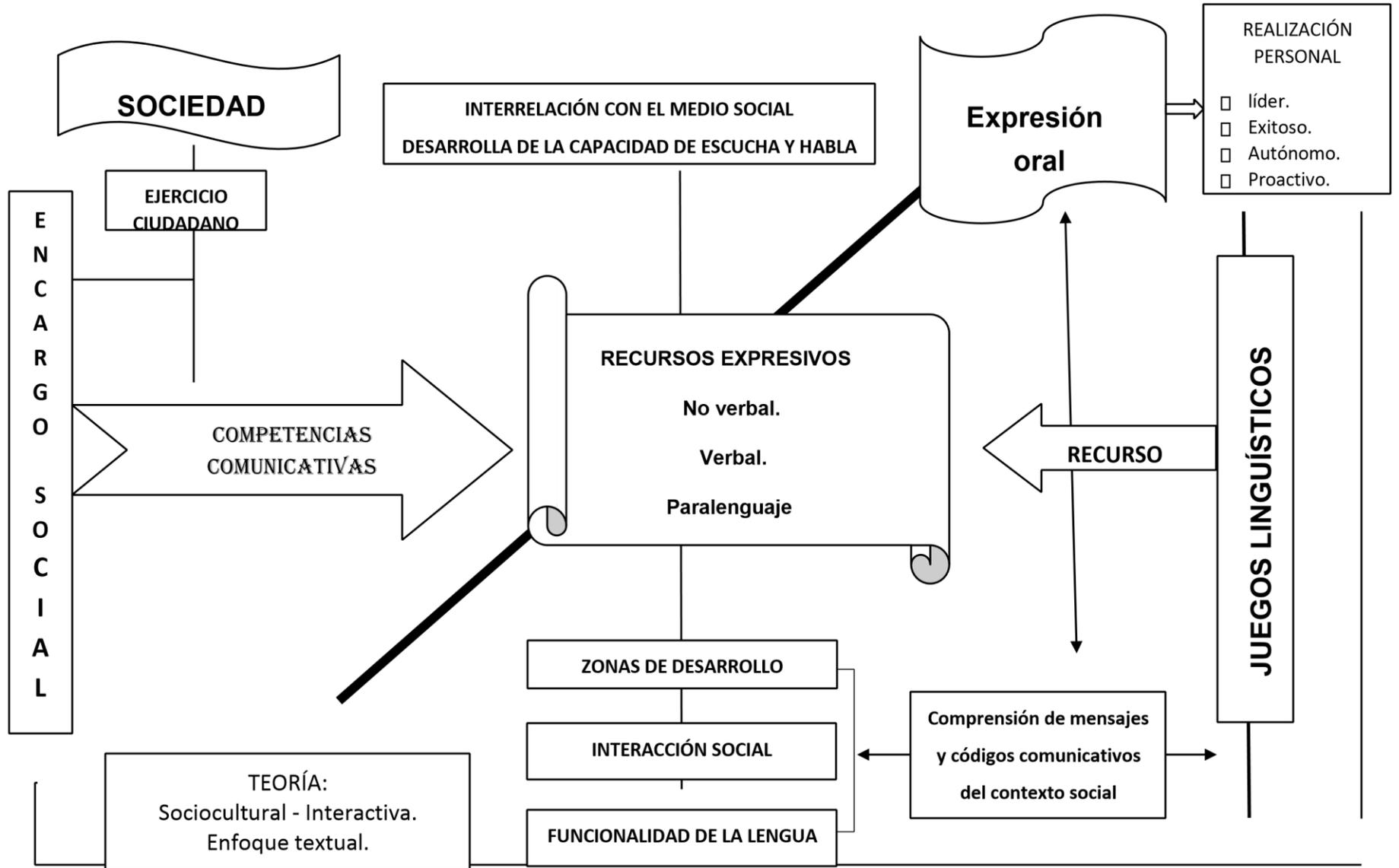
Es común observar en la práctica educativa hasta el mismo sistema educativo enfatiza como prioridad en la formación de los estudiantes la competencia comunicativa de comprensión de textos, como eje del aprendizaje de las diversas áreas de estudio. El aprendizaje de una lengua a lo largo de la evolución de la humanidad siempre ha sido expresivo, es decir ninguna para poder hablar ha surgido de la escritura. La lengua de aprender de manera en pleno funcionamiento fruto de la interacción con los demás. Desde esta perspectiva la expresión oral se aprende en pleno movimiento, funcionamiento expresivo de las palabras que emite cada persona. He ahí, la importancia de su promoción y desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas en las etapas del proceso educativo.

El promover y desarrollar la expresión oral en los estudiantes suscita en él, espacios de interacción y de interrelación con sus semejantes, al intercambiar sus ideas, pensamientos, opiniones, sentimientos, emociones, lo conlleva a participar en grupo y la convivencia armónica, al comprender y escuchar los diversos mensajes y códigos comunicativos, permitiéndole nutrirse e incrementar su capacidad comunicativa para generar nuevas ideas y la solución de problemas de índole personal y social.

Desde el rol protagónico docente los juegos lingüísticos se convierten en un recurso didáctico para desarrollar la competencia comunicativa oral a fin de motivar y facilitar en los estudiantes como vivenciar su expresión al poner en práctica: Trabalenguas, adivinanzas, rimas, refranes, chistes, absurdos verbales, analogías, poesías y canciones.

La propuesta tiene como propósito desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, del Distrito Ferreñafe, a través de los juegos lingüísticos como estrategia.

### 3.2.6. Diseño de la propuesta



### **3.2.7. Caracterización de la propuesta de los juegos lingüísticos**

La propuesta que lleva como título: Juegos lingüísticos como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 Héctor René Lanegra Romero, Ferreñafe, es producto de un análisis de diagnóstico efectuado en la realidad educativa.

Para su formulación se ha recurrido a técnicas de gabinete: investigación bibliográfica, internet y de campo: visita a las instituciones educativas, bibliotecas, selección de la muestra de estudio, aplicación de instrumentos, consulta a profesionales en el campo de educación.

Para sustentar las variables se consignaron antecedentes de estudio y la construcción del marco teórico para fundamentar la problemática de la de la expresión y la formulación de la propuesta de los juegos lingüísticos.

La propuesta se fundamenta en las aportes de la Teoría sociocultural (Vigotsky (1993, citado Velasco 2004), Teoría Interactiva (Smith, Frank, Goodman, Kemeth, 1982) y la Teoría del enfoque textual (Díaz Barriga, 2002) cuya finalidad es para dar el soporte para encaminar la propuesta para desarrollar la expresión oral.

Los juegos lingüísticos se constituyen en conjunto de actividades centrados a desarrollar la expresión oral de los estudiantes y comprenden la puesta en práctica de: Trabalenguas, adivinanzas, rimas, refranes, chistes, absurdos verbales, analogías, poesías y canciones

### **3.2.8. Estructura de la propuesta.**

Comprende los siguientes pasos. Planificación: (Generación de ideas, selección del tema, estrategias de intervención oral). Ejecución: (Trabalenguas, rimas, adivinanzas, canciones, refranes, analogías, retahílas, poesías, chistes, absurdos

verbales). Evaluación: (Verificación, recreación, desempeño). Comentario (Logros y dificultades).

### **3.2.9. Los juegos lingüísticos como propuesta.**

Los juegos lingüísticos son aquellos juegos verbales que permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje en un contexto lúdico que los divierte y entretienen, ya que permiten discriminar los sonidos iniciales o finales de las palabras; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras poco usuales; ayudan al desarrollo del vocabulario y las distintas estructuras gramaticales. La ejecución de Juegos Lingüísticos se desarrolla sobre la base de: rimas, poesías, adivinanzas, trabalenguas, canciones, absurdos verbales, retahílas, chistes, analogías y refranes las mismas que contribuirán al desarrollo de la comprensión y expresión oral.

La misma que se aplicará en los niños y niñas a través de diferentes situaciones de aprendizaje haciendo uso de estrategias, materiales; orientadas a desarrollar de manera integrada la expresión corporal (no verbal), el acto de conversar (verbal) y los recursos expresivos (paralenguaje) a fin de que con la participación activa puedan desarrollar de manera eficiente la expresión oral; que a continuación se detalla:

**Trabalenguas.** Los trabalenguas son ejercicios de carácter motor que tienen como propósito mejorar la articulación de ciertas partes del aparato fonador con miras a practicar una correcta dicción.

**Adivinanza.** Las adivinanzas son medios expresados poéticamente en forma de interrogación u oraciones afirmativas que tienen como finalidad despertar la creatividad, el razonamiento, la imaginación a partir de la propia experiencia del niño.

**Rima.** Rima, igualdad o semejanza de los sonidos vocálicos o consonánticos finales de varios versos entre sí desde la última vocal acentuada; a veces también se da en el interior de los versos. Probablemente surgió como necesidad de la

poesía cantada, para marcar el final de verso o del hemistiquio; y servía además como recurso mnemotécnico.

**Refranes.** Los refranes son expresiones literarias que encierran mensajes educativos, formativos, correctivos, en forma de sentencias.

**Chistes:** Un chiste es una pequeña historia o una serie corta de palabras, ambas imaginadas, hablada o escrita con la intención de hacer reír al oyente o lector. Normalmente tiene fines humorísticos, aunque hay chistes con connotaciones políticas, rivalidades deportivas, etc. Se dice que hay chistes "buenos" y chistes "malos", dependiendo del efecto final causado; muchas veces esto es influenciado directamente por cómo se presenta el chiste, o sea, cómo se cuenta un chiste.

**Absurdos verbales:** Por el señalamiento de los elementos incongruentes de una situación absurda e incongruente.

**Analogía:** Significa comparación o relación entre varias razones o conceptos; comparar o relacionar dos o más objetos o experiencias, apreciando y señalando características generales y particulares, generando razonamientos y conductas basándose en la existencia de las semejanzas entre unos y otros. En el aspecto lógico apunta a la representación que logramos formarnos de la realidad de las cosas. Partiendo de que las cosas son reales pero la representación cognoscitiva es una interpretación subjetiva.

**Poesía:** Tiene por finalidad cultivar y perfeccionar el mundo estético de carácter espiritual, cultivar los valores, rendir homenaje a nuestros héroes, luchadores sociales, seres queridos, al amor, la paz, etc.

**Canción:** son medios de desinhibición, socialización, para cultivar y educar la audición, la dicción, el compás, el timbre de voz, el ritmo; para distinguir sonidos. También actúa como refuerzo al aprendizaje de letras, números, etc.

La propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia para mejorar la expresión oral se concretizan en la planificación y ejecución de 13 sesiones de aprendizaje; las cuales son:

1. Reconociendo los juegos lingüísticos.
2. Me divierto adivinando. ¿Qué será? ¿Qué será?... Pensando lo adivinaré
3. Soy feliz contando chistes.
4. Me divierto practicando trabalenguas
5. Entonamos canciones para ser feliz.
6. Practicamos trabalenguas para expresarse mejor
7. Entonando canciones de la comunidad.
8. Juguemos con retahílas.
9. Expresemos absurdos verbales 10. Me divierto y me expreso a través de rimas.
11. Expreso mis sentimientos con la poesía.
12. Pensamos y reflexionamos con los refranes.
13. Jugando con analogías relacionadas a nuestras acciones diarias

### 3.2.10. Matriz de coherencia organizativa: Competencia, capacidad y desempeño.

<b>COMPETENCIA:</b> Se comunica oralmente en su lengua materna.		
<b>CAPACIDADES.</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Narra adecuadamente, trabalenguas, chistes, retahílas mostrando seguridad y confianza.</li> <li>- Participa de la ejecución de los juegos lingüísticos: rimas, adivinanzas, refranes, absurdos verbales, poesías, analogías comentando sobre la acción realizada en el desarrollo de la expresión oral.</li> <li>- Escucha con atención la opinión emitida por sus compañeros sobre la participación en la realización de los juegos lingüísticos.</li> <li>- Opina sobre importancia de los juegos lingüísticos desarrollados en clases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconociendo los juegos lingüísticos</li> <li>• Me divierto adivinando. ¿Qué será? ¿Qué será?... Pensando lo adivinaré Soy feliz contando chistes.</li> <li>• Me divierto con los chistes</li> <li>• Entonamos canciones para ser feliz.</li> <li>• Practicamos trabalenguas para expresarse mejor.</li> <li>• Entonando canciones de la comunidad.</li> <li>• Juguemos con retahílas.</li> <li>• Expresemos absurdos verbales</li> <li>• Me divierto y me expreso a través de rimas.</li> <li>• Expreso mis sentimientos con la poesía.</li> <li>• Pensamos y reflexionamos con los refranes.</li> <li>• Jugando con analogías relacionadas a nuestras acciones diarias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora como persona, participando dentro del grupo.</li> <li>• Respeto la opinión de sus compañeros al momento de presentar los juegos lingüísticos.</li> <li>• Adecua gestos acorde a los juegos lingüísticos.</li> <li>• Se expresa de manera coherente.</li> <li>• Dialoga con facilidad y fluidez.</li> <li>• Emite sus pensamientos, sentimientos, emociones de manera coherente y fluida.</li> <li>• Interactúa con los demás utilizando las expresiones corporales al dialogar.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra facilidad de palabra al expresarse con fluidez ante cualquier situación.</li> </ul>
--	--	--

**3.2.11. Desarrollo de actividades y cronograma**

<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACCIONES</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Cronograma 2017 -2018</b>
------------------	-----------------	--------------------	------------------------------

			O	N	D	E	F	M	A	M	J	J
Identificar el nivel de desarrollo de la expresión oral.	Elección del tema. Diagnóstico. Revisión de referentes teóricos.	Reconocimiento del contexto. Identificación del problema. Búsqueda de información teórica y conceptual Aplicación de la prueba de entrada (PRE).	X									
				X	X							
					X	X	X					
								X				

<p>Diseñar y aplicar juegos lingüísticos como estrategia para desarrollar la expresión oral.</p>	<p>Diseño de la propuesta.</p> <p>Aplicación de la propuesta.</p>	<p>Diseño de la propuesta de los juegos lingüísticos.</p> <p>Desarrollo de las sesiones de aprendizaje</p> <p>14. Reconociendo los juegos lingüísticos.</p> <p>15. Me divierto adivinando. ¿Qué será? ¿Qué será?... Pensando lo adivinaré</p> <p>16. Soy feliz contando chistes.</p> <p>17. Me divierto practicando trabalenguas</p> <p>18. Entonamos canciones para ser feliz.</p> <p>19. Practicamos trabalenguas para expresarse mejor</p> <p>20. Entonando canciones de la comunidad.</p> <p>21. Juguemos con retahílas.</p> <p>22. Expresemos absurdos verbales</p>						<p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p>		<p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p>			
		<p>23. Me divierto y me expreso a través de rimas.</p> <p>24. Expreso mis sentimientos con la poesía.</p> <p>25. Pensamos y reflexionamos con los refranes.</p> <p>26. Jugando con analogías relacionadas a nuestras acciones diarias</p>								<p><b>X</b></p>		<p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p> <p><b>X</b></p>	

<p>Evaluar la expresión oral después de la aplicación de los juegos lingüísticos</p>	<p>Evaluación de resultados.</p>	<p>Aplicación de la prueba de entrada (POST)</p>										<p><b>X</b></p>	
<p>Contrastar mediante el análisis crítico los resultados del pre y post test.</p>	<p>Análisis de los resultados.</p>	<p>Comparar los resultados del pre y post. Tratamiento estadístico. Redacción del informe final</p>									<p><b>X</b></p>	<p><b>X</b></p>	<p><b>X</b></p>

## CONCLUSIONES

- Antes de iniciar la aplicación de la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia, se efectuó un diagnóstico en relación a la expresión oral a los estudiantes mediante una guía de observación el promedio alcanzado fue de 21,78 puntos, ubicándose en la categoría de regular con una inclinación a la categoría baja que o diferencia de 1,78 puntos. Asimismo los resultados del diagnóstico muestran que el 56% su ubican en el nivel bajo y el 44% en el nivel regular.
- La propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia se diseñó teniendo en cuenta la Teoría sociocultural, Teoría Interactiva y el Enfoque Comunicativo Textual, el cual comprendió la ejecución de: rimas, poesías, adivinanzas, trabalenguas, canciones, absurdos verbales, retahílas, chistes, analogías y refranes. Se viabilizó a través de la planificación de 13 sesiones de aprendizaje, para la aplicación el proceso didáctico consignado fue: planificación, ejecución y evaluación.
- Después de la aplicación de la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia mediante la guía de observación se obtuvo un incremento en la media aritmética, el promedio fue de 51,46 puntos, obteniendo una categoría de bueno. También se determinó que el 81% se ubicaron en el nivel bueno y el 19% en el nivel regular en la expresión oral. El desarrollo de la expresión oral considerando los recursos no verbales, verbales y el paralenguaje, los estudiantes mostraron: articulación correcta de las palabras, pronunciación clara y precisa, coherencia y fluidez en sus ideas, uso adecuado de los gestos y la mímica, iniciar, mantener y concluir un dialogo. Lo que se demuestra la significatividad de la aplicación de la propuesta de los juegos lingüísticos como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”, Ferreñafe.
- Al comparar los resultados de los promedios obtenidos en el diagnóstico de la guía de observación (21,78 puntos) y después de la aplicación de la propuesta (51,46 puntos) la diferencia de promedios alcanzado de 29,68 puntos, lo cual demuestra resultados significativos en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa primaria N° 10056 “Héctor René Lanegra Romero”.

## RECOMENDACIONES

Docentes:

- Utilizar los juegos lingüísticos que propone para desarrollar la expresión oral en los estudiantes.
- Poner en práctica juegos lingüísticos como son: las rimas, poesías, adivinanzas, trabalenguas, canciones, absurdos verbales, retahílas, chistes, analogías y refranes como estrategia en la práctica pedagógica para desarrollar la expresión oral.

Directivos de la Institución Educativa:

- Formular y ejecutar proyectos u programas de promuevan el desarrollo de la competencia comunicativa de la expresión oral.

Padres de familia:

- Establecer un horario de comunicación para con los hijos para interactuar en familia e intercambiar ideas, sentimientos, necesidades que fortalezcan las relaciones interpersonales para crear confianza y seguridad con los hijos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alvitres, V. (1997). Método Científico: Planificación de la Investigación. Perú: Ciencia.
- Arnal, J. (1994) Investigación Educativa: Fundamentos y metodologías. España: Labor S.A.
- Bernardo, J. (1995). Cómo aprender mejor. Estrategias de aprendizaje. Madrid. Editorial RIALP. España. Consultado en: <https://www.monografias.com/trabajos82/estrategias-metodologicas-capacidad-lectora/estrategias-metodologicas-capacidad-lectora5.shtml>

- Beuchat C. (s/f). Desarrollo de la Expresión Integrada. Chile: Andrés Bello.
- Brunner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas. Cali Colombia. Universidad del Valle.
- Calero, M. (1997). Constructivismo: Un Reto de Innovación Pedagógica. Perú: San Marcos.
- Cañizares, J. & Carbonero, C. (2017). El juego motor en tu hijo. Sevilla España. Editorial Wanceulen. Primera Edición.
- Cassany, D. (2000). Enseñar Lengua. España, Barcelona Ediciones Paidós.
- Cassany, D. (2002). Enseñar Lengua. España, Barcelona Ediciones Paidós.
- Condemarín M., & Medina, A. (2000). Evaluación Auténtica de los Aprendizajes. Un medio para Mejorar las Competencias en el Lenguaje y Comunicación. Chile: Andrés Bello.
- Condemarín, M., Galdames, V. & Medina, A. (s/f) Taller del lenguaje – Módulo para desarrollar el lenguaje oral y escrito. Perú: Dolmen Educación.
- CRA/MM. (2013). Plan para la mejora de las destrezas de expresión oral y escrita. Salamanca España. Junta de Castilla y León. Colegio Rural Agrupado. María Magdalena.
- Díaz Barriga Frida Arceo. (2003). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativos. México: D`vinni Ltda.
- Díaz, I. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. España. Universidad politécnica de valencia. Consultado en: <https://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla>.

- DRE. (2016) ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes? Lambayeque. Ministerio de Educación. ECE (2016).
- Flores, M. (2004) Teorías Cognitivas y Educación. Perú: San Marcos.
- Fons E. (1999). Leer y escribir para vivir. España: Graò.
- Gallego, D. & Honey, P. (2007). Los Estilos de Aprendizaje: Procedimientos de diagnóstico y mejora. España. Edición 7ª Bilbao Editorial mensajero.
- García, P. (2009). Fundamentos del juego. España. Editorial Deportiva. S.L.
- Gonzáles, A. (2014). La expresión oral en el aula de Educación Primaria: una propuesta didáctica. España. Universidad de Jaén. FH.CE.
- Hashimoto M, & Campos, W. (2000) Introducción a los diferentes Paradigmas de la Ciencia. Perú: Iberoamericana.
- INEI (2015). Censo Poblacional. Lambayeque Perú. Recuperado de: <https://proyectos.inei.gob.pe/web/poblacion/>
- Jolibert, J. Viogeat, J y Lejuene, M. (1997). Formar niños lectores de textos. Editorial Dolmen Ediciones S. A.
- Macmillan (2018). El Juego. España. Recuperado de: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)
- Mayor, J. (1995). Estrategias metacognitiva: Aprender a aprender y aprender a pensar. Madrid España. Editorial Síntesis. S. A.
- Medina, A. (2000). Evaluación Auténtica de los Aprendizajes: Un medio para mejorar las competencias en lenguaje y comunicación. Santiago de Chile: Andrés Bello.

- Ministerio de Educación. (2016). Evaluación Censal de Estudiantes. (ECE). Lima Perú. UMC. Unidad de Medición de la Calidad Educativa.
  
- MPF. (2016). Reseña histórica de Ferreñafe. Municipalidad Provincial de Ferreñafe. Recuperado de: <http://www.muniferrenafe.gob.pe/index.php/ferrenafe/resenahistoria.html>.
  
- OCDE/PISA (2015). Resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). Recuperado de: <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-infocusESP.pdf>.
  
- Palomino, C. (2015). La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa. Trujillo Perú. Universidad nacional de Trujillo. UTC. EPG.
  
- Pardo, B. (2013). Programa pedagógico de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes. Ferreñafe Perú. Universidad César vallejo. Chiclayo. EPG.
  
- Pinzas, Juana. (1997). Metacognición y lectura. Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
  
- Ríos, M. (2014). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Madrid España. Universidad Internacional de Rioja. UNIR.F.E.
  
- Román Pérez, Martiniano y Díes López, Eloísa. (2002). Aprendizaje y Currículo: Didáctica socio- cognitiva. España: Uned.
  
- Romero Castillo, José. Didáctica de la lengua y la literatura- Método y Práctica. Editorial Playor

- SICRECE (2016). Resultados de evaluación censal de estudiantes por instituciones educativas. Lima Perú. Sistema de consulta de resultados de evaluación. Ministerio de Educación.
- Soto, Bladimiro (2001) Organizadores del conocimiento y su importancia en el aprendizaje. Editorial. ICHCEE. UNCP. Huancayo. Perú.
- Tigrero, F. (2015). Impacto de las habilidades comunicativas coloquiales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del Centro de Educación Básica Pedro José Rosales. La Libertad Ecuador. Universidad Estatal Península de Santa Elena. FCEIECECEB.
- Triana, P., Wilches & Vargas, M. (2014). El debate como estrategia didáctica para el mejoramiento de la expresión oral. Bogotá Colombia. Universidad Libre de Colombia. FCE.
- UMC (2016). Informes de Evaluación Censal de Estudiantes (ECE). Lima Perú. Ministerio de Educación. SICRECE.
- Vásquez, E. (1990). “Estadística para la Investigación Científica”. Editorial: Concytec.
- Velásquez, A. (2014). Teoría y concepto del juego motor. Recuperado de: <https://prezi.com/evkgc93n1znq/teoria-y-concepto-del-juego-motor/>.
- Vigotsky, L. (1987) Desarrollo de los procesos psicológicos. Barcelona España. Editorial. Grijalbo.

# ANEXOS

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01****Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.****I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN**

Nombre de la I. E.	N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.							
Dirección /Lugar	Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia							
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
Investigadora:	Bach. María Elena Palmer Sevilla							

**II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.**

Actividad de Aprendizaje:	Reconociendo los juegos lingüísticos.
Desempeño	Respetar la opinión de sus compañeros al momento de presentar los juegos lingüísticos.

**III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>PLANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre las actividades en casa, en el barrio con los amigos, con los compañeros de clase o algunas experiencias o anécdota vivida.</p> <p>Formulación de interrogantes y respuesta:            ¿Por qué tenemos la necesidad de hablar u conversar con los demás?            ¿Qué pasa si no nos comunicamos con las personas?            Conocen los juegos lingüísticos. ¿Qué tipos de juegos lingüísticos?</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>

<b>EJECUCIÓN</b>	<p>Selección de los juegos lingüístico. ¿A quién le agrada los trabalenguas, rimas, adivinanzas, canciones, refranes, poesías, retahílas, chistes, absurdos verbales, pregones, dichos, refranes, otros? Se constitución los equipos de trabajo. A cada grupo se les entrega 2 juegos lingüísticos, para que lean, comenten y dialoguen, lo practiquen en grupo y luego lo presenten.</p> <p>De cada grupo 1 o 2 niños o niñas presentan los juegos lingüísticos: Puesta en escena de los juegos lingüísticos: trabalenguas, rimas, adivinanzas, canciones, refranes, poesías, retahílas, chistes, absurdos verbales.</p> <p>Participación activa en los juegos lingüísticos respetando las opiniones de los demás, utilizando adecuadamente los recursos no verbales.</p>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Coherencia y fluidez en sus expresiones orales, comenta y evalúa la acción realizada, aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para comunicarse con los demás.</p> <p>Utiliza los juegos lingüísticos como una forma de comunicación en el medio en que se desenvuelve.</p>	<p>Fotocopias</p>

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02</b>									
<b>Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.</b>									
<b>IV. DATOS DE LA INSTITUCIÓN</b>									
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.						
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia						
Grado	Tercero	<b>Sección:</b>	“B”	<b>N° de niños</b>	<b>32</b>	<b>Duración</b>	<b>45’</b>	<b>25</b>	
Investigad ora:		Bach. María Elena Palmer Sevilla							
<b>V. P LANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>									
Actividad de Aprendizaje 02:			Me divierto adivinando. ¿Qué será? ¿Qué será?... Pensando lo adivinaré						
Indicador de desempeño			Se valora como persona, participando dentro del grupo contando adivinanzas.						

## VI. D ESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<b>LANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre las <b>adivinanzas</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p>Se lleva tu sombrero pero no lo ves. ¿Qué es?</p> <p>No vuela muy alto, pero es presumido. Calza espuelas, mira con ojos feroces. Soberbio y distante, pésimo marido, se levanta pronto, grita a dos voces. ¿Qué es?</p> <p>Oscuro, oscuro como el carbón, negra, negra como el terror. ¿Qué es?</p> <p>Después del sol sale, luego oscurece o llena. ¿Qué es?</p> <p>Doy al cielo resplandores cuando deja de llover, abanico de colores, que nunca podrás coger. ¿Qué es?</p> <p>Nazco y muero sin cesar, sigo no obstante existiendo y sin salir de mi lecho, me encuentro siempre corriendo. ¿Qué es?</p> <p>En verano barbudo y en invierno desnudo, ¿esto es muy duro! ¿Qué es?</p>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos</p> <p>lingüísticos.</p>

<b>EVALUACIÓN</b>	Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.	Fotocopias
-------------------	---	------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03								
Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.								
I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN								
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.					
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia					
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
Investigad ora:			Bach. María Elena Palmer Sevilla					
II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.								
Actividad de Aprendizaje 03:			Soy feliz contando chistes.					
Indicador de desempeño.			Adecua gestos, mirada, sonrisa al participar de los chistes.					
III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE								
MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS						RECURSOS	

Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones

Pizarra

. acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>PLANIFICACIÓN</b></p>	<p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre los chistes y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Fotocopias.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>EJECUCIÓN</b></p>	<p>Era un niño tan alto, tan alto que se comió un yogur y cuando le estómago ya estaba caducado.</p> <p>Este banco está ocupado por un hombre y un niño. El hombre se llama Juan y el niño ya te lo he dicho: Esteban.</p> <p>Una niña está haciendo sus deberes y pregunta a su padre: - Papá, ¿cómo se escribe campana? - Campana se escribe "como - suena".</p> <p>Entonces ¿Escribo "talán-talán"? Juegos</p> <p>Era un niño tan, pero tan pequeñito, que su cabeza olía a pies.</p> <p>¿Por qué algunos niños ponen azúcar debajo de la almohada? Para tener dulces sueños.</p>	<p>llegó al</p> <p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>lingüísticos.</p>

- Niño, ¿por qué no tomas leche fría? Y dice el niño: - Porque la vaca no cabe en la nevera.

<b>EVALUACIÓN</b>	Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.	Fotocopias.
-------------------	---	-------------

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04</b>								
<b>Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.</b>								
<b>I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN</b>								
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.					
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia					
Grado	Tercero	<b>Sección:</b>	“B”	<b>N° de niños</b>	<b>32</b>	<b>Duración</b>	<b>45’</b>	<b>25</b>
Investigad ora:			Bach. María Elena Palmer Sevilla					
<b>II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>								
Actividad de Aprendizaje 04:			Me divierto practicando trabalenguas					
Indicador de desempeño.			Se expresa de manera fluida y coherente a través de los trabalenguas.					
<b>III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>								
<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>						<b>RECURSOS</b>	

<b>LANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre las <b>trabalenguas</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p>A Cuesta le cuesta, subir la cuesta, y en medio de la cuesta, va y se acuesta.</p> <p>Cuando yo digo Diego, digo digo, y cuando digo digo, digo Diego Yo compré pocas copas, pocas copas yo compré, como yo compré pocas copas, pocas copas yo pagué.</p> <p>Cuando cuentas cuentos, cuenta cuantos cuentos cuentas, porque si no cuentas, cuantos cuentos cuentas, nunca sabrás cuántos cuentos sabes contar</p> <p>El perro de San Roque no tiene rabo porque dicen que Ramón Ramírez se lo ha cortado.</p> <p>El cielo está enladrillado, quién lo desenladrillará, el desenladrillador que lo desenladrille, gran desenladrillador será.</p>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>

<b>EVALUACIÓN</b>	Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.	Fotocopias.
-------------------	---	-------------

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05</b>									
<b>Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.</b>									
<b>I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN</b>									
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.						
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia						
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25	
Investigad ora:			Bach. María Elena Palmer Sevilla						
<b>II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>									
Actividad de Aprendizaje 05:			Entonamos canciones para ser feliz.						
Indicador de desempeño.			Interactúa con los demás entonando canciones utilizando la expresión corporal.						
<b>III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>									
<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>							<b>RECURSOS</b>	

<p style="text-align: center;"><b>LANIFICACIÓN</b></p>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre las <b>canciones</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>
<p style="text-align: center;"><b>EJECUCIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bajo de un botón ton ton ton, que encontró Martín tin tin tin, había un ratón ton ton ton, hay que chiquitín tin tin tin.</li> <li>- Campanero, campanero, duerme ya, duerme ya, toca la campana, toca la campana, din don dan, din don dan.</li> <li>- Camina burrito que vamos los dos, llevando la leña que pide papá. Camina burrito que vamos los dos, llevando la leña para cocinar.</li> <li>- Un pececito en el fondo del mar, movió su colita y se puso a nadar, con otro amiguito se fue a pasear, pero su mamita lo fue a buscar.</li> </ul>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<p style="text-align: center;"><b>EVALUACIÓN</b></p>	<p>Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias.</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.

#### I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Nombre de la I. E.		N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.						
Dirección /Lugar		Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia						
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
Investigador/a:		Bach. María Elena Palmer Sevilla						

#### II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.

Actividad de Aprendizaje 06:	Practicamos trabalenguas para expresarse mejor
Indicador de desempeño.	Respetar la opinión de sus compañeros al momento de presentar sus trabalenguas.

#### III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<b>PLANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre los <b>trabalenguas</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>

<b>EJECUCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- María Chuchena techaba su choza y un techador que por ahí pasaba le preguntó: -María Chuchena ¿techas tu choza o techas la ajena? Ni techo mi choza ni techo la ajena, techo la choza de María Chuchena.</li> <li>- Muchos chicos cuentan cuentos, cientos de cuentos se cuentan, y cuando suman las cuentas, están al final contentos de contarse tantos cuentos.</li> <li>- Si al pronunciar te trabas con las palabras, practica con trabalenguas, porque trabalenguando, trabalenguando, te irás destrabalenguando.</li> <li>- Perejil comí, por Dios ¿qué haré? ¿Cómo me desemperejilaré?</li> <li>- Pedro Piedra con el martillo, la piedra repiquetea, repiqueteando, repiqueteador, Pedro Piedra es el mejor.</li> <li>- Corazón comí, corazón cené, ¿Cómo me desencorazonaré?</li> </ul>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias.</p>

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07.</b>								
<b>Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.</b>								
<b>I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN</b>								
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.					
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia					
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
Investigad ora:			Bach. María Elena Palmer Sevilla					
<b>II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>								

Actividad de Aprendizaje 07:	Entonando canciones de la comunidad.
Indicador de desempeño.	Interactúa con los demás entonando canciones de la comunidad utilizando la expresión corporal.

### III. D E SARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<b>LANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre las <b>canciones de la comunidad</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>

<b>EJECUCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chiclayanita dame tu amor, chiclayanita dame tu amor, en prueba de mi cariño, contigo me voy a casar, en prueba de tu cariño, contigo me voy a casar (rep.todo).</li> <li>- Que será de mi chiclayana, que va vendiendo por la calle real, que será de mi chiclayana, que va vendiendo por la calle real. Hay batiendo su pañuelo enseñándome a acariciar, hay batiendo su pañuelo, enseñándome acariciar (rep. toda la fuga).</li> <li>- No hay tierra como Ferreñafe no, no, no no.. hay tierra, no hay otra mejor tierra de Santa Lucía bendice la tierra mía San Isidro labrador La chicha que rica es la chicha de maíz endulza endulzada con melao si quieres la tomas embotellada o si no en pote o en calabazo siempre quedarás mamao.....</li> <li>- Acaba de dar... acaba, el reloj de la catedral, reloj de la catedral. Dime de dónde vienes que son las cinco, (al lundero le da...), vengo de oír la misa de San Francisco. (al lundero le da...)[x2].</li> </ul>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias.</p>

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08</b>									
<b>Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.</b>									
<b>I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN</b>									
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.						
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia						
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25	
Investigad ora:			Bach. María Elena Palmer Sevilla						
<b>II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>									

Actividad de Aprendizaje 08:	Juguemos con retahílas.	
Indicador de desempeño.	Muestra facilidad de palabra al participar retahílas.	
<b>III. D ESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>PLANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre las <b>retahílas</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>
<b>EJECUCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cro-cro cantaba la rana, cro-cro debajo del agua, cro-cro pasó un caballero, cro-cro con capa y sombrero, cro-cro pasó una criada, cro-cro vendiendo ensalada.</li> <li>• Marinero que se fue a la mar y mar y mar, para ver que podía ver y ver y ver y lo único que pudo ver y ver y ver, fue el fondo de la mar y mar y mar.</li> <li>• El que se fue a Sevilla, perdió su silla, el que se fue a León, perdió su sillón.</li> <li>• Santa Rita, Rita. Lo que se da no se quita, con papel y agua bendita. En el cielo ya está escrita.</li> <li>• Grillo, grillo, quien se lo encuentre, para su bolsillo.</li> </ul>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>

<b>EVALUACIÓN</b>	Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.	Fotocopias.
-------------------	---	-------------

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09</b> <b>Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.</b>									
<b>I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN</b>									
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.						
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia						
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25	
Investigad ora:			Bach. María Elena Palmer Sevilla						
<b>II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>									
Actividad de Aprendizaje 09:			Expresemos absurdos verbales						
Indicador de desempeño.			Emite sus pensamientos, sentimientos, emociones de manera coherente y fluida.						
<b>III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>									
<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>							<b>RECURSOS</b>	

<p style="text-align: center;"><b>LANIFICACIÓN</b></p>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre los <b>absurdos verbales</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>
<p style="text-align: center;"><b>EJECUCIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La silla tiene una pata.</li> <li>- El lápiz tiene tinta.</li> <li>- Mis gallinas vuelan mucho.</li> <li>- Chiclayo es un bosque.</li> <li>- Las nubes son rojas.</li> <li>- Me peino el pelo con un tenedor.</li> <li>- Me pongo guantes en los pies.</li> <li>- Mi bicicleta vuelva.</li> <li>- Me tomo una gaseosa con un tenedor.</li> </ul>	<p>Plumones.</p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<p style="text-align: center;"><b>EVALUACIÓN</b></p>	<p>Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10.

### Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.

#### I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Nombre de la I. E.		N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.						
Dirección /Lugar		Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia						
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
Investigador/a:		Bach. María Elena Palmer Sevilla						

#### II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.

Actividad de Aprendizaje 10:	Me divierto y me expreso a través de rimas.
Indicador de desempeño.	Muestra facilidad de palabra al expresarse con fluidez ante cualquier situación.

#### III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<b>PLANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre las <b>rimas</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>

<b>EJECUCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El ratón Ramón, se encontró un cajón, con un melón, mientras jugaba con el león.</li> <li>- El sol es de oro, la luna de plata, y las estrellitas de lata.</li> <li>- Marcha soldadito, cabeza de papel, si no marchas derecho, vas preso al cuartel.</li> <li>- Paloma, palomita bumbuna, llévame por favor a tu cuna y dame de comer muchas semillas de tuna.</li> <li>- Amarillo es el patito, amarillo es el limón, amarillo es el pollito, que sale del cascarón.</li> </ul>	<p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias</p>

<b>SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11</b>								
<b>Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.</b>								
<b>I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN</b>								
Nombre de la I. E.			N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.					
Dirección /Lugar			Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia					
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
Investigadora:			Bach. María Elena Palmer Sevilla					
<b>II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>								
Actividad de Aprendizaje 11:			Expreso mis sentimientos con la poesía.					
Indicador de desempeño.			Adecua la expresión corporal acorde a la poesía.					
<b>III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>								

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
LANIFICACIÓN	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre los <b>poemas</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>

<b>EJECUCIÓN</b>	<p>- Este niño hermoso, cuando es de día, quiere que lo lleven a romerías. Este niño hermoso, cuando es de noche, quieren que lo lleven en lindo coche.</p> <p>- Señora Santa Ana ¿por qué llora el niño? Por una manzana que se le ha perdido. Si se le ha caído yo le daré dos: una para el niño y otra para vos.</p> <p>- Naranja dulce, limón partido, dame un abrazo que yo te pido. Si fueran falsos mis juramentos pronto, muy pronto se olvidarán.</p> <p>- Niños, vamos a cantar una bonita canción; yo te voy a preguntar, tú me vas a responder. Los ojos, ¿para qué son? Los ojos son para ver. ¿Y el tacto? Para tocar. ¿Y el oído? Para oír. ¿Y el gusto? Para oler. ¿Y el alma? Para sentir, para querer y pensar.</p> <p>- Cinco lobitos tiene la loba, cinco lobitos detrás de una escoba; uno fue por leche otro fue por pan y el otro más gordito se quedó a merendar. Cinco lobitos tiene la loba, blancos y negros detrás de una escoba; cinco tenía y cinco crio y al pequeñín sopitas le dio.</p>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12.

### Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.

#### I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Nombre de la I. E.		N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.						
Dirección /Lugar		Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia						
Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
Investigadora:		Bach. María Elena Palmer Sevilla						

<b>II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</b>		
Actividad de Aprendizaje 12:	Pensamos y reflexionamos con los refranes	
Indicador de desempeño.	Respetar la opinión de sus compañeros al momento de presentar los refranes	
<b>III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>RECURSOS</b>

<b>PLANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre los refranes y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>
----------------------	---	---

<b>EJECUCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Está bueno ser pelón, pero no dé a tiro a raíz. Significa que no hay que llevar las cosas a los extremos</li> <li>- De fuera vendrá quien de tu casa te echará. Significa que no se debe confiar de un extraño que puede aprovecharse de nosotros</li> <li>- Le tocó bailar con la más fea. Significa que, por descuido o mala suerte, a alguien le tocó lo peor.</li> <li>- Nunca falta un negrito en el arroz. *Significa que siempre hay algún detalle negativo en todas las circunstancias.</li> <li>- Nunca falta un pelo en la sopa. Tiene el mismo significado que el refrán anterior.</li> <li>- El buen músico, con una cuerda toca. Significa que un experto hace maravillas aún con pocos recursos.</li> <li>- Las cuentas claras y el chocolate espeso. Significa</li> </ul>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias</p>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

#### Juegos lingüísticos como estrategia para desarrollarla la expresión oral.

#### I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Nombre de la I. E.	N° 10056. Héctor René Lanegra Romero – Ferreñafe.
--------------------	---

Dirección /Lugar	Calle Muro s/n. Unidad Vecinal Señor de la Justicia
------------------	---

Grado	Tercero	Sección:	“B”	N° de niños	32	Duración	45’	25
-------	---------	----------	-----	-------------	----	----------	-----	----

Investigad ora:	Bach. María Elena Palmer Sevilla
-----------------	----------------------------------

#### II. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.

Actividad de Aprendizaje 13:	Jugando con analogías relacionadas a nuestras acciones diarias
Desempeño	Emite sus pensamientos, sentimientos, emociones de manera coherente y fluida al participar del juego de las

### III. D E SARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
---------	---------------------------	----------

<b>PLANIFICACIÓN</b>	<p>Activación de los saberes previos: Dialogan y comentan sobre juegos que realizan en casa, con sus amigos, compañeros de clase. Se incita al dialogo para que intercambien sus ideas, sentimientos, emociones acerca de las actividades que les agrada realizar y como comparten sus juegos con los demás.</p> <p>Participan activamente respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podemos dialogar, conversar o charlas con los demás sin temor lo que pensamos y sentimos? ¿Cómo aprendemos cada día nuevas palabras? ¿Cómo nos sentimos cuando conversamos con los demás? ¿Qué podemos hacer para ser un buen conversador y preguntón?</p> <p>Se forma los estudiantes por grupo, se entrega un juego lingüístico, se lee la consigna de la actividad a realizar. Leen, comentan e intercambian sus ideas sobre las <b>analogías</b> y se preparan para exponer o presentarlos a sus compañeros a fin de compartir del juego de manera divertida y creativa.</p>	<p>Pizarra.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Juegos</p>
----------------------	---	---

<b>EJECUCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Cerca es a lejos como rápido es a despacio”</li> <li>- “Los botones son al abrigo como los cordones son a los zapatos”</li> <li>- “Cucaracha es a insecto como rosa es a flor”</li> <li>- “El azúcar es a dulce como la sal es a salado”</li> <li>- “Perseguir es a capturar como buscar es a encontrar”</li> <li>- “Comer es al hambre como beber es a la sed”</li> <li>- “Yo escribo es a yo no escribo como tú escribes es a tú no escribes”</li> <li>- “Aleta es a pez como brazo es a mano”</li> <li>- “Luna es noche como sol es a día”</li> <li>- Zapatos es a pie como guante es a mano”</li> <li>- “Páginas es a libro como teclas es a piano”</li> <li>- “León es a selva como tiburón es a mar”</li> <li>- “Comida es a humano como gasolina es a carro”.</li> </ul>	<p><b>Plumones.</b></p> <p>Papel sábana.</p> <p>Plumones.</p> <p>Fotocopias.</p> <p>Juegos lingüísticos.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>- Participación activa y creativa en la realización del juego lingüístico. Emite su opinión sobre la actividad realizada de manera confiada, segura y libre. Aprecia y valora los juegos lingüísticos como una forma de recreación de la mente y de cómo utilizarlo para mejorar la expresión oral al interactuar con los demás. Crea otros tipos de juegos lingüísticos y lo comparte con los demás compañeros del aula.</p>	<p>Fotocopias</p>

### GUÍA DE OBSERVACIÓN (PRE-POST)

#### I. Datos Informativos.

a. Institución:

.....

b. Alumno:

.....

c. Grado: .....Sección: ..... Edad: .....Fecha: .....  
 .....

**II. Objetivo. Recoger información sobre el desarrollo de la expresión oral.**

**III. Instrucciones.** Lea cada de las proposiciones, observe detenidamente y marque con un aspa (X) los espacios en blanco, teniendo en cuenta las categorías que expresa el estudiante por cada indicador. Según la siguiente escala valorativa.

0 = nunca	1 = a veces	2 = casi siempre	3 = siempre
-----------	-------------	------------------	-------------

N°	INDICADORES	CATEGORIAS			
		0	1	2	3

01	Organiza su discurso para expresar sus ideas con seguridad				
02	Se expresa con ritmo e intensidad de voz.				
03	Modula la voz para no caer en monotonía.				
04	Al exponer mantiene una postura correcta.				
05	Se expresa mirando a sus compañeros de clase.				
06	Agrupar las ideas para aclarar algunas dudas del tema tratado				
07	Muestra respeto por opiniones de los participantes.				
08	Se expresa con confianza, seguridad y autonomía.				
09	Plantea ejemplos y comparaciones de acuerdo a su contexto				
10	Demuestra dominio del tema tratado.				
11	Se expresa con claridad, fluidez y coherencia.				

12	Plantea aportes y sugerencias en el trabajo grupal.				
13	Escucha e interpreta información recibida según el tema.				
14	Responde a interrogantes formuladas con sus propias palabras.				
15	Habla con diferentes propósitos: persuadir, informar, entretener, solicitar, explicar.				
16	Establece relaciones de causa y efecto en la exposición de los temas.				
17	Despierte y mantiene el interés de los oyentes.				
18	Resuelve sus dudas e intereses durante un diálogo.				
19	Utiliza gestos, movimientos cuando conversa con las demás personas.				
20	Asume con responsabilidad roles, al representar situaciones de la vida diaria				

**Tabla N° 01**

**RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO SOBRE DE EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS (AS) DEL SEGUNDO GRADO DE LA I. E. P. N° 10056. “HECTOR RENÉ LANEGRA ROMERO” FERREÑAFE.**

ITEMS		ESCALA			
		SI		NO	
		f	%	f	%
1	Expresa con claridad y seguridad sus necesidades.	14	21.87	50	78.12

2	Escucha con atención los diálogos y comprende mensajes.	21	32.81	43	67.18
3	Emite juicios acerca la puntualidad, respeto, cooperación.	13	20.31	53	82.81
4	Emite respuesta a preguntas que le son formuladas.	15	23.43	49	76.56
5	Expresa sus ideas con coherencia en relación al tema.	16	25.	48	75
6	Relata hechos con coherencia de manera lógica.	13	20.31	53	82.81
7	Entona canciones con buena modulación de voz.	25	39.06	39	60.93
8	Participa y escucha atentamente a sus compañeros.	18	28.12	46	71.87
9	Comprende frases y expresiones de temas de su interés.	20	31.15	44	68.75
10	Emite juicios de valor respecto a la identidad.	15	23.43	49	76.56
11	Ejercita su pronunciación y entonación en canciones.	25	39.06	39	60.93
12	Expresa su acuerdo y desacuerdo en una situación dada.	23	35.93	41	64.06
13	Explica y justifica sus opiniones sobre asuntos propuestos.	15	23.43	49	76.56
14	Aprecia y disfruta de expresiones musicales.	25	39.06	39	60.97
15	Prepone y opina en las actividades de aprendizaje	20	31.25	44	68.75
16	Describe las características de seres, objetos, situaciones.	14	21.87	50	78.12
17	Desenvuelve con espontaneidad y respeto en diálogos.	17	26.56	47	73.43

18	Participa en actividades de dramatización.	19	29.68	39	60.93
19	Entona canciones en forma individual y coral.	21	32.81	43	63.18
20	Tararea canciones al compás de melodías.	17	26.56	47	73.43
	<b>PROMEDIO</b>		<b>28.58</b>		<b>71.36</b>

**Fuente :** Guía de Observación aplicada a los estudiantes.

**Fecha :** 11 de diciembre de 2017.

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC
<b>RESULTADOS DE LA TABULACIÓN DEL DIAGNÓSTICO SOBRE EXPRESIÓN ORAL</b>																												
Estud.	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	PUNTAJE							
1	2	1	1	2	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	16	Bajo						
2	1	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	2	1	1	1	2	1	1	1	1	17	Bajo	Bueno	41-60				
3	0	1	1	2	0	2	2	1	2	1	0	2	1	2	2	1	2	1	1	2	26	Regular	Regular	21-30				
4	2	2	2	2	1	1	0	1	1	2	0	2	1	3	1	1	2	0	2	1	27	Regular	Bajo	00-20				
5	1	1	1	0	1	2	0	2	0	2	1	0	2	1	0	0	1	1	1	0	17	Bajo						
6	1	0	2	2	2	2	2	2	1	2	0	1	2	2	2	1	0	2	2	1	29	Regular						
7	2	0	1	0	1	2	0	1	1	2	0	1	0	1	0	1	1	0	2	1	17	Bajo						
8	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	2	15	Bajo						
9	2	1	2	1	2	2	2	2	1	0	2	2	1	1	1	2	1	1	2	0	28	Regular						
10	0	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	0	1	2	0	2	2	2	28	Regular						
11	1	1	1	1	0	1	2	0	1	0	2	1	2	1	2	1	0	1	0	1	19	Bajo						
12	2	1	1	2	0	2	1	2	2	1	1	2	0	1	2	2	2	2	1	1	28	Regular						
13	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1		0	2	1	1	15	Bajo						
14	1	2	1	2	0	1	3	3	1	2	2	2	1	0	2	1	0	1	1	2	28	Regular						
15	0	1	1	0	0	1	1	0	2	0	1	1	2	2	2	1	2	0	0	1	17	Bajo						
16	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	16	Bajo						
17	2	1	1	0	2	2	0	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	1	18	Bajo						
18	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	0	1	0	1	1	1	2	2	2	1	26	Regular						
19	1	1	1	0	1	1	0	2	0	1	0	1	2	1	0	2	2	0	1	0	17	Bajo						
20	1	2	0	1	1	2	0	1	1	0	1	1	0	0	2	1	1	1	2	1	19	Bajo						
21	2	1	2	0	2	2	3	2	1	1	1	0	2	0	2	1	0	3	1	2	28	Regular						
22	2	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	2	0	2	0	2	1	1	1	18	Bajo						
23	3	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	0	0	2	2	1	2	1	2	30	Regular						
24	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	3	1	1	2	34	Regular						
25	1	2	1	0	1	1	0	1	1	2	0	0	2	0	2	1	1	1	0	2	19	Bajo						
26	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	0	2	1	2	0	1	1	1	1	2	22	Regular						
27	0	2	1	1	0	1	0	1	1	2	0	2	1	2	1	0	1	0	1	0	17	Bajo						
28	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	1	0	1	2	2	2	27	Regular						
29	0	0	1	1	1	0	0	2	1	0	0	1	1	2	1	1	2	0	2	1	17	Bajo						
30	0	2	0	1	0	1	1	1	1	2	0	2	0	2	1	0	1	0	1	1	17	Bajo						
31	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	0	1	1	2	2	2	1	27	Regular						
32	1	2	0	1	0	2	1	0	1	0	2	0	1	2	0	2	0	1	1	1	18	Bajo						

**Resumen del procesamiento de los casos**

		N	%
Casos	Válidos	31	96.9
	Excluidos <sup>a</sup>	1	3.1
	Total	32	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
.669	20





