



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN**  
**ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Programa de Juegos Verbales en la Competencia Oral de  
Estudiantes de Inicial en una Institución Educativa Pública, Lima -  
2022

**AUTORA:**

Donayre Arango, Nadia Enith (orcid.org/0000-0001-8694-4392)

**ASESORA:**

Dra. Torres Caceres, Fatima del Socorro (orcid.org/0000-0001-5505-7715)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

**LIMA - PERÚ**

**2022**

### **Dedicatoria**

A mi amada hija Katherine por ser mi fuente de motivación e inspiración para superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

## **Agradecimiento**

A las autoridades de la universidad como a sus excelentes docentes que comparten sus conocimientos con todos los estudiantes a fin de mejorar en la práctica pedagógica.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	v
Índice de tablas .....	vi
Índice de figuras .....	vii
Resumen .....	viii
Abstract .....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	8
II. MARCO TEÓRICO .....	13
III. METODOLOGÍA .....	28
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	28
3.2. Variables y operacionalización.....	29
3.3. Población, muestra y muestreo.....	30
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
3.5. Procedimientos .....	31
3.6. Métodos de análisis de datos.....	32
3.7. Aspectos éticos .....	32
IV. RESULTADOS.....	33
V. DISCUSIÓN.....	44
VI. CONCLUSIONES .....	50
VII. RECOMENDACIONES .....	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1.	Niveles de competencia oral en el Pre y Pos test	26
Tabla 2.	Nivel de desarrollo de la capacidad para obtener información del texto oral en el Pre y Pos test	27
Tabla 3.	Nivel de desarrollo de la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral en el Pre y Postest	29
Tabla 4.	Nivel de desarrollo de la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en el Pre y Postest	30
Tabla 5.	Nivel de desarrollo de la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en el Pre y Postest	32
Tabla 6.	Rangos promedio -competencia oral	33
Tabla 7.	Rangos promedio - capacidad para obtener información del texto oral	34
Tabla 8.	Rangos promedio – Capacidad para inferir e interpretar información del texto	35
Tabla 9.	Rangos promedio - capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	35
Tabla 10	Rangos promedio - capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	36

## Índice de figuras

Figura 1.	Niveles de competencia oral en el Pre y Pos test	26
Figura 2.	Nivel de desarrollo de la capacidad para obtener información del texto oral en el Pre y Pos test	28
Figura 3.	Nivel de desarrollo de la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral en el Pre y Postest	29
Figura 4.	Nivel de desarrollo de la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en el Pre y Pos test	31
Figura 5.	Nivel de desarrollo de la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en el Pre y Pos test	32

## Resumen

Conseguir que los niños se comuniquen con fluidez es una tarea de todos sobre todo de los docentes de los primeros niveles es por ello que el objetivo de esta tesis es determinar la influencia del programa de juegos verbales mejora la competencia oral en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022. Este estudio tiene un enfoque cuantitativo. El presente trabajo investigativo fue de tipo aplicada. En este estudio se usó el diseño cuasi experimental. La población estuvo compuesta por 162 estudiantes de una institución educativa inicial, 2022. La muestra de la investigación es no probabilística, fue elegida por conveniencia y quedó constituida por 47 niños de la institución educativa inicial en el 2022. La técnica fue la observación con su instrumento es una Lista de cotejo. Los resultados se determinaron que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron un logro previsto del 87% en el post test; mientras que el grupo Control, se ubicaron en inicio y proceso con un 50%; asimismo, se probó que el programa de juegos verbales influye significativamente en la competencia oral de los estudiantes, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de  $0,002 < 0,05$ ; aceptándose la  $H_a$ .

**Palabras clave:** Programa, juegos verbales y competencia oral.

## **Abstract**

Getting children to communicate fluently is everyone's task, especially teachers of the first levels, which is why this thesis of determining the influence of the verbal games program improves oral competence in students of an initial educational institution, Los Mills-Ica, 2022.

This study has a quantitative approach. The present investigative work was of an applied type. The quasi-experimental design was used in this study. The population composed of 162 students from an initial educational institution, 2022. The research sample is non-probabilistic, it was chosen for convenience and was made up of 47 children from the initial educational institution in 2022. The technique was observation with its instrument it is a checklist.

The results determined that the students of the experimental group obtained an expected achievement of 87% in the post test; while the Control group, were located in the beginning and process with 50%; Likewise, it was proved that the verbal game program significantly influences the students' oral competence, according to the Mann-Whitney U Test with a p value of  $0.002 < 0.05$ ; accepting the  $H_a$ .

**Keywords:** Program, verbal games and oral competence.



## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el mejoramiento de la competencia de expresión oral es de gran importancia y valoración social puesto que los infantes a partir de sus primeros años necesitan manifestar de alguna manera sus emociones, contar sus experiencias al relacionarse con otros sujetos o en su ambiente familiar o escolar para lo cual utilizan palabras de uso frecuente participan en conversaciones diálogos asimismo pueden recuperar información que escuchan pueden deducir relaciones y hacer comentarios sobre lo que les gusta o no les gusta en tal sentido el desarrollo de la expresión oral tiene gran relevancia social y educativa. (Jiménez et al., 2019)

Es muy relevante que los infantes a una temprana edad puedan desarrollar su competencia de expresión oral, de tal manera que ello le permitirá que puedan expresar sus emociones, sentimientos o lo que deseen.

Es muy relevante desarrollar la competencia oral, ya que los infantes a través de ello pueden manifestar cómo se sienten, qué quieren, mostrar sus sentimientos y que puedan interactuar con otros individuos. (Zarza, 2017)

A nivel internacional, según Grácia et al. (2021) mencionó que el desarrollo y dominio de la competencia oral en los alumnados de los distintos niveles de escolaridad en su lengua materna es un objetivo que plantea desde los diferentes sistemas curriculares por lo que se hace necesario el adecuado manejo de la expresión oral que implica tanto la capacidad de producir textos orales cohesionados y de acuerdo al contexto así como para poder preguntar solicitar información solicitar explicaciones hacer llegar nuestras dudas argumentar entre otras en este sentido en algunos estudiantes sobre todos los primeros años de escolaridad y el desarrollo de la expresión oral se torna un tanto difícil por lo que se exige la implementación de métodos adecuados para su mejoría.

Es relevante que los docentes puedan implementar estrategias pedagógicas innovadoras que contribuyan a que los alumnados adquieran competencias, en este caso el de expresión oral. Ello posibilitará que se desarrollen adecuadamente en su entorno social.

El desarrollo de la competencia oral dentro del currículo es esencial, porque dicha competencia es fundamental para la vida del individuo, a través de ello podrá desarrollarse como persona, manifestar lo que piensa, mejorar sus capacidades,

entre otras; es por ello, que desde los primeros años de su vida las personas tienen que lograr conseguir dicha competencia y luego ir mejorando. (Llamoca y Pari, 2017)

El sistema educativo tiene que enfocarse en la competencia oral, para que los alumnos puedan conseguir dicha competencia a una temprana edad. Según De La O Pozo (2021) en la ciudad de la Libertad en Ecuador se evidenció que muchos niños entre los 4 y 5 años tienen un deficiente desarrollo lingüístico oral por lo que se hace necesario la intervención socioeducativa ya que la expresión oral tiene una función comunicativa muy importante cómo es la posibilidad de transmitir ideas así mismo poder entender a otras personas al interactuar en un contexto comunicativo adecuado se señala que el lenguaje oral se debe dar en un momento determinado uniendo el pensamiento con las acciones y expresarlo en forma verbal, por lo que se hace necesario apoyar a los niños en los primeros años para mejorar su expresión oral. Es así que, los infantes mantienen un bajo nivel respecto al desarrollo lingüístico, esto es preocupante porque esta característica es sumamente relevante dentro de la sociedad, ya que con ello posibilita la comunicación con los demás sujetos, de tal manera que así se pueda desarrollar como ser humano a través de las experiencias y conocimientos.

Se ha evidenciado una problemática respecto a la expresión oral de los estudiantes, ello es un problema drástico, porque es importante que ellos desarrollen dicha competencia para que se puedan comunicar adecuadamente con los demás. Es así que se es necesario que los docentes y directivos realicen estrategias para superar dicho inconveniente.

A nivel nacional, Según el MINEDU (2016) mediante las acciones de monitoreo y acompañamiento pedagógico de los especialistas en los niveles de educación inicial se observó que los alumnos tienen deficiencias en lo que es la comunicación oral por lo que se ha priorizado como una de las competencias el desarrollo de la competencia se enuncia de manera oral en su materna lengua esto significa que algunos estudiantes tienen dificultades para comunicarse oralmente mediante diversos tipos de texto a veces se les hace difícil reconocer información explícita y mucho más si es que tienen que ser algunas inferencias cuando interactúan con otras personas en forma oral algunos niños tienen dificultades para comentar respecto a lo que le interesa o no de lo que escuchan asimismo alguna veces se hace difícil que puedan expresar sus emociones ya tienen limitadas participaciones en diálogos se distraen fácilmente cuando escuchan cuentos

leyendas no se les hace difícil deducir relaciones de causa-efecto cuando hablamos de persona cuando se habla de personajes en los textos cuando escuchan anécdotas cuentos u otros.

En el Perú, el Minedu ha logrado identificar que en los niveles de inicial los infantes tienen un bajo nivel respecto a la comunicación oral, es por ello, que se ha logrado enfocar precisamente en este apartado para que se pueda tener más en cuenta y así contribuir a los alumnos a que puedan perfeccionar dicha competencia que será de gran ayuda en sus actividades sociales.

A nivel institucional, el Proyecto Educativo (2021) los niños que asisten a la educación inicial tienen dificultades en su expresión oral ello genera ya que los padres no ayudan a sus menores hijos y el uso deficiente de estrategias didácticas de los maestros; la dificultad en la expresión oral se evidencia en la deficiente capacidad de los niños por ejemplo para obtener información en los textos orales cuando se comunican con otras personas así mismo tienen dificultades para deducir e interpretar información del texto oral también se han observado dificultades cuando los niños tienen que adecuar el texto de forma coherente y con cohesión así mismo se les hace difícil utilizar recursos no verbales y paraverbales también tienen dificultades para interactuar estratégicamente con otros interlocutores y mucho más complejo se torna cuando tienen que reflexionar y evaluar el contenido de los textos orales.

Luego del análisis de la realidad problemática se ha formulado: ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la competencia oral en estudiantes? y los problemas específicos: 1. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para obtener información del texto oral?, 2. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral?; 3. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores? 4. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral?

Llevar a cabo esta investigación tiene plena justificación puesto que está en la misma orientación de diversas propuestas curriculares en diversos contextos es decir existe la necesidad social y educativa de desarrollar en los estudiantes la

competencia comunicativa oral en tal sentido esta investigación se justifica en los siguientes aspectos.

Desde el punto de vista teórico mediante la realización de este estudio existe la posibilidad de estructurar un marco teórico referente a las estrategias didácticas cómo son los juegos verbales para mejorar la expresión oral en los niños de educación inicial una mejor comprensión de estas variables permitirá plantear estrategias didácticas para poder superarlas, tal como afirmó Muñoz (2021), quien reafirma la importancia de los juegos verbales conforme a la expresión oral. Desde el punto de vista práctico la investigación se justifica puesto que las actividades que se propongan en el módulo experimental para llevar a cabo el programa de juegos verbales constituye una propuesta innovadora para los docentes del nivel de educación inicial desde el punto de vista de su relevancia social la investigación tiene beneficiarios directos estos beneficiarios son los niños de educación inicial quienes participarán en el desarrollo de actividades experimentales basadas en la aplicación de juegos verbales con la intencionalidad de mejorar su competencia oral. Desde el punto de vista metodológico la realización de esta investigación permitirá validar un instrumento para evaluar la expresión oral en niños de educación inicial aplicado al contexto local cómo es la ciudad de Ica en el Perú. Behar (2008) resalta la funcionalidad de los instrumentos y la necesidad de que sean validados para el proceso adecuado del estudio.

Los objetivos de la investigación han sido formulados de la siguiente manera. Objetivo general: Determinar la influencia del programa de juegos verbales mejora la competencia oral. Los objetivos específicos: 1. Establecer la influencia del programa de juegos verbales mejora la capacidad para obtener información del texto oral; 2. Establecer la influencia del programa de juegos verbales mejora la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral; 3. Establecer la influencia del programa de juegos verbales mejora la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores; 4. Establecer la influencia del programa de juegos verbales mejora la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral.

La hipótesis general: El programa de juegos verbales influye significativamente en la competencia oral. Las H. específicas: 1. El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para obtener información

del texto oral; 2. El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral; 3. El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores; 4. El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral.

## II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional Romero y *et. al.* (2021) El estudio tuvo la finalidad de contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas. Respecto a la metodología, se usaron estos métodos: métodos histórico-lógico, analítico-sintético y con un enfoque mixto. La muestra de estudio la conformaron 20 infantes. Se obtuvieron datos mediante el uso de una guía de observación. Los resultados reflejaron que, hubo desarrollo de la expresión oral, al usar adecuadamente la expresividad, pronunciación, entonación y coherencia. Se concluyó que, se logró un desarrollo positivo en los infantes respecto a su expresión adecuada y fluida al momento de dialogar, narrar, describir, utiliza un orden cronológico de sus pensamientos y la extensión de modo en que interactúan entre ellos en las actividades por hacer. El estudio permitió identificar si hubo un desarrollo correcto de la expresión oral en los infantes, con la ayuda de la entonación, expresión, entonación y pronunciación. La investigación mostró resultados alentadores, donde se evidenció que la implementación de estrategias sobre la expresividad, pronunciación, entonación y coherencia contribuyeron a que la expresión oral mejore.

Moukoro y Herrera (2020) realizaron un artículo científico que tuvo la finalidad de diagnosticar las dificultades en la competencia oral que presentan los estudiantes de francés como lengua extranjera aspirantes al nivel B1 de Alianza Francesa de San Luis Potosí (México). La investigación se caracterizó por tener un enfoque mixto. La muestra de estudio la conformaron 247 alumnos. Se consiguieron datos a través de la aplicación de una rúbrica analítica y entrevistas semiestructuradas. Los resultados evidenciaron que el gran impedimento es los escasos del vocabulario y las causas que se encontraron son la incidencia de la lengua materna y de una segunda lengua que es el inglés. Se concluyó, que aún se tienen que hacer más investigaciones respecto a las dificultades que se encontraron. El estudio logró identificar algunos impedimentos para que puedan adquirir los estudiantes la competencia oral, entre ellos la lengua materna.

Níkleva y López-García (2019) en su artículo científico tiene el propósito de la reflexión crítica sobre los fundamentos teóricos que diferencian la modalidad oral de la modalidad escrita y las dificultades que se presentan en enseñar la expresión de la oralidad en el aula de Educación Primaria. Es por ello, que se ha logrado observar un conjunto de sustentos teóricos que pueda perfeccionar la expresión oral, y se ha paralizado en las complicaciones respecto a la metodología, específicamente en su

evaluación. Además, se definió un conjunto de metas para cada ciclo educacional donde se encuentran características pragmáticas y donde se detallan las actividades y procesos didácticos para aplicar diversas estrategias para mejorar la competencia comunicativa, teniendo en cuenta como una de las metas principales de la lengua. Las clases de Lengua en la institución tienen que ser ambientes adecuados para la realización de estrategias de comunicación que ayuden a la preparación del alumnado para que puedan tener la capacidad de ser hablantes. Los profesores tienen que brindar dentro del aula una examinación de los factores que inciden en la expresión oral y realizar actividades que guíen a conseguirlo. Es de suma importancia que los docentes brinden o apliquen diversas estrategias metodológicas para que los alumnados puedan adquirir la competencia de la expresión oral.

Guijarro y *et. al.* (2018) realizaron un artículo científico. El estudio tuvo la finalidad de establecer la eficiencia de la implementación de la técnica “Basic Context English” en el desarrollo de la habilidad para expresar oralmente el inglés. El estudio se caracterizó por tener un diseño pre-experimental. Se tuvieron en cuenta 30 alumnados. Donde se utilizó la técnica de una guía estructurada. Los resultados evidenciaron que, respecto a la pronunciación de los sonidos plosivos /t;/g/, se mostró que, al inicio del proceso evaluativo, los alumnados presentaron ciertas complicaciones, que se evidenciaron en los deficientes porcentajes de Muy satisfactorio, pero, la gran parte de alumnados lograron calificar como satisfactorio. En la imitación de sonidos fricativos /f;/s;/h/, la gran parte de los alumnados lograron tener una evaluación satisfactoria. Por otro lado, el sonido /r/ puede ser imitado, pero ni uno logró una evaluación muy satisfactoria. Concluyendo que, los juegos didácticos conforman recursos dinámicos que ayudan al desarrollo de las habilidades en los alumnados, también de afianzar sus aprendizajes significativos respecto a la pronunciación y vocabulario. A través de los resultados del estudio realizado se logró comprobar que la utilización de los juegos didácticos posibilita que los escolares logren el desarrollo de sus destrezas comunicativas. Es así, que la investigación ha demostrado que la implementación de la técnica “Basic Context English” contribuye a que los alumnados puedan adquirir o mejorar su expresión oral.

Muñoz y *et. al.* (2019) elaboraron un artículo científico sobre. El estudio se realizó con la finalidad de analizar los juegos didácticos y su relevancia para mejorar la memorización y dicción oral con niños de pre-escolar. Metodológicamente, fue de diseño exploratorio y descriptivo. Se utilizaron cuestionarios para el recojo de información. Los resultados del estudio permitieron identificar que los juegos en la

oralidad y la memoria de alumnados, actualmente es una técnica esencial que se usa en el ámbito educativo, porque tienen buenos alcances en el desarrollo de los alumnados. Se concluyó que, los juegos didácticos de aprendizaje contribuyen a perfeccionar la memorización y expresión oral del idioma inglés, además, posibilita un dialogo sencillo y dinámico. Los juegos didácticos han reflejado que son muy importantes para el progreso positivo de la expresión oral en los alumnados, de tal manera que los docentes deben tomar en cuenta esta estrategia para que puedan ayudar a los alumnados a desarrollar dicha competencia. De tal manera que se observó y comprobó la relevancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la dicción oral y memorización de los alumnados. El estudio contribuye hacia los docentes para que tengan el conocimiento que dicha estrategia es eficiente.

A nivel nacional son Coaquira (2021) en su estudio. Elaborada con el fin de conocer el vínculo entre los juegos verbales y las habilidades orales de los niños de 5 años de la IEI Dulces Brotitos del distrito de Uchumayo, Arequipa-2021. Sobre la metodología, fue de tipo básico, diseño no experimenta, correlacional. La población quedó constituida por 67 alumnados, finalmente, la muestra quedó constituida por 23 alumnados. Se obtuvo la información mediante la implementación del cuestionario virtual desarrollado en la plataforma Google Forms. Los resultados permitieron conocer que, un 70% de infantes se ubicaron dentro de un nivel de inicio respecto a los juegos verbales y un 78% se ubicaron dentro del nivel inicio respecto a las habilidades orales. La prueba chi cuadrado cuya valoración fue de .000, concluyendo que, hubo una asociación significativa y directa entre las variables que se investigaron. El estudio ha permitido conocer que hubo una relación positiva entre las variables estudiadas. De tal manera que, si se aplican adecuadamente los juegos verbales, habrá un progreso positivo de las habilidades orales en los infantes. Los maestros tienen que implementar diversas estrategias pedagógicas que puedan ayudar a los alumnos a que adquieran diversas competencias.

Mollinedo y Montesinos (2021) elaboró un estudio sobre. Cuyo propósito de la investigación fue establecer la eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de la comunicación oral en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020. En su metodología contó con el uso del diseño cuasi-experimental. La muestra quedó compuesta por 25 infantes. Se obtuvieron datos mediante el uso de la ficha de observación. Los resultados demostraron que, las evaluaciones pretest se incrementaron luego de aplicar el postest en un 92% que corresponde el nivel logro y un 8% en el nivel logro destacado. Concluyendo que, El juego verbal favorece a



mejorar adecuadamente la competencia oral en su propia lengua, esto se evidenció porque los infantes lograron realizar inferencias, además, de adaptar, ordenar y producir el texto de manera comprensible utilizando los recursos no verbales. El estudio ha permitido conocer la relevancia de la implementación de los juegos verbales, ya que esta aplicación contribuye a lograr desarrollar la competencia oral en los infantes, de tal manera que la investigación servirá de referencia para que los docentes utilicen dicha estrategia, además, para las futuras investigaciones que se realizarán.

Uriol (2020) desarrolló un estudio. La investigación se hizo con el fin de establecer el vínculo entre los juegos verbales y la expresión oral. El estudio fue cuantitativo, descriptivo correlacional. Contó con la participación de 50 infantes. Se consiguieron datos mediante la utilización de una escala valorativa. Los resultados demostraron a través de la prueba estadística Rho Spearman, donde cuyo resultado fue  $r = 0,734$  y  $p = <0,05$ , es evidencia una correlación positiva, además el p-valor (0,000) fue inferior a la valoración del nivel de significancia que es de 0,05, concluyendo que, se estableció que existió un vínculo significativa en las dos variables. De tal manera que los resultados demostraron que, si se aplica adecuadamente los juegos verbales, estos incidirán de modo positivo en la expresión oral, permitiendo que puedan mejorar dicha capacidad los estudiantes.

Condori (2018) en su estudio la investigación tuvo la finalidad de fortalecer la expresión oral a través de los juegos verbales en estudiantes de inicial. Respecto a su metodología, fue una investigación acción. La muestra estuvo constituida por 3 maestros y 74 alumnos. Se consiguieron datos mediante la aplicación de entrevistas. Se concluyó que, al determinar las comunidades de aprendizaje se fortalecerá la labor educacional y desarrollará las competencias comunicativas de los alumnos teniendo en cuenta lo fundamental que es su desarrollo, se transforman en su guía sobre lo educativo, porque el infante encontrará en su docente un aliado que sea capaz de escuchar, comprender y sepa explicar todo lo que está a su alrededor. La investigación ha planteado en afianzar el desempeño de los docentes y de tal manera que ello llevará a que se pueda perfeccionar debidamente las competencias comunicativas en los alumnos.

García (2020) El estudio contó con el objetivo de establecer la influencia de la oralidad en niños y niñas de Inicial. Sobre lo metodológico, fue cuantitativo y pre experimental. La muestra quedó compuesta por 20 infantes. Se obtuvieron informaciones para el estudio mediante del uso de las técnicas de fichaje,

observación y evaluación. Los resultados permitieron conocer que un 24,86% de los infantes consiguieron sobre a la expresión oral en el pretest, luego de aplicar el programa “juegos verbales” donde se ejecutaron 15 sesiones de aprendizaje, después de ello se empleó el post test, donde los resultados evidenciaron que el 78,19% de los infantes consiguieron respecto a la expresión oral. Concluyendo que, los juegos verbales ayudan a perfeccionar considerablemente la expresión de la oralidad. La investigación realizada ha dado como resultados que la implementación de los juegos verbales contribuye de modo positivo en la mejora de la oralidad de tal manera que el estudio ha sido importante, ya que brinda resultados beneficiosos para los alumbrados, además de que podría tomarse como referencia para futuras investigaciones.

El fundamento científico del estudio radica en los enfoques que fundamentan la mejora de la competencia de la asignatura de comunicación, el marco teórico y metodología donde guía la enseñanza-aprendizaje para la construcción de competencias vinculadas a la asignatura. Dicho enfoque construye competencias de comunicación desde su utilización y práctica social del lenguaje ubicados en ambientes socioculturales diferentes:

-Es comunicativo, ya que utiliza el lenguaje para que se pueda comunicar con su entorno. Al momento del diálogo, los alumbrados comprenden y desarrollan textos orales y escritos de distintos tipos textuales, formatos y géneros discursivos, con distintos objetivos, en diferentes soportes, así como impreso, audiovisual y digital.

-Considera las prácticas sociales del lenguaje, la comunicación aparece en la interacción de los individuos, donde participan del ámbito social y cultural. En este proceso, se utilizan diversos lenguajes para desarrollar coherencia a los textos.

-Enfatiza lo sociocultural, ya que estos procesos se realizan bajo el contexto sociocultural. Estos lenguajes amoldan aspectos propios en cada contexto y producen identidades personales y grupales. Es así, que se debe considerar la utilización del lenguaje en distintas culturas dependiendo del momento histórico y sus aspectos sociocultural. Sobre todo, en un país como el Perú, en la que se hayan 47 lenguas maternas. (MINEDU, 2016).

Además, el área se enfoca en una reflexión respecto al lenguaje desde su utilización, no solo como vía para conocer los distintos ámbitos del conocimiento, además para diseñar y apreciar diversas expresiones literarias y para moverse en diversas etapas de su existencia, lo que se toma en cuenta la relevancia de las herramientas tecnológicas de la comunicación de los sujetos. De tal manera, que se

afianza la apropiación interna del lenguaje. Dentro del enfoque comunicativo, se busca que los infantes puedan conocer a utilizar el lenguaje para que se puedan comunicar entre ellos y otros. Además, se tiene que recalcar que cada competencia tiene un procedimiento específico de adquisición.

Por otro lado, la Teoría estructuralista según Briceño y Ramos (2020), estableció la “la formación del símbolo en el infante” menciona que el juego se determina en un vínculo de actividades, normas y signos. Evidenciando la clasificación del juego de este modo: El juego y sus principios teóricos: En el periodo de la niñez, se toma en cuenta al juego como un ente asimilador, ya que en su implementación aparece como un “elemento asimilador” que guía a una “imaginación creadora”. “El juego de ejercicio” que empieza a desarrollarse en la niñez, entre 2 a 4 años de edad, procedimiento en la que empieza en la acomodación sensoriomotora hasta alcanzar el pensamiento simbólico. Se basa en la imitación que el infante realiza con la colaboración de un “objeto simbólico” la que muestra una figura de la realidad. Como ejemplo se tiene a la acción del infante que realiza con un palo que representa supuestamente un caballo, para el infante ello es real y siente todas las emociones. Ello significa mucho en relación al plano sensorio motor.

Asimismo, el juego simbólico, que representa a la inteligencia sensorio motora y se conoce al juego simbólico como un pensamiento mismo del infante, en dicha actividad la asimilación se mantiene en la interacción del infante con el concepto de los objetos, además, del desarrollo de lo que el objeto significa. De tal manera que únicamente el infante no asimila la realidad, además de ello, lo implementa para que la pueda revivir, controlar o compensar. Por último, “juego de reglas”; que evidencia las actividades sensorio-motora empiezan a partir de los meses iniciales y desde el segundo año empieza a surgir el juego simbólico, en el primer periodo de 4 a 6 años, y 6 a 11 años en segundo periodo más complicado donde aparezcan los juegos de regla.

Dichos juegos de reglas integrarán y mezclarán el total de habilidades conseguidas: mezcla de sensorio-motora (carreras, tiros, entre otros) o intelectuales (ajedrez) añadiendo la competencia y con las normas asociadas a la naturaleza del mismo juego. “La regla”, menciona que es distinto al símbolo, producida a partir de la sistematización grupal de los ejercicios lúdicos (Piaget, 1942)

También la Teoría constructivista del juego de Vigotsky que según Briceño y Ramos (2020) menciona que, el juego es una herramienta y un material socio-

cultural, en la que posibilita desarrollar gradualmente la atención y memorización, transformándose en impulsor del progreso mental. El juego abarca diversión a partir de la concentración de memoria, recuerdos y atención, en la que los infantes lo realizan sin ningún problema.

Se tiene en cuenta a la teoría constructivista, ya que posibilita que el infante logre desarrollar sus propios conocimientos asociados a su realidad. Al momento que realiza ciertas actividades recreativas con los demás infantes, posibilita que obtenga habilidades y así pueda interconectar adecuadamente con su ambiente social, donde Vigotsky lo toma en cuenta como “ambiente de progreso próximo”. Ello entendida como, la distancia del progreso cognitivo real, las habilidades obtenidas hasta ese instante para que logre dar resolución a problemáticas de manera autónoma.

También se tiene la Teoría del juego de Sigmund Freud que según Briceño y Ramos (2020) menciona que, el juego posibilita que el infante pueda expulsar emociones guardadas y así dar satisfacción a lo que desea, posibilitando que pueda expresar sus diversas emociones. Asimismo, esta actividad posibilita que el infante logre expulsar sentimientos no positivos. Se asocia al juego como la manifestación de instintos, relacionado particularmente al instinto de satisfacción. El sueño y juego posibilitan la satisfacción, ya que da paso a que el infante logre manifestar su sexualidad. Actividad que se encuentra vinculada al placer que mantiene una persona mayor por el sueño. Si en el transcurso de los juegos, surgen experiencias negativas, serán manipuladas y controladas por el infante, de tal manera que se transforme en un agente dinámico y no pasivo, consiguiendo observar las características que le parecieron traumáticas.

Respecto al marco conceptual, Muñoz (2021) mencionó que son juegos recreativos lúdicos y lingüísticos, donde los infantes lo utilizan para que puedan desarrollar positivamente su destreza de la expresión oral. Dichas actividades lúdicas se basan en un ejercicio creativo, porque es un incentivo, mantiene el interés e incentiva la parte creativa, imaginación e iniciativa en los estudiantes. Según Ríos (2021) los juegos verbales se comprenden como las acciones lúdicas cuya característica esencial es la del lenguaje de tipo oral, donde normalmente hay una rima al principio o al último de las palabras y donde se pone a prueba la creatividad de los participantes para vincularlos con ciertos conceptos. Por último, Palomino (2015), nos dice que estos juegos posibilitan al niño que puedan desarrollar sus

capacidades lingüísticas, léxico, ejercitar músculos, entre otros.

Las dimensiones programa de juegos verbales según Ríos (2021) manifiesta las dimensiones que tiene los juegos verbales, a continuación:

a) Adivinanzas: Se encuentra conformado por un juego de términos, además de versos cortos, donde tienen que encontrar el objeto oculto. Ello contribuye a que haya un estímulo en las destrezas que tienen los infantes respecto a su pensamiento y lenguaje (Condemarín, 1995). Diminutos textos donde incide en ciertos momentos, estos son muy populares, donde describen o explican algunos aspectos, imágenes, situaciones, cosas de manera abstracta y tienen que ser determinadas con una palabra específica que defina lo previamente dicho (García, 2014).

b) Trabalenguas: Frases compuestas con términos que se repiten, juego adecuado para obtener velocidad y claridad al expresar las palabras trabadas sin parar de pronunciar los términos, sin equivocarse, de tal manera que estimule de modo correcto y eficiente la lengua del infante (Condemarín, 1995). Esta actividad fue desarrollada con la finalidad de que al instante de que sea leída se complique al pronunciarlo y la persona pueda confundirse teniendo que repetir a cada rato, normalmente se utilizan para perfeccionar el pronunciamiento y léxico de los infantes (García, 2014)

c) Rimas: Juego verbal basado en reiterar frases desde la vocal acentuada en todos los enunciados. Donde se encuentra la rima consonante, se refiere a la que produce sonidos finales del verso desde la última sílaba acentuada y la rima asonante, aparece cuando coincide parcialmente entre los sonidos últimos de las vocales que se encuentran al final de los versos. (Condemarín, 1995). Son textos cortos que muestran un ritmo al momento de pronunciarlas, las rimas aparecen en la última vocal de las palabras que son acentuadas al instante de leerlas. Ello permite que se pueda desarrollar textos que faciliten el aprendizaje y lograr memorizarlas, de manera entretenida e innovadora. (García, 2014)

La importancia programa de juegos verbales, estos son relevantes ya que contribuyen a la formación de infantes, a través de su implementación en los colegios de diversas partes del mundo, dicho juegos posibilita que los infantes puedan socializar en diferentes agrupaciones, al mismo tiempo, desarrolla actividades en distintas asignaturas de manera dinámica. El mencionado juego es una influencia para que el sujeto pueda desenvolverse en una sociedad determinada. A través de

esta actividad fortalecen la cohesión y solidaridad de la agrupación. La práctica beneficia en desarrollar la discriminación auditiva y conciencia fonológica, estas dos son relevantes para aprender a leer y además de lo ortográfico, produciendo resultados positivos en el procedimiento de enseñanza-aprendizaje.

Los juegos verbales logran revalorizar la cultura oral antepasada, donde posibilita identificar que es una herramienta necesaria para poder enseñar y así aprender, posibilitan diseñar nuevas adivinanzas, rimas, trabalenguas, poesías, refranes, entre otros. Además, ayudan a desarrollar la conciencia lingüística y sus habilidades lúdicas que divierten, incentivan el ser creativos, beneficia al progreso del vocabulario y la rapidez de la expresión oral, beneficia el progreso auditivo (Palomino, 2015). La metodología para los juegos verbales según Rojas, 2017) muestran estas metodologías para los juegos verbales:

- Hacen distintas actividades, a partir de una idea lúdica. Que posibilita realizar las actividades de manera positiva.

- Promueven el que pueda realizar actividades de lectura y también lo relacionado a la lingüística.

- Incentivar a que los alumnos diseñen nuevas actividades verbales.

- Lograr el intercambio de las distintas actividades verbales de los estudiantes, de tal manera que logren manifestar lo que ha aprendido y demostrar a los otros.

- Plantean distintas actividades y también crear nuevas. Habilidad de saber respetar el turno de los alumnos para que sean competentes. Además, posibilita que los alumnos puedan escoger un trabajo donde ello lo personalice y crear una libreta de actividades verbales.

Para el investigador Condemarin mencionado por Rojas (2017) manifiesta que los juegos verbales posibilitan crear distintas actividades donde se enfocan en la acción lúdica y lenguaje adecuado; es así, que se evidencia el vínculo que mantiene con los juegos lingüísticos junto a la expresión oral.

La competencia oral se presenta la definición de competencia oral según Ministerio de Educación (2016), nos dice que la competencia es la habilidad del individuo para que pueda mezclar una serie de capacidades para conseguir algo determinado en un momento particular, actuando oportunamente y teniendo ética. Según el MINEDU (2016), la competencia oral es el modo de interactuar activa entre uno o distintas personas para que puedan manifestar y entender ideas y

sentimientos. Es un procedimiento dinámico en desarrollo del sentido de distintos tipos de textos orales porque el alumnado cambia las funciones del que habla y escucha con la finalidad de conseguir su objetivo de comunicarse.

Rojas (2017) afirma que: La comunicación oral es un instrumento esencial donde lo infantes pueden utilizar para poder expresar sus pensamientos, ya que el lenguaje simboliza sus pensamientos, desde la manifestación de sus mismas ideas y de los otros lo cual logra enriquecer, es así, que en el preescolar tiene una especial atención e importancia.

Las dimensiones de competencia oral según el Ministerio de Educación (2016 a), indican lo siguiente, a continuación:

a) Habilidad para adquirir información del texto oral: El alumnado registra y extrae datos específicos manifestados por los interlocutores.

b) Destreza para inferir e interpretar información del texto oral:

Es el alumnado quien desarrolla la coherencia del texto. Es así, que incide determinando distintos vínculos entre los datos explícitos e implícitos con la finalidad de realizar la deducción de información nueva y rellenar los espacios en blanco. A partir de ello, el alumnado realiza una interpretación añadiendo los datos explícitos e implícitos, los materiales verbales, no verbales y paraverbales para el desarrollo del sentido global y extenso del texto oral, y da una explicación del objetivo, la utilización estética del lenguaje, las pretensiones e ideologías de las personas, además de la asociación con el ambiente sociocultural.

c) Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores:

El alumnado cambia de rol respecto al que habla y escucha, alternada y dinámica, colaborando de manera constante, oportuno y esencial para alcanzar el objetivo de comunicación.

d) Capacidad para reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral:

Los procedimientos reflectivos y evaluativos se encuentran vinculadas ya que los dos muestran que el alumnado separe de los textos orales en donde interviene. Es así, que medita como el que escucha y habla, que tiene que separarse de los textos orales en donde interviene de modo presencial o mediante lo audiovisual, haciendo comparaciones y contrastando características formales y con temáticas, con el contexto y distintas fuentes de datos. Además, evalúa, ello conlleva a la

examinación y valoración de textos orales generados para desarrollar un comentario individual o juicio crítico respecto a las características formales, temáticas e ideologías, y su vínculo con el contexto sociocultural, teniendo en cuenta las causas que ocasionan en los interlocutores.

La importancia de la competencia oral, dicha competencia es asumida como un ejercicio social en la que el alumnado realiza interacción con diversas personas o grupos sociales., sin importar si es presencial o virtual. Al hacer dicha práctica, mantiene la probabilidad de utilizar el lenguaje oral de modo creativo y con responsabilidad, teniendo en cuenta las consecuencias de lo manifestado o oído, y determinando una postura crítica con los medios de comunicación. Ello es un instrumento esencial para la construcción de identidad y progreso individual.

De manera frecuente, los infantes ampliarán su lenguaje e interacción con agrupaciones de infantes inmensos. Cambian de una comunicación predominante gestual y en base a lo sobreentendido a la comunicación en la que aparecen intercambios lingüísticos correctos de lo que quiere manifestar, y hacia quien va dirigido. Además, en la convivencia diaria con los demás, los infantes logran aprender a practicar la escucha activa y utilizan el lenguaje usando las normativas sencillas, preguntar por un tema de interés, respecto a un tema que no conoce, recibir indicaciones y ponerlas en práctica para realizar alguna actividad u comentar respecto al cuento o historia oído, sugerir alguna propuesta.

En el periodo de estadía en el nivel inicial, los infantes pasan por diversas situaciones diarias, donde se transforman en oportunidades para que puedan expresarse de forma libre sin miedo de que sean corregidos y guiados por una persona mayor que escucha y recibe sus opiniones. Asimismo, es relevante que los infantes de tres a cinco años puedan ser partícipes de distintos ambientes como la asamblea, donde puedan comunicarse de manera constante y más coherente, ejemplo; alzando la mano para que pueda participar, oyendo en silencio a los demás. Además, es importante que ellos tengan las posibilidades de que realicen entrevistas, mediante interrogantes, en donde confrontan sus pensamientos, sustentan, obtienen conclusiones. En todos estos momentos es el maestro quien escucha detenidamente a los infantes y se involucra de manera adecuada con interrogantes que permitan ampliar sus conocimientos respecto a lo que no lograron comprender. Es así, que se produce un ambiente seguro, fiable y libre en la que



beneficia al intercambio verbal de los infantes y con el maestro (MINEDU, 2016).

La comunicación oral es relevante en el colegio, ya que en los primeros años del infante es donde logra adquirir diversos aspectos sobre el habla que se mantienen en toda su vida, es por ello que las indicaciones tendrían que establecerse respetando la personalidad del infante, de tal manera que se estimule a quienes tienen timidez y orientado a locuaces, incentivando al infante a que pueda manifestarse, el docente tiene la responsabilidad de encontrar las falencias respecto a la expresión oral que tienen los infantes al ingresar al colegio (Palomino, 2015)

Los estándares de aprendizaje de la competencia oral se comunican oralmente mediante distintos tipos de textos; identifica información explícita; hace inferencia básica desde dicho dato e interpreta herramientas no verbales y paraverbales de los sujetos que se encuentran a su alrededor. Comentan respecto a lo que les pareció interesante del texto. Se expresa de manera espontánea desde sus saberes ya adquiridos previamente, cuyo fin es de lograr relacionarse con uno o más interlocutores reconocidos en un momento de comunicación. Realiza sus ideas manteniendo sobre la temática; usa vocabulario frecuentemente y pronuncia de manera comprensible, utiliza ademanes y lenguaje corporal. En un intercambio, normalmente colabora y responde de manera adecuada a lo que preguntan (MINEDU, 2016).

Actividades lúdicas: Se enfoca en el progreso de las aptitudes, relaciones y alegría de los sujetos (Nunez, 2002).

Aprendizaje: La obtención de saberes a través de estudios, prácticas o experiencia, particularmente de los saberes requeridos para lograr entender algún tema (YUCOACH, 2021).

Capacidad: Recursos que se usan para realizar una acción de modo coherente o competente. Dichos recursos abarcan el conocimiento, capacidad y actitud que los alumnos usan para enfrentar algún momento específico (MINEDU, 2016).

Competencia: Evidencian el rendimiento que el alumnado tiene que alcanzar al terminar los ciclos de la EBR. Escritas de modo coherente y gradual teniendo en cuenta lo complicado del ciclo a otro (MINEDU, 2010).

Comunicación oral: La comunicación oral es aquella que se pone en práctica a

través de las palabras y se capta, se recibe e interpreta mediante el oído como producto de la combinación de signos sonoros o fonemas. (Montero y Gudiño, 2016)

Expresión oral: Conlleva a desarrollar la habilidad de saber escuchar para que así podamos entender lo que los otros quieren comunicar (Cassany et al., 2008).

Fonología: Parte de la lingüística que se encuentra vinculada con los conocimientos de sonidos del habla, asociado a la distribución y patrones (Nordquist, 2019).

Juego: Herramienta indispensable en el ámbito educativo. Los infantes logran adquirir más conocimientos mientras juegan, es por ello, que esta estrategia tiene que ser el pilar del programa (Zapata, 1990).

Juegos verbales: Agrupación de tareas lúdicas, asociadas con la lengua, con el recurso de signos lingüísticos orales guiadas al progreso de la habilidad de expresión oral en distintos aspectos de la vida (Roque y Vega, 2018).

Lenguaje: Capacidad de comunicación que adquieren las personas para que puedan desenvolverse en un ambiente específico a través de conjuntos de símbolos y signos lingüísticos para lograr comunicarse, mostrar pensamientos, expresar ideas y emociones respecto a una temática (Berlo, 2000).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

##### **Tipo de investigación:**

- Este trabajo investigativo fue de tipo aplicada, Lozada (2014), indica que la investigación aplicada tiene como finalidad el producir conocimientos con aplicación directa y corto plazo en la comunidad. Este tipo de investigación tiene un gran valor, ya que usa todos los conocimientos obtenidos a través de la investigación básica. El estudio aplicado utiliza los conocimientos adquiridos mediante la investigación

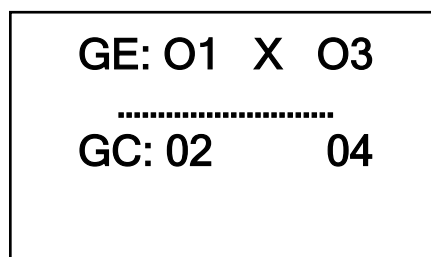
básica, de tal manera que se pueda generar más conocimientos en beneficio de la investigación.

- Este estudio según su finalidad fue explicativo, Sánchez, Reyes y Mejía (2018), indican que esta finalidad es donde el que investiga formula interrogantes sobre las causas de las variables de la investigación, pretendiendo reconocer las relaciones.
- El presente estudio de investigación tuvo como enfoque el cuantitativo, Carhuancho y et al (2019), mencionan que el estudio cuantitativo se enfoca en lograr recabar e interpretar los datos obtenidos, para que así se pueda obtener resultados respecto a las variables del estudio. Este enfoque tiene el propósito de lograr conseguir información a través de sus instrumentos aplicados para que luego estos datos sean procesados.

#### **Diseño:**

Este trabajo investigativo tuvo un diseño experimental de tipo pre experimental, para Hernández et al. (2014) menciona que el diseño pre experimental también podría considerarse un ensayo o una prueba anticipada de lo que verdaderamente será el estudio experimental.

Esta investigación optó en utilizar el diseño cuasi experimental el cual se presenta en el siguiente esquema:



Dónde:

G.E.: Grupo experimental.

G.C.: Grupo de control.

O1: Prueba pre-test del grupo experimental

O2: Prueba post-test del grupo experimental.

O3: Prueba pre-test del grupo de control

O4: Prueba post-test del grupo de control

.....: grupos experimental y de control no están igualados

X: Programa de juegos verbales

### 3.2. Variables y operacionalización

Se presentan las variables:

**Variable Independiente:** Programa de juegos verbales

- **Definición conceptual:** Según Muñoz (2021) Son juegos recreativos lúdicos y lingüísticos, donde los infantes lo utilizan para que puedan desarrollar positivamente su destreza de la expresión oral. Dichas actividades lúdicas se basan en un ejercicio creativo, porque es un incentivo, mantiene el interés e incentiva la parte creativa, imaginación e iniciativa en los estudiantes.
- **Definición operacional:** El programa de juegos verbales fue medida mediante de sus dimensiones: adivinanzas, trabalenguas y rimas.

**Variable dependiente:** Competencia oral

- **Definición conceptual:** Para el MINEDU (2016) La competencia oral es la interacción activa entre uno o más personas para que puedan manifestar y entender ideas y sentimientos. Es un procedimiento dinámico en desarrollo del sentido de distintos tipos de textos orales porque el alumnado alterna las funciones de hablante y oyente con la finalidad de conseguir su objetivo de comunicarse (p.87).
- **Definición operacional:** La competencia oral fue medida mediante sus dimensiones: capacidad para adquirir información del texto oral, capacidad para interpretar e inferir del texto oral, capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores y capacidad para realizar reflexiones y poder evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral. Para lo cual se aplicó una ficha de evaluación de la expresión oral en niños de educación inicial que estará conformada por 20 ítems y con una escala de valoración de: inicio (1), proceso (2) y logro previsto (3).

### 3.3. Población, muestra y muestreo

**Población:**

Díaz (2016) indica que la población de estudio lo conforman la totalidad de las unidades medibles como, individuos, organismos, objetos, entre otros, y que participan de la variable que fue establecida y delimitada en la examinación de la

problemática de la investigación.

El presente estudio tuvo una población compuesta por 162 estudiantes de una institución educativa inicial, 2022.

De 3 años son las aulas responsables, estrellitas y valientes, cada aula compuesta por 22 niños, por otro lado, de 4 años tenemos honestos 23, amables 26 y de 5 años los estudiantes de entusiastas de 23 y bondadosos de 24 niños.

#### **Muestra:**

Moreno (2021), lo define como una fracción de la población que habitualmente es elegida, de tal manera que se pone en evidencia los aspectos de la población.

La muestra de la investigación es no probabilística, fue elegida por conveniencia y quedó compuesta por 47 niños de la institución educativa inicial en el 2022.

Los estudiantes conforman el grupo experimental de 23 niños y los bondadosos que corresponde al grupo experimental constituido por 24 niños en total de 47 niños.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnica:**

Para Arias (2012) indica que es un mecanismo o proceso que hace el que investiga para que así pueda obtener información de la realidad donde se aplicará el estudio.

- La técnica es la observación: El cual es componente esencial para todo tipo de investigación; ayuda al que investiga a conseguir datos adecuados.

#### **Instrumento:**

Según Sánchez et al. (2018), indican que es una herramienta que se asocia a la técnica de recojo de dato. Este podría presentarse a través de una guía, manual, prueba, cuestionario o test. Con la finalidad de lograr recaudar información y registrarla.

- El instrumento es una lista de cotejo: El cual es un instrumento para evaluar usado teniendo en cuenta la comprobación de la presencia o ausencia de saberes, capacidades, comportamiento, etc.

En este estudio estuvo constituido por 20 preguntas con dos opciones de respuesta de no logro 0 y logro 1.

### **3.5. Procedimientos**

La elaboración de este estudio se hizo a base de las variables programa de juegos verbales y la competencia oral, que a través de ello se diseñaron los instrumentos que tendrá una confiabilidad y validez. Se envió una documentación para solicitar la debida autorización a la institución en la que se aplicará el estudio. Luego de ello se implementaron los instrumentos para el recojo de información, para que después sean enviados a una hoja de cálculo del programa informático Excel, de tal manera que se realice la medición y estadística respectiva.

### **3.6. Métodos de análisis de datos**

Estadística descriptiva: Es aquí donde se realizó la descripción de un conjunto de medidas como la tendencia central, frecuencia, tablas con sus respectivas figuras. Así pueda contribuir a identificar y entender el comportamiento de las variables.

Estadística inferencial: Es aquí donde se desarrollará la descripción de la prueba de hipótesis de manera que se conseguirá la respuesta a la problemática determinada sea negación o aceptación.

### **3.7. Aspectos éticos**

Este trabajo investigativo ha seguido de manera adecuada todos los requerimientos que la institución menciona, detallando las referencias de los autores nacionales e internacionales que se utilizaron en esta investigación, asimismo, se tendrán en consideración todos los criterios éticos que reflejarán las acciones respetando los lineamientos que se exijan. Además, toda la información personal de los participantes de la investigación se mantendrá en total privacidad y los resultados que se consigan serán confiables y lo que la comunidad refleja.

#### IV. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Niveles de competencia oral en el Pre y Pos test*

PRE TEST					
Nivel de competencia oral - pre test	En inicio	N	GE	GC	Sig. P=0763>0.05
			%	%	
	Proceso	N	11	8	
		%	47,8%	33,3%	
	Logro previsto	N	10	11	
		%	43,5%	45,8%	
Total		N	23	24	
		%	100,0%	100,0%	

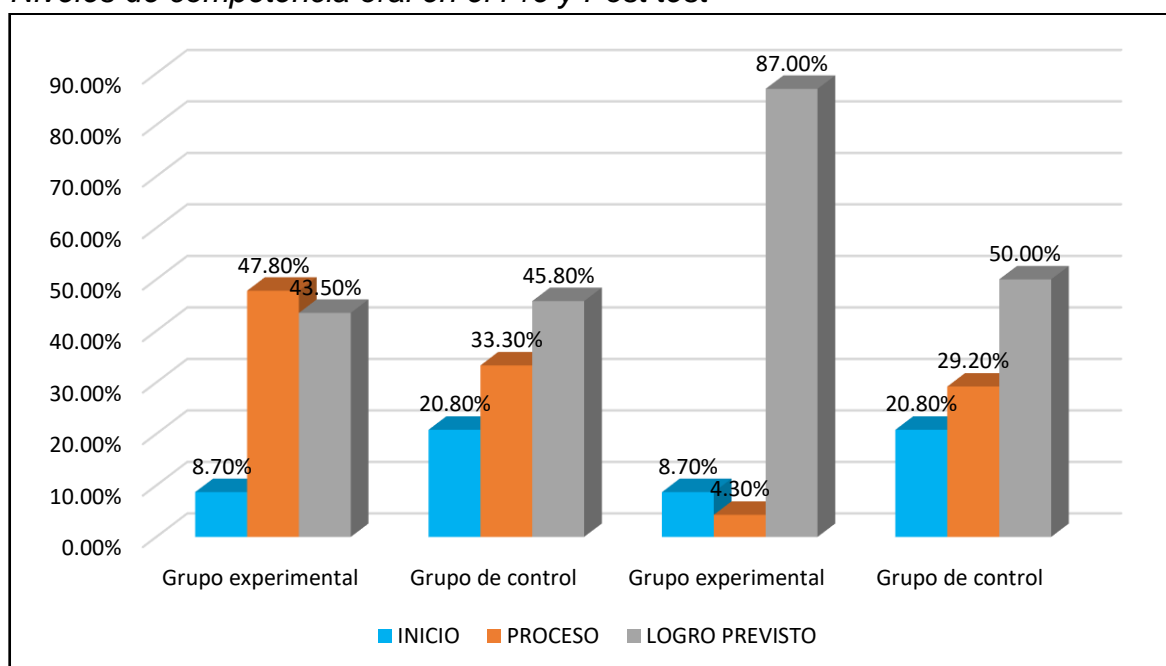
  

POST TEST					
Nivel de competencia oral-post	En inicio	N	Grupo experimental	Grupo de control	Sig. P=0.002<0.05
			%	%	
	Proceso	N	1	7	
		%	4,3%	29,2%	
	Logro previsto	N	20	12	
		%	87,0%	50,0%	
Total		N	23	24	
		%	100,0%	100,0%	

Nota: Instrumento aplicado

**Figura 1**

*Niveles de competencia oral en el Pre y Post test*



*Nota.* Los resultados en pretest: el GE, el 8,7% se ubica en el nivel inicio, el 47,8% pertenecen al nivel en proceso y el 43,5% se encuentra en el nivel logro previsto; en cuanto al GC, se comprobó un 20,8% en el nivel en inicio, un 33,3% en el nivel de proceso y un 45,8% se encuentran en el nivel de logro previsto. En la evaluación post test; se ha obtenido como resultados que, en el GE, el 8,7% se ubica en el nivel inicio, el 4,3% pertenecen al nivel en proceso y el 87% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 20,8% en el nivel inicio, un 29,2% en el nivel en proceso y un 50% se encuentran en el nivel logro previsto.

**Tabla 2**

*Nivel de desarrollo de la capacidad para obtener información del texto oral en el Pre y Pos test*

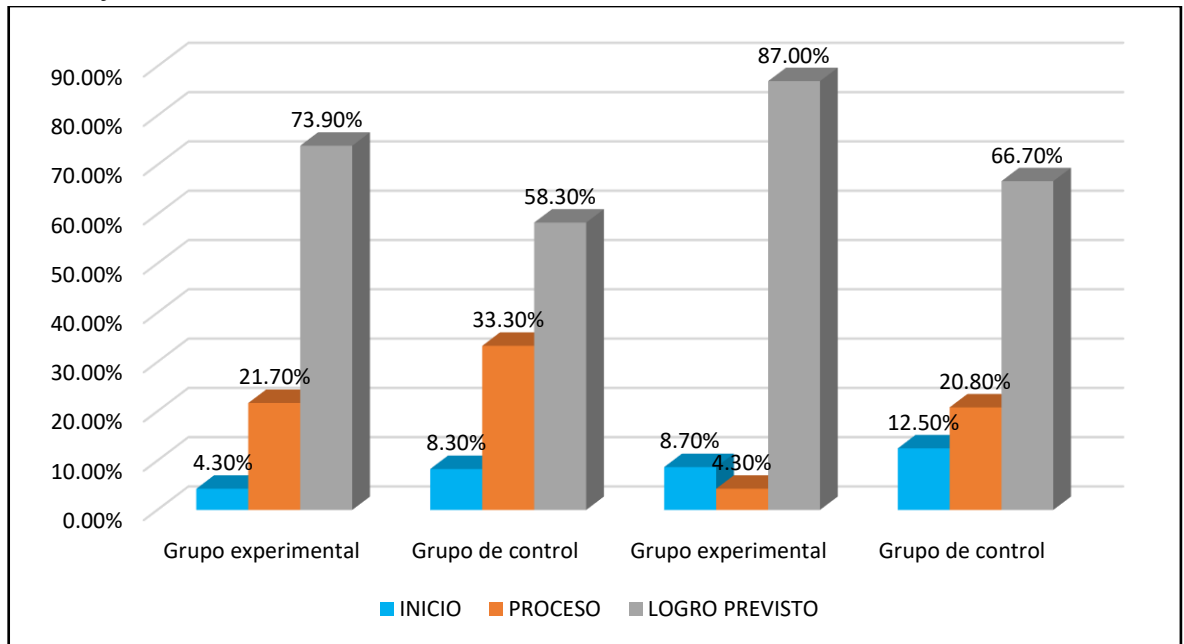
		PRE TEST			
			GE	GC	Sig.
Capacidad para obtener información del texto oral	En inicio	N	1	2	P=0.260>0.05
		%	4,3%	8,3%	
	Proceso	N	5	8	
		%	21,7%	33,3%	
	Logro previsto	N	17	14	
		%	73,9%	58,3%	
Total		N	23	24	
		%	100,0%	100,0%	
		POST TEST			
			Grupo experimental	Grupo de control	Sig.
Capacidad para obtener información del texto oral	En inicio	N	2	3	P=0.001<0.05
		%	8,7%	12,5%	
	Proceso	N	1	5	
		%	4,3%	20,8%	
	Logro previsto	N	20	16	
		%	87,0%	66,7%	
Total		N	23	24	
		%	100,0%	100,0%	

Nota: Instrumento aplicado



**Figura 2**

*Nivel de desarrollo de la capacidad para obtener información del texto oral en el Pre y Post test*



*Nota.* Los resultados al GE, el 4,3% se ubica en el nivel inicio, el 21,7% pertenecen al nivel en proceso y el 73,9% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 8,3% en el nivel en inicio, un 33,3% en el nivel de proceso y un 58,3% se encuentran en el nivel de logro previsto. En la evaluación post test; se ha obtenido como resultados que, en el GE el 8,7% se ubica en el nivel inicio, el 4,3% pertenecen al nivel en proceso y el 87% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 12,5% en el nivel inicio, un 20,8% en el nivel en proceso y un 66,7% se encuentran en el nivel logro previsto.

**Tabla 3**

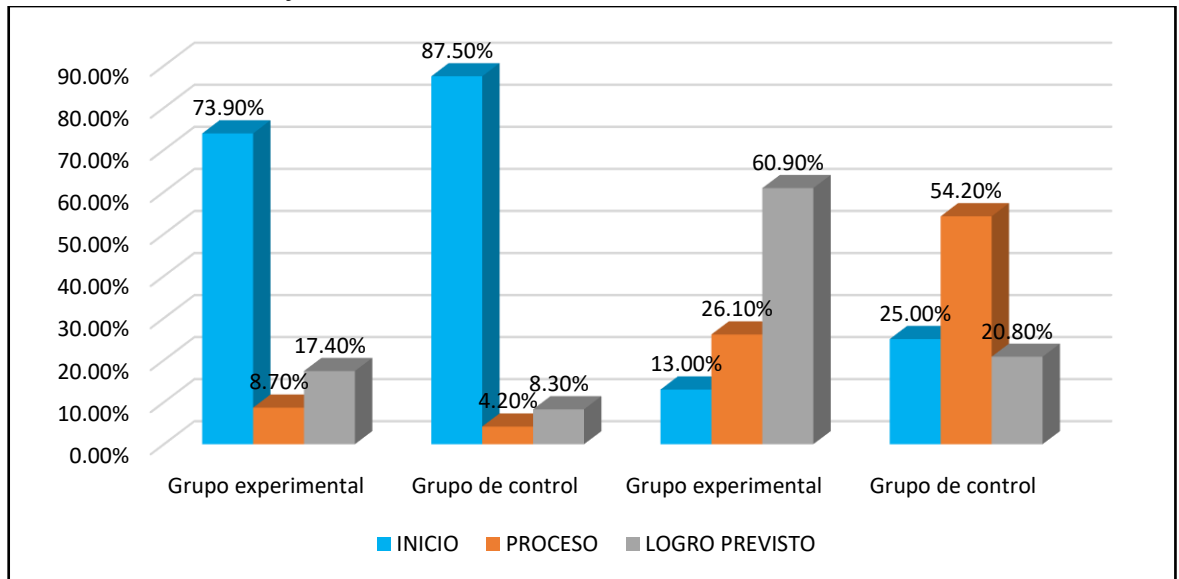
*Nivel de desarrollo de la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral en el Pre y Post test*

PRE TEST				
		GE	GC	Sig.
En inicio	N	17	21	P=0.244>0.05
	%	73,9%	87,5%	
Proceso	N	2	1	
	%	8,7%	4,2%	
Logro previsto	N	4	2	
	%	17,4%	8,3%	
Total	N	23	24	
	%	100,0%	100,0%	
POST TEST				
		Grupo experimental	Grupo de control	Sig.
En inicio	N	3	6	P=0.021<0.05
	%	13,0%	25,0%	
Proceso	N	6	13	
	%	26,1%	54,2%	
Logro previsto	N	14	5	
	%	60,9%	20,8%	
Total	N	23	24	
	%	100,0%	100,0%	

Nota: Instrumento aplicado

**Figura 3**

*Nivel de desarrollo de la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral en el Pre y Postest*



*Nota.* Los resultados para el GE, el 73,9% se ubica en el nivel inicio, el 8,7% pertenecen al nivel en proceso y el 17,4% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC se comprobó un 87,5% en el nivel en inicio, un 4,2% en el nivel de proceso y un 8,3% se encuentran en el nivel de logro previsto. En la evaluación post test; se ha obtenido como resultados que, en el GE, el 13% se ubica en el nivel inicio, el 26,1% pertenecen al nivel en proceso y el 60,9% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 25% en el nivel inicio, un 54,2% en el nivel en proceso y un 20,8% se encuentran en el nivel logro previsto.

**Tabla 4**

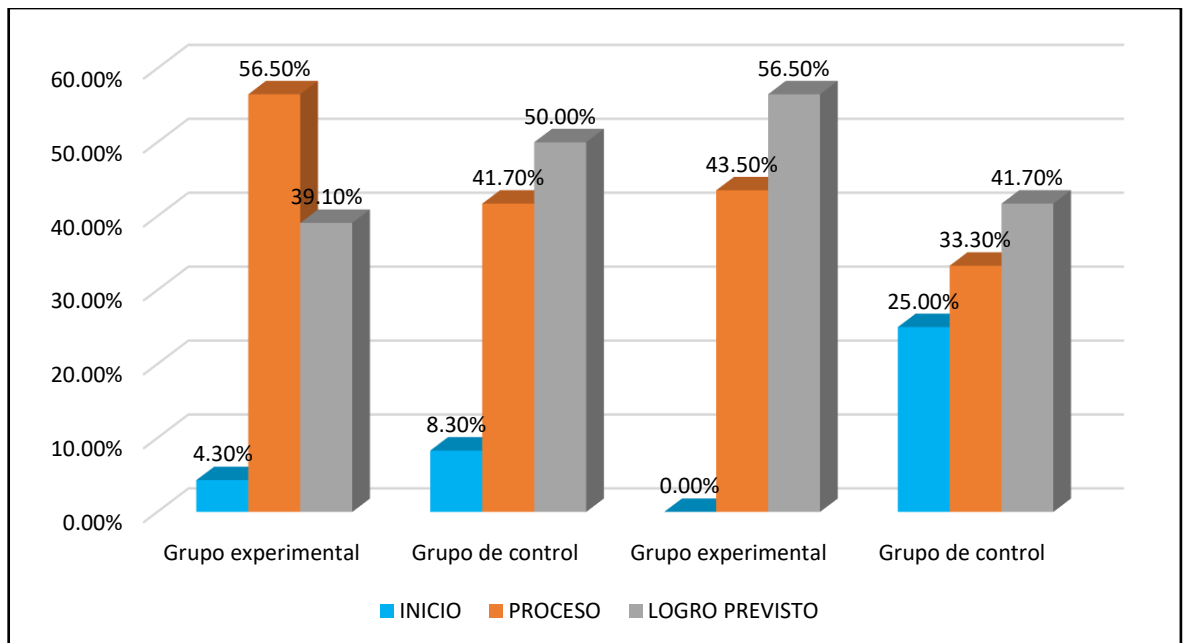
*Nivel de desarrollo de la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en el Pre y Postest*

		PRE TEST			
			GE	GC	Sig.
D3: Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	En inicio	N	1	2	P=0.599>0.05
		%	4,3%	8,3%	
	Proceso	N	13	10	
		%	56,5%	41,7%	
	Logro previsto	N	9	12	
		%	39,1%	50,0%	
Total		N	23	24	
		%	100,0%	100,0%	
		POST TEST			
			Grupo experimental	Grupo de control	Sig.
D3: Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	En inicio	N	0	6	P=0.041<0.05
		%	0,0%	25,0%	
	Proceso	N	10	8	
		%	43,5%	33,3%	
	Logro previsto	N	13	10	
		%	56,5%	41,7%	
Total		N	23	24	
		%	100,0%	100,0%	

Nota: Instrumento aplicado

**Figura 4**

*Nivel de desarrollo de la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en el Pre y Postest*



*Nota.* Los resultados observados; obteniendo que, en el GE, el 4,3% se ubica en el nivel inicio, el 56,5% pertenecen al nivel en proceso y el 39,1% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 8,3% en el nivel en inicio, un 41,7% en el nivel de proceso y un 50% se encuentran en el nivel de logro previsto. En la evaluación post test; se ha obtenido como resultados que, en el GE, el 43,5% se ubica en el nivel en proceso y el 56,5% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 25% en el nivel inicio, un 33,3% en el nivel en proceso y un 41,7% se encuentran en el nivel logro previsto.

**Tabla 5**

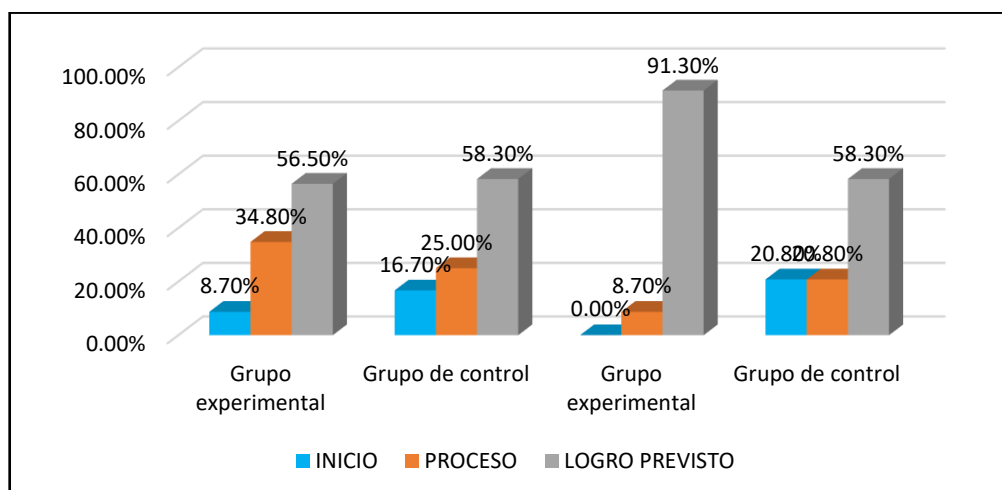
*Nivel de desarrollo de la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en el Pre y Postest*

PRE TEST						
			GE	GC		Sig.
Capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	En inicio	N	2	4		P=0.904>0.05
		%	8,7%	16,7%		
	Proceso	N	8	6		
		%	34,8%	25,0%		
	Logro previsto	N	13	14		
		%	56,5%	58,3%		
Total		N	23	24		
		%	100,0%	100,0%		
POST TEST						
			Grupo experimental	Grupo de control		Sig.
Capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	En inicio	N	0	5		P=0.009<0.05
		%	0,0%	20,8%		
	Proceso	N	2	5		
		%	8,7%	20,8%		
	Logro previsto	N	21	14		
		%	91,3%	58,3%		
Total		N	23	24		
		%	100,0%	100,0%		

Nota: Instrumento

**Figura 5**

*Nivel de desarrollo de la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral en el Pre y Post Test*



*Nota.* Los resultados demuestran que, en el GE, el 8,7% se ubica en el nivel inicio, el 34,8% pertenecen al nivel en proceso y el 56,5% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 16,7% en el nivel en inicio, un 25% en el nivel de proceso y un 58,3% se encuentran en el nivel de logro previsto. En la evaluación post test; se ha obtenido como resultados que, en el GE, el 8,7% se ubica en el nivel inicio, el 91,3% pertenecen al nivel en proceso y el 20,8% se encuentra en el nivel logro previsto, en cuanto al GC, se comprobó un 20,8% en el nivel inicio, un 20,8% en el nivel en proceso y un 58,3% se encuentran en el nivel logro previsto

### Prueba de normalidad

De acuerdo al análisis de normalidad de la variable de estudio y cada una de sus dimensiones en la evaluación pre test y posttest, se concluye que los datos no siguen una distribución normal con valores de significación  $p < 0.05$ . Por lo tanto, se utilizó una prueba no paramétrica de U de Man Whitney para la comparación entre los dos grupos.

### Contraste de hipótesis general

$H_0$ : ( $Me_1 = Me_2$ ): El programa de juegos verbales influye significativamente en la competencia oral

$H_a$  ( $Me_1 \neq Me_2$ ): El programa de juegos verbales no influye significativamente en la competencia oral

**Tabla 6**  
*Rangos promedio -competencia oral*

	Grupo de estudios	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba	
Nivel de competencia oral	Grupo experimental	23	30,37	698,50	U de Mann-Whitney	129,500
	Grupo de control	24	17,90	429,50	W de Wilcoxon	429,500
	Total	47			Z	00
					Sig. asintótica(bilateral)	-3,136,002

Nota: se calcularon a partir de los datos recogidos mediante los instrumentos  
a. Variable de agrupación: Grupo de estudios

El valor de U de Mann Whitney es 129,500 y el significado (bilateral) obtenido es  $p = 0,002 < 0,05$ , entonces se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se

acepta la alterna. Por lo tanto, programa de juegos verbales no influye significativamente en la competencia oral de los estudiantes.

### Prueba de hipótesis específica 1

Ho: (Me1= Me2): El programa de juegos verbales no influye significativamente en la capacidad para obtener información del texto oral

Ha (Me1≠ Me2): El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para obtener información del texto oral

**Tabla 7**

*Rangos promedio - capacidad para obtener información del texto oral*

	Grupo de estudios	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba	
Capacidad para obtener información del texto oral	Grupo experimental	2 3	30,50	701,50	U de Mann-Whitney	126,500
	Grupo de control	2 4	17,77	426,50	W de Wilcoxon	426,500
	Total	4 7			Z	-
					Sig. asintótica(bilateral)	3,454,001

Nota: se calcularon a partir de los datos recogidos mediante los instrumentos  
a. Variable de agrupación: Grupo de estudios

El valor de U de Mann Whitney es 126,500 y el significado (bilateral) obtenido es  $p=0,001 < 0,05$ , entonces se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la alterna. Por lo tanto, programa de juegos verbales no influye significativamente en la capacidad para obtener información del texto oral.

### Prueba de hipótesis específica 2

Ho: (Me1= Me2): El programa de juegos verbales no influye significativamente en la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral

Ha (Me1 ≠ Me2): El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral



**Tabla 8****Rangos promedio – Capacidad para inferir e interpretar información del texto**

	Grupo de estudios	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba	
Nivel Capacidad para inferir e interpretar información del texto	Grupo experimental	23	28,63	658,50	U de Mann-Whitney	169,500
	Grupo de control	24	19,56	469,50	W de Wilcoxon	469,500
	Total	47			Z	0
					Sig. asintótica(bilateral)	-2,317021

Nota: se calcularon a partir de los datos recogidos mediante los instrumentos  
a. Variable de agrupación: Grupo de estudios

El valor de U de Mann Whitney es 169,500 y el significado (bilateral) obtenido es  $p=0,021 < 0,05$ , entonces se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la alterna. Por lo tanto, programa de juegos verbales no influye significativamente en la Capacidad para inferir e interpretar información del texto.

**Prueba de hipótesis específica 3**

Ho: (Me1 = Me2): El programa de juegos verbales no influye significativamente en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores

Ha (Me1  $\neq$  Me2): El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores

**Tabla 9****Rangos promedio - capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores**

	Grupo de estudios	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba	
capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	Grupo experimental	23	28,00	644,00	U de Mann-Whitney	184,000
	Grupo de control	24	20,17	484,00	W de Wilcoxon	484,000
	Total	47			Z	0
					Sig. asintótica(bilateral)	-2,042041

Nota: se calcularon a partir de los datos recogidos mediante los instrumentos  
a. Variable de agrupación: Grupo de estudios

El valor de U de Mann Whitney es 184,500 y el significado (bilateral) obtenido es  $p=0,041 < 0,05$ , entonces se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la alterna. Por lo tanto, el programa de juegos verbales no influye significativamente en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores.

#### Prueba de hipótesis específica 4

Ho: ( $Me_1 = Me_2$ ): El programa de juegos verbales no influye significativamente en la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral

Ha ( $Me_1 \neq Me_2$ ): El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral

**Tabla 10**

*Rangos promedio - capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral*

	Grupo de estudios	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba	
capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Grupo experimental	23	28,33	651,50	U de Mann-Whitney	176,500
	Grupo de control	24	19,85	476,50	W de Wilcoxon	476,500
	Total	47			Z	-2,626
					Sig. asintótica(bilateral)	,009

Nota: se calcularon a partir de los datos recogidos mediante los instrumentos

a. Variable de agrupación: Grupo de estudios

El valor de U de Mann Whitney es 176,500 y el significado (bilateral) obtenido es  $p=0,009 < 0,05$ , entonces se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la alterna. Por lo tanto, el programa de juegos verbales no influye significativamente en la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral.

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo con lo observado en los hallazgos, se comprobó que la aplicación del programa de juegos verbales influye de manera positiva en el desarrollo de la competencia oral en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022. Esto evidencia que existe un incremento del 21% con 4,26 puntos de diferencia en su media aritmética en el grupo experimental y una mejora del 14% con 2,71 puntos de diferencia del grupo de control. Del contraste de hipótesis general, se obtuvo que, el valor de U de Mann Whitney es 129,500 y el significado (bilateral) obtenido es  $p=0,002 < 0,05$ , de tal manera se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la alterna. Por lo tanto, el programa de juegos verbales no incide de manera significativa en la competencia oral de los estudiantes.

Estos resultados coinciden con Guijarro y et. al. (2018) en su investigación cuyos Los resultados mostraron que en cuanto a la pronunciación de las oclusivas /t/; /g/, al inicio de la evaluación los estudiantes experimentaron ciertas complicaciones, que ahora se evalúan como un porcentaje muy bajo. Satisfactorio, sin embargo, la mayoría de los estudiantes lograron calificaciones satisfactorias. Al imitar la fricativa /f/;/s/;/h/, la mayoría de los estudiantes lograron una evaluación satisfactoria. Por otro lado, el sonido /r/ es imitable, pero ninguno de ellos ha recibido una calificación muy satisfactoria.

En conclusión, se entiende que los juegos didácticos conformar un recurso activo que contribuye al mejoramiento de capacidades de alumnos y también pueden afianzar su importante aprendizaje en la pronunciación y vocabulario. Los resultados permitieron conocer que, se puede comprobar que la utilización de juegos didácticos permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades comunicativas. Los resultados coinciden con Condori (2018) en su investigación cuyo objeto fue establecer la fortaleza de la oralidad mediante de los juegos verbales en escolares de inicial. Los hallazgos descubiertos afirman que, al identificar la comunidad de aprendizaje, para fortalecer la labor educativa, desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos, considerando lo importante que es su desarrollo, se convierten en guías en la educación, porque el infante encontrará eso en su maestro. es el aliado que sabe escuchar, comprender y saber explicar todo lo que le rodea. El estudio recomienda potenciar el desempeño docente y de esta manera promover el

adecuado progreso de las capacidades comunicativas de los alumnos.

En cuanto a los resultados descriptivos la dimensión sobre la habilidad para adquirir información del texto oral del grupo experimental post test tuvo un aumento significativo del 11% reflejado en 0,57 puntos en su promedio; en la dimensión sobre la destreza para inferir e interpretar información del texto oral de los estudiantes el aumento del resultado post test refleja un incremento del 40% con un incremento de 2,00 puntos; en la dimensión de la capacidad para interactuar con estrategias en distintos contextos se observa un incremento del 15% reflejado con un puntaje de 0,74 en su promedio y en la dimensión sobre la competencia para la reflexión y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral se evidenció un incremento del 19% equivalente a 0,96 puntos en su promedio. Estos resultados coinciden con Muñoz y et. al. (2019), en su investigación sobre los juegos didácticos y su relevancia para desarrollar memorización y la expresión oral con niños de preescolar.

Los hallazgos determinaron que la incidencia de los juegos en la expresión verbal y la memoria de los estudiantes es una técnica esencial utilizada actualmente en educación por su buen alcance en el desarrollo de los estudiantes. Se concluyó que el juego didáctico ayuda a perfeccionar la memoria y expresión oral del inglés, además, posibilita conversaciones sencillas y dinámicas. Los juegos didácticos han demostrado que son importantes para el progreso positivo de la expresión oral de los alumnos, por lo que los maestros tendrían que considerar esta estrategia para ayudar a los alumnos a mejorar las habilidades de expresión oral. De igual manera con los resultados mostrados por García en su trabajo de investigación para mejorar la expresión de oralidad en los niños de cuatro años del nivel Inicial.

Los resultados nos permiten saber que el 24,86% de los niños lograron expresión oral en el pre test, luego de 15 sesiones de aprendizaje luego de aplicar el programa "juego de lenguaje", y luego de emplear el post test, los resultados evidenciaron que el 78,19% de los niños lograron la expresión oral Logro. Se concluyó que el juego oral ayudó a mejorar mucho el progreso de la expresión oral. El estudio realizado demuestra que la implementación de juegos de lenguaje tiene un aporte positivo en el mejoramiento de la expresión en la oralidad, por lo que este estudio es importante porque brinda a los estudiantes resultados beneficiosos.

Estos hallazgos tienen respaldo en lo indicado por Coaquira (2021) en su trabajo sobre los juegos verbales y las habilidades orales de los niños de 5 años, en donde

tuvo como propósito hallar la correlación entre ambas variables. En los resultados se evidenció que el 70% de los niños estaban en el nivel inicial en juegos de lenguaje y el 78% estaban en el nivel inicial en habilidades para hablar. La prueba de chi-cuadrado, con un valor de 0,000, concluyendo que hubo un vínculo significativo entre las variables objeto de estudio. Los estudios han demostrado que hubo una asociación positiva entre las variables estudiadas. De esta forma, si los juegos de lenguaje se aplican adecuadamente, habrá un progreso positivo en las habilidades de habla de los niños.

De la misma forma, estos resultados coinciden con Mollinedo y Montesinos (2021) en su investigación sobre la eficacia de los juegos verbales para mejoramiento de la comunicación oral en su propia lengua. Los resultados mostraron que la habilidad de “comunicación oral en lengua materna” se desarrolló a cabalidad, pues luego de aplicar el post-test, los resultados de la evaluación del pre-test aumentaron en un 92% en el grado correspondiente y en un 8% en la calificación de excelente. nivel. Se concluyó que el juego de lenguaje contribuye al pleno desarrollo de la habilidad de comunicarse verbalmente en la lengua materna debido a que los infantes son capaces de realizar inferencias, además de utilizar recursos no verbales para adaptar, secuenciar y generar recursos textuales del lenguaje de manera comprensible. Este estudio puede comprender la relevancia de implementar juegos orales, ya que la aplicación ayuda en el progreso de las capacidades del lenguaje oral de los infantes, por lo que este estudio servirá como referencia para que los docentes utilicen las estrategias descritas, además, futuras investigaciones a realizar.

Los resultados concluyentes coinciden con Uriol (2020) cuya investigación estuvo enfocada en establecer el vínculo entre los juegos verbales y la oralidad. Los resultados demostraron un coeficiente rho de spearman  $r = 0,734$  y  $p = <0,05$ , la cual es una correlación positiva y el p-valor (0,000) es inferior a la valoración del nivel de significancia que es de 0,05 de esta manera, se confirma una significativa relación entre variables. De esta manera, se demuestra que las correctas aplicaciones de los juegos verbales inciden de modo significativo expresión oral de los estudiantes encuestados. De la misma manera, los resultados coinciden con Blas, M. (2019) en su investigación sobre el vínculo de juegos verbales para mejorar la oralidad en educación inicial. La aplicación de programas basados en juegos de lenguaje nos

permite observar de hecho, hubo una mejora esperada en la expresión oral en este grupo. niños, como lo demuestra el hecho de que los defectos iniciales se superan 97,3% de los niños, el déficit más destacado es la incapacidad para expresar Claramente sus pensamientos, sus movimientos o gestos no tienen nada que ver con sus pensamientos.

Las expresiones, por otro lado, son irrelevantes y no logran mantener una conversación. con la gente; esto es groseramente inadecuado, es decir, están en El 28,8% de los niños y otros niños (71%) tenían la enfermedad Desarrollo inadecuado o incompleto a nivel de proceso. Si después de desarrollar el programa se observó que gran parte de los infantes se manifiestan con claridad, se basan en gestos y movimientos al hablar y participan de manera coherente en el diálogo presentado, entonces es seguro que la aplicación del programa de juegos de lenguaje es efectiva en este grupo de niños Esto se confirma con los resultados de la prueba de firma de Wilcoxon. El análisis al 95% de confianza arroja una significación de 0,000, lo que significa que existe evidencia suficiente para aceptar que efectivamente el 94,5% de los niños se expresan mucho mejor que antes de que se desarrollará el programa del juego de lenguaje.

De la misma forma con Cáceres, J. y Suarez D. (2019) en su trabajo de investigación respecto al taller de juegos verbales en el progreso de la oralidad en niños y niñas. Los resultados hallados respecto a la expresión oral de los EG, en el pretest, en cuanto a vocabulario y fluidez oral se ubicaron en el nivel elemental, 56% y 88%, respectivamente, y 56% en el proceso de pronunciación. En las pruebas posteriores, las dimensiones antes mencionadas alcanzaron niveles de 68%, 80% y 92% debido a las aplicaciones del taller. Medidas estadísticas de expresión oral en el GE. En el pre-test las dimensiones vocabulario y fluidez tienen una media de 1 (nivel inicial), la dimensión pronunciación tiene una media de 2 (nivel proceso), la desviación estándar de las tres dimensiones es 1 y la media es mayor Estos coeficientes de variación para las dimensiones fueron 65%, 110% y 64%, que es un grupo heterogéneo. En el post-test, el valor medio de vocabulario, fluidez oral y pronunciación fue de 4, que estaba en el nivel de logro, y la desviación estándar fue menor a 1, que estaba por debajo de la media.

De acuerdo con los resultados mostrados se observan las coincidencias con  
45

Ruíz, G. (2019) en su estudio respecto a mejorar la oralidad mediante los juegos verbales. El lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva que permite tanto la interacción y el aprendizaje como la expresión. Sentimientos, emociones, sensaciones, acceso y provisión de todo tipo de información, es una herramienta de aprendizaje que comienza cuando nacemos y se desarrolla a largo de nuestra existencia. En ese momento, al igual que las familias, las escuelas deben generar experiencias que fomenten la expresión, porque allí los estudiantes pueden relacionarse con otros fuera del entorno del hogar de las siguientes maneras: Le permite interactuar y comunicarse con otros. El objetivo de los juegos del habla es desarrollar las funciones lúdicas y creativas de la expresión oral, así como la conciencia lingüística, también es posible distinguir la pronunciación final de las palabras. En cuanto al lenguaje escrito, animan a los alumnos a estudiar los términos del diccionario, escribirlas de modo clara y sistematizada, escribirlas correctamente y transcribir estos juegos para que sepan.

Estos resultados coinciden con Menacho, B. y Yucra, F. (2019) en su tesis sobre las estrategias de mejoramiento de la oralidad con los juegos verbales en inicial. Los resultados han sido desarrollados y mejorados aplicando estrategias de juegos verbales. En el 50% de los infantes la expresión oral fue significativa. Sobre al nivel de expresión verbal antes de aplicar la estrategia de juego Lenguaje oral para niños de 4 años en instituciones de educación inicial, Charcana, en el pre-test es 50% a nivel de inicio y 50% a nivel de proceso 30%, hasta el 20% esperado. En el post-test, tras aplicar la estrategia del juego verbal el 75 % al nivel esperado, nivel de proceso 25% y nivel Comenzó en 0%, por lo tanto, se desarrolló una aplicación de estrategia de juego de lenguaje. Simplemente mejoró. Nuevamente, para comprobar la hipótesis, se usó una prueba t. El valor mostrado (valor p) después de la solicitud del alumno es (0,000), que es inferior al nivel alfa (0,05)

## VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que el GE obtuvieron un logro previsto del 87% en el post test; mientras que el GC, se ubicaron en inicio y proceso con un 50%; asimismo, se probó que el programa de juegos verbales influye significativamente en la competencia oral de los estudiantes, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de  $0,002 < 0,05$ ; aceptándose la Ha.
2. Se determinó que el GE obtuvieron un logro previsto del 87% en el post test; mientras que el GC, se ubicaron en inicio y proceso con un 33,3%; asimismo, se probó que el programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para obtener información del texto oral de los estudiantes, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de  $0,001 < 0,05$ ; aceptándose la Ha.
3. Se determinó que el GE obtuvieron un logro previsto del 60,9% en el post test; mientras que el GC, se ubicaron en proceso con un 54,2%; asimismo, se probó que el programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral de los estudiantes, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de  $0,021 < 0,05$ ; aceptándose la Ha.
4. Se determinó que el GE obtuvieron un logro previsto del 56,5% en el post test; mientras que el GC, se ubicaron en inicio y proceso con un 55,3%; asimismo, se probó que el programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores de los estudiantes, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de  $0,041 < 0,05$ ; aceptándose la Ha.
5. Se determinó que el GE obtuvieron un logro previsto del 91,3% en el post test; mientras que el GC, se ubicaron en inicio y proceso con un 41,6%; asimismo, se probó que el programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral de los estudiantes, según el Test U de Mann-Whitney con un p valor de  $0,009 < 0,05$ ; aceptándose la Ha.



## VII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los directivos de las IIEE del nivel inicial realizar estudios experimentales con sus docentes sobre todo brindando las herramientas necesarias para desarrollar competencias en los docentes primero y ellos hagan la réplica con sus pares y estudiantes.
2. A los docentes de las instituciones de aprendizaje aplicar programas en donde se aplique de manera permanente los juegos verbales ya que está comprobado que se mejora las competencias en los niños sobre todo a expresar sus necesidades, sus emociones etc.
3. A los docentes del nivel inicial incluir en sus sesiones de aprendizaje estrategias, juegos didácticos en el que se desarrolle la habilidad para realizar inferencias, deducciones a brindar sus ideas a partir de sus pensamientos.
4. A los padres de familia tener la paciencia y el tiempo para que se practiquen estrategias de interacción con otros niños en donde ponga en práctica la habilidad de interactuar con diversas formas y con distintos interlocutores de su edad.

## REFERENCIAS

- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta Ed. Fidiás G. Arias Odón. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Baena, G. (2017). Metodología de la investigación. 3ra. Ed, Grupo Editorial Patria. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Behar, D. (2008). Metodología de la investigación. Editorial Shalom. <http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/3/Libro%20metodologia%20investigacion%20este.pdf>
- Berlo, D. (2000). El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y a la práctica. Buenos Aires: Ateneo. [https://books.google.com.pe/books/about/El\\_proceso\\_de\\_la\\_comunicaci%C3%B3n.html?hl=es&id=saPA2H02u8MC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.pe/books/about/El_proceso_de_la_comunicaci%C3%B3n.html?hl=es&id=saPA2H02u8MC&redir_esc=y)
- Blas, M. (2019). *Juegos verbales en la mejora de la expresión oral en la educación inicial, 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35072/Blas\\_MM.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35072/Blas_MM.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Briceño, F., & Ramos, D. (2020). *Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del III ciclo de educación básica regular de la institución educativa 80206, distrito de Sanagoran – Sánchez Carrión, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. <https://docplayer.es/217305066-Universidad-catolica-de-trujillo-benedicto-xvi.html>
- Cáceres, J. y Suarez, D. (2019). *Aplicación de un taller de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. [Tesis de Grado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36246>

- Carhuacho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M. & Casana, K. (2019). Metodología de la investigación holística. 1ra Ed. UIDE. [https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%  
c3%ada%20para%20la%20investigaci%3%b3n%20hol%  
c3%adstica.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%c3%ada%20para%20la%20investigaci%3%b3n%20hol%c3%adstica.pdf)
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2008). Enseñar lengua. Editorial: G. [https://www.upf.edu/web/daniel\\_cassany/ensenar-lengua](https://www.upf.edu/web/daniel_cassany/ensenar-lengua)
- Condemarín, M. & Medina, A. (1995). Evaluación auténtica del lenguaje y la comunicación. España: Cepe S.A. <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478693832.pdf>
- Condemarín, M. (1995). Lenguaje integrado: Talleres de perfeccionamiento, el lenguaje oral y escrito. Santiago, Chile: Ministerio de Educación. [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n4/12\\_04\\_Condemarin.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n4/12_04_Condemarin.pdf)
- Condemarín, M. (2007). Didáctica de la lengua. Perú: La enseñanza.
- Díaz, N. (2016). Técnicas de investigación cualitativas y cuantitativas FAD UAEMex. Paper Académico). Repositorio Universidad Autónoma del Estado de México.
- García, M. (2014). *El Desarrollo de la Lengua Oral: Programa Didáctica para el primer nivel de segundo ciclo de educación infantil*. [Tesis de Maestría, Universidad de Jaén]. <https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Biblioteca/2014bv15/2014-bv-15-34-lauragarcialargomartin.pdf?documentId=0901e72b81b4476a>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. 6ta Ed. McGraw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Iparraguirre, S. (2016). *Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial "María Inmaculada", Oxapampa, Pasco-2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39067/iparraguirre\\_qs.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39067/iparraguirre_qs.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Jiménez, Z., López, M. y Ossa, L. (2019). *La expresión oral en estudiantes del grado de transición a partir del taller como estrategia didáctica*. [Tesis de Maestría, Universidad de Medellín]. [https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6234/T\\_ME\\_417.pdf?sequence=2](https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6234/T_ME_417.pdf?sequence=2)
- Llamoca, M. y Pari, A. (2017). *Nivel de expresión oral de los estudiantes del tercer grado "a" de la institución educativa N° 36009 Yananaco – Huancavelica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1520/TESIS%20LLAMOCA%20AYUQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3(1), 47-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Menacho, B. Yucra, F. (20119). *Estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial Charcana, Arequipa, 2018*. [Resis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9190/EDSyuchfm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU (2010). Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de inglés. (1era ed.). Pp..96. Lima. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>
- Ministerio de Educación (2016 a). Programa de educación inicial. Lima, Perú. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>
- Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional Básico Regular. Lima, Perú. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Montero, G. y Gudiño, R. (2016). *La comunicación oral como parte de la formación integral de los estudiantes del 3er año de la U. E. "Pedro Gual"*. [Tesis de

Grado, Universidad de Carabobo].  
<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3753/1/9.1%20TEG%20GUDI%20C3%91O%20REYNA%20Y%20MONTERO%20GABRIELLA.pdf>

Moreno, E. (2021). Metodología de investigación, pautas para hacer Tesis.  
<https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>

Muñoz, R. (2021). *Juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en niños de la Institución Educativa Inicial Sagrado Corazón de Jesús - Ate Vitarte*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82905/Mu%c3%b1oz\\_SRN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82905/Mu%c3%b1oz_SRN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Nordquist, R. (2019). Fonología, definición y observaciones. [On line].  
<https://espanolaldia.wordpress.com/2019/11/03/fonologia-definicion-y-observaciones/>

Nunez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Loyola.  
[https://books.google.com.pr/books?id=AHi\\_OJSXRGAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pr/books?id=AHi_OJSXRGAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)

Palomino, C. K. (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 "Francisco Lizarzaburu" del distrito el Porvenir*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Trujillo]  
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/3931/TESIS%20MAESTRIA%20CARMEN%20KARINA%20PALOMINO%20REYMUNDO.pdf?sequence=1>

Proyecto Educativo (2021). I.E. N° 21 "Los Querubines de Jesucristo" de Los Molinos" de Ica; Ica.

Ríos, M. (2021). *Los juegos verbales como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I. 086 Divino niño de Santa María*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/4835>

- Rojas, T. (2017). *Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N.º 552 "Hermacia Payet", de Villa María Del Triunfo, 2017.*  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14201/Rojas\\_ZTM.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14201/Rojas_ZTM.pdf?sequence=1)
- Roque, E. y Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque\\_Quispe\\_Eva\\_Marleni\\_Vega\\_Luquequispe\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque_Quispe_Eva_Marleni_Vega_Luquequispe_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ruíz, G. (2019). *Los juegos verbales mejoran el desarrollo de la expresión oral en los niños del nivel inicial*  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1739/RUIZ%20VALDEZ%2c%20GESVY%20YANINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, H., Reyes, C. & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.* Universidad Ricardo Palma.  
<http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1480/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- YUCOACH (7 noviembre 2021). *La importancia de aprender a aprender.* [on line].  
<https://yucoach.es/la-importancia-de-aprender-a-aprender/>
- Zapata, O (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar.* México: Pax.
- De La O Pozo R. A. (2021). *Las destrezas y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de inicial 2.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena].  
<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/6673/UPSE-TEI-2022-0003.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gràcia, M., Vega, F., Bitencourt, D., Vinyoles, N., & Jarque, M. J. (2021). Retos en la formación inicial de profesorado de infantil y primaria: La competencia oral. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(88), 195-224. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662021000100195&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662021000100195&script=sci_abstract&tlng=es)
- Ministerio de Educación de Perú (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Lima: MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Condori, Z. (2018). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de los juegos verbales en estudiantes de la institución educativa inicial N° 338 Juliaca*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad San Ignacio de Loyola] <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9123ca69-2cb1-48c3-aab1-6f67ffbcaea3/content>
- Coaquira, L. (2021). *Juegos verbales y habilidades orales de los niños de 5 años de la institución educativa inicial dulces brotecitos del distrito de Uchumayo, Arequipa – 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa] <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13121/UPcoarlt.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M. (2020). *Los juegos verbales como estrategia en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 665 de Señor de Mayo, Miraflores Huamalíes, Huánuco, 2019*. [Tesis de Grado, Universidad Católica los Ángeles] [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25995/JUEGOS VERBALES GARCIA SANTOS MAYELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25995/JUEGOS%20VERBALES%20GARCIA%20SANTOS%20MAYELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guijarro, S., Abarca, S., Larrea, M., Cazar, S. & Cazar, S. (2018). Aplicación de la técnica “Basic Context English” para desarrollar la destreza de expresión oral en idioma inglés en los estudiantes de primer año de educación básica. Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores. <https://eds.s.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=68bc3b5f-3e88-42c5-9b08-1fadadee4e67%40redis>

- Moukoro, I. & Meza, S. (2021). Diagnóstico de las Dificultades de la Expresión Oral de los Estudiantes de Nivel B1 de la Alianza Francesa de San Luis Potosí/México. *Apuntes Universitarios*, 11(2), 214-233.  
<https://eds.s.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=a35af31e-47b4-422e-a6cd-21811659700d%40redis>
- Mollinedo, M. & Montesinos, P. (2021). *Los juegos verbales y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 "Divino Niño Jesús" – Puno 2020*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15543/Mollinedo\\_Marithza\\_Montesinos\\_Pilard.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15543/Mollinedo_Marithza_Montesinos_Pilard.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Muñoz, A., Loor, M., León, F. & Zambrano, J. (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. *Didasc@lia: didáctica y educación*, 10(1), 25-36.  
<https://eds.s.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=efc5f349-b987-4682-a35d-9d39c98a0836%40redis>
- Níkleva, D. & López-García, M. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educatio siglo XXI*, 37(3), 9-32. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/399141/272741>
- Romero, M., Fernández, E., Naranjo, M. & Saavedra, M. (2021) Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. *Revista Científica Hallazgos21*, 6(1), 55-65.  
<http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>
- Uriol, K. (2020). *Desarrollo de Juegos Verbales y la Expresión Oral en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 1639 de Chepén, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48975/Uriol\\_RKL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48975/Uriol_RKL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Zarza, D. (2017). *El desarrollo de la expresión y la comprensión oral. Propuesta didáctica*. [Tesis de Maestría, Universidad Internacional de la Rioja].



<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5109/ZARZA%20GOMEZ%2C%20DAGOBERTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ANEXOS

### ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Matriz de consistència</b>										
<b>Título:</b> Programa de juegos verbales en la competencia oral en estudiantes de inicial en una institución educativa pública, Lima- 2022.										
<b>Autor(a):</b> DONAYRE ARANGO, Nadia Enith										
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos	Variable Independiente: Programa de juegos verbales			
			<b>Variable Independiente: Programa de juegos verbales</b>							
<p><b>Problema general:</b> ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la competencia oral en estudiantes de una institución educativa inicial, , 2022?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> 1. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para obtener información del texto oral. en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia del programa de juegos verbales mejora la competencia oral en estudiantes de una institución educativa inicial, , 2022</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> 1. Establecer la influencia del programa de juegos verbales mejora la capacidad para obtener información del texto oral. en estudiantes de una</p>	<p><b>Hipótesis general</b> El programa de juegos verbales influye significativamente en la competencia oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, 2022</p> <p>Hipótesis específicas: 1. El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para obtener información del texto oral. en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022</p>	Uso de trabalenguas y rimas	Uso frecuente de rimas Uso frecuente de trabalenguas	Se usan las sesiones de aprendizaje	Logro No logro				
			Uso de adivinanzas y chistes	Uso frecuente de adivinanzas Uso frecuente de chistes						
			Uso de cuentos y poesías	Uso frecuente de cuentos cortos Uso frecuente de poesías						
			<b>Variable (2) Dependiente: Competencia oral</b>					1,2,3,4,5	Escala de medición  Nominal  Logro (2) No logro (0)	
			Capacidad para obtener información del texto oral	Expresa sus necesidades, intereses y emociones. Sigue indicaciones orales Vuelve a contar con sus palabras						
			Capacidad para inferir e interpretar	Deduce relaciones y características	6,7,8,9,10					

<p>2. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022?</p> <p>3. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022?</p> <p>4. ¿En qué medida el programa de juegos verbales influye en la capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en estudiantes de una institución</p>	<p>institución educativa inicial, Los Molinos-Ica, 2022</p> <p>2. Establecer la influencia del el programa de juegos verbales mejora la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022</p> <p>3. Establecer la influencia del programa de juegos verbales mejora la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en estudiantes de una institución educativa inicial, Los Molinos-Ica, 2022</p> <p>4. Establecer la influencia del programa de</p>	<p>2. El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para inferir e interpretar información del texto oral en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022.</p> <p>3. El programa de juegos verbales influye significativamente en la capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022</p> <p>4. El programa de juegos verbales influye significativamente la capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022.</p>	información del texto oral	Interpreta el mensaje de un texto oral	<p>11,12,13,14,15</p> <p>16,17,18,19,20</p>	<p>Inicio (0 - 10)</p> <p>Proceso (11 - 14)</p> <p>Logro previsto (15 - 20)</p>
			Capacidad para interactuar estratégicamente e con distintos interlocutores	Participa en conversaciones Demuestra capacidad de escucha  Pregunta y/o responde		
			Capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Comenta a partir de sus experiencias Comenta sobre lo que le gusta o disgusta  Comenta sobre hechos de la vida		

educativa inicial, 2022?	juegos verbales mejora la capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en estudiantes de una institución educativa inicial, 2022.					
<b>Tipo y diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>		<b>Estadística a utilizar</b>		
Tipo de estudio aplicado. Nivel Será explicativo. El enfoque será cuantitativo. El diseño será cuasi experimenta de dos grupos.	El presente estudio tendrá una población conformada por 162 estudiantes de una institución educativa inicial N° 21 Los Querubines de Jesucristo, Los Molinos-Ica, 2022.  La muestra de la investigación quedará constituida por 47 niños.	La técnica es la observación.  El instrumento  Ficha de evaluación de la expresión oral en niños de educación inicial		La estadística descriptiva La estadística inferencial.		

## ANEXO 2: Matriz de Operacionalización de la variable: Expresión oral

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Número de Ítems	Escala de medida
C o m p e t e n c i a o r a l	Ministerio de Educación (2016), nos dice que la competencia es la habilidad del individuo para que pueda mezclar una serie de capacidades para conseguir algo determinado en un momento particular, actuando oportunamente y teniendo ética (p.31).	La variable convivencia escolar se ha operacionalizado en tres dimensiones, 11 indicadores y 20 ítems:	Capacidad para obtener información del texto oral	Expresa sus necesidades, intereses y emociones. Sigue indicaciones orales Vuelve a contar con sus palabras	1,2,3,4,5	<b>Escala Ordinal</b>  Logro (1) No logro (0)
			Capacidad para inferir e interpretar información del texto oral	Deduce relaciones y características  Interpreta el mensaje de un texto oral		<b>Niveles o Rangos:</b>  INICIO (0 - 10)  PROCESO (11 - 15)  LOGRO PREVISTO (16 - 20)
			Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	Participa en conversaciones Demuestra capacidad de escucha	6,7,8,9,10	
			Capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y	Pregunta y/o responde Comenta a partir de sus experiencias Comenta sobre lo que le gusta o disgusta Comenta sobre hechos de la vida	11,12,13,14,15	
		Ref. (DS N°004-2018-MINEDU).				

---

contexto del texto  
oral

16,17,18,19,20

---

***Adaptado del DS-N°004-2018-MINEDU***

## Lista de cotejo para evaluar la competencia oral

### Escala de valoración

No logro	Logro
0	1

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración	
			0	1
Capacidad para obtener información del texto oral	Expresa sus necesidades, intereses y emociones.	1. Expresa sus emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar.		
		2. Recupera información explícita de un texto oral.		
		3. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes		
	Sigue indicaciones orales	4. Sigue indicaciones orales que la docente le indica.		
	Vuelve a contar con sus palabras	5. Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron cuando se le solicita.		
Capacidad para inferir e interpretar información del texto oral	Deduce relaciones y características	6. Deduce relaciones de causa-efecto al escuchar cuentos		
		7. Deduce relaciones de causa-efecto, al escuchar una leyenda.		
		8. Deduce características de personas al escuchar cuentos		
	Interpreta el mensaje de un texto oral	9. Interpreta el mensaje de un texto dado en forma de rima oral.		
		10. Interpreta el mensaje de un texto dado en anécdota oral.		
Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	Participa en conversaciones	11. Participa en conversaciones, diálogos		
	Demuestra capacidad de escucha	12. Escucha mientras su interlocutor habla		
		13. Espera su turno para hablar		
	Pregunta y/o responde	14. Pregunta y responde sobre lo que le interesa saber		
		15. Pregunta sobre lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.		
Capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral	Comenta a partir de sus experiencias	16. Comenta a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.		
	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta	17. Realiza un comentario sobre lo que le disgusta sobre un personaje al escuchar un cuento		
		18. Realiza un comentario sobre lo que le gusta al escuchar una historieta		
	Comenta sobre hechos de la vida	19. Comenta sobre hechos de la vida cotidiana familiar		
		20. Comenta sobre hechos de la vida cotidiana escolar		

**Tabla 6**

## Prueba de normalidad Shapiro-Wilk

Grupo		Pretest			Posttest		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo experimental	D1: Capacidad para obtener información del texto oral	,788	23	,000	,670	23	,000
	D2: Capacidad para inferir e interpretar información del texto oral	,738	23	,000	,832	23	,001
	D3: Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	,876	23	,009	,783	23	,000
	D4: Capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	,768	23	,000	,389	23	,000
	VD: Nivel de competencia oral	,967	23	,619	,777	23	,000
Grupo de control	D1: Capacidad para obtener información del texto oral	,729	24	,000	,649	24	,000
	D2: Capacidad para inferir e interpretar información del texto oral	,387	24	,000	,898	24	,020
	D3: Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores	,797	24	,000	,754	24	,000
	D4: Capacidad para Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	,733	24	,000	,640	24	,000
	VD: Nivel de competencia oral	,917	24	,051	,859	24	,003

Nota : Base de datos del SPSS versión 25

De acuerdo el análisis de normalidad de la variable de estudio y cada una de sus dimensiones en la evaluación pre test y posttest, se concluye que los datos no siguen una distribución normal con valores de significación  $p < 0.05$ . Por lo tanto, se utilizó una prueba no paramétrica de U de Man Whitney para la comparación entre grupos.

**Regla de decisión:**

Si  $p \leq 0.05$  se rechaza  $H_0$

Si  $p > 0.05$  se rechaza  $H_0$



## Validaciones



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DEPENDIENTE

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Capacidad para obtener información del texto oral</b>								
1	Expresa sus emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar.	X		X		X		
2	Recupera información explícita de un texto oral.	X		X		X		
3	Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes	X		X		X		
4	Sigue indicaciones orales que la docente le indica.	X		X		X		
5	Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron cuando se le solicita.	X		X		X		
6								
<b>DIMENSIÓN 2: Capacidad para inferir e interpretar información del texto oral</b>								
7	Deduce relaciones de causa-efecto al escuchar cuentos	SI	NO	SI	NO	SI	No	
8	Deduce relaciones de causa-efecto, al escuchar una leyenda.	X		X		X		
9	Deduce características de personas al escuchar cuentos	X		X		X		
10	Interpreta el mensaje de un texto dado en forma de rima oral.	X		X		X		
11	Interpreta el mensaje de un texto dado en anécdota oral	X		X		X		
12								
13								
<b>DIMENSIÓN 3: Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores</b>								
14	Participa en conversaciones, diálogos	X		X		X		
15	Escucha mientras su interlocutor habla	X		X		X		
16	Espera su turno para hablar	X		X		X		
17	Pregunta y responde sobre lo que le interesa saber	X		X		X		
18	Pregunta sobre lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: Capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>								
19	Comenta a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve	X		X		X		
20	Realiza un comentario sobre lo que le disgusta sobre un personaje al escuchar un cuento	X		X		X		
21	Realiza un comentario sobre lo que le gusta al escuchar una historieta	X		X		X		
22	Comenta sobre hechos de la vida cotidiana familiar	X		X		X		
23	Comenta sobre hechos de la vida cotidiana escolar	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **\_SI TIENE SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mgtr: **SILVANIA YOLANDA COELLO HUAMANI**

DNI: 21577166

Especialidad del validador: **MAGISTER EN EDUCACION INICIAL**

Lima, 22 de Mayo del 2022

Mg. Silvanía Yolanda Coello Huamani  
 EDUCACIÓN INICIAL  
 CPP: 219961

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: DEPENDIENTE**

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Capacidad para obtener información del texto oral</b>								
1	Expresa sus emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar.	X		X		X		
2	Recupera información explícita de un texto oral.	X		X		X		
3	Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes	X		X		X		
4	Sigue indicaciones orales que la docente le indica.	X		X		X		
5	Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron cuando se le solicita.	X		X		X		
6								
<b>DIMENSIÓN 2: Capacidad para inferir e interpretar información del texto oral</b>								
7	Deduce relaciones de causa-efecto al escuchar cuentos	X		X		X		
8	Deduce relaciones de causa-efecto, al escuchar una leyenda.	X		X		X		
9	Deduce características de personas al escuchar cuentos	X		X		X		
10	Interpreta el mensaje de un texto dado en forma de rima oral.	X		X		X		
11	Interpreta el mensaje de un texto dado en anécdota oral	X		X		X		
12								
13								
<b>DIMENSIÓN 3: Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores</b>								
14	Participa en conversaciones, diálogos	X		X		X		
15	Escucha mientras su interlocutor habla	X		X		X		
16	Espera su turno para hablar	X		X		X		
17	Pregunta y responde sobre lo que le interesa saber	X		X		X		
18	Pregunta sobre lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	X		X				
<b>DIMENSIÓN 4: Capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>								
19	Comenta a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve	X		X		X		
20	Realiza un comentario sobre lo que le disgusta sobre un personaje al escuchar un cuento	X		X		X		
21	Realiza un comentario sobre lo que le gusta al escuchar una historieta	X		X		X		
22	Comenta sobre hechos de la vida cotidiana familiar	X		X		X		
23	Comenta sobre hechos de la vida cotidiana escolar	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI TIENE SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mgtr: **NILDA LISET DONAYRE ARANGO**    **DNI: 21555072**

Especialidad del validador: **MAGISTER EN EDUCACION EN CIENCIAS SOCIALES**

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 22 de Mayo del 2022



**Mg. Nilda Liset Donayre Arango**  
**CPPe 381330**  
**Educ. Sec. DPC**  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: COMPRENSIÓN ORAL**

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Capacidad para obtener información del texto oral</b>								
1	Expresa sus emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar.	X		X		X		
2	Recupera información explícita de un texto oral.	X		X		X		
3	Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes	X		X		X		
4	Sigue indicaciones orales que la docente le indica.	X		X		X		
5	Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron cuando se le solicita.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: Capacidad para Inferir e Interpretar Información del texto oral</b>								
6	Deduca relaciones de causa-efecto al escuchar cuentos	X		X		X		
7	Deduca relaciones de causa-efecto, al escuchar una leyenda.	X		X		X		
8	Deduca características de personas al escuchar cuentos	X		X		X		
9	Interpreta el mensaje de un texto dado en forma de rima oral.	X		X		X		
10	Interpreta el mensaje de un texto dado en anécdota oral	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: Capacidad para interactuar estratégicamente con distintos interlocutores</b>								
11	Participa en conversaciones, diálogos	X		X		X		
12	Escucha mientras su interlocutor habla	X		X		X		
13	Espera su turno para hablar	X		X		X		
14	Pregunta y responde sobre lo que le interesa saber	X		X		X		
15	Pregunta sobre lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: Capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral</b>								
16	Comenta a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve	X		X		X		
17	Realiza un comentario sobre lo que le disgusta sobre un personaje al escuchar un cuento	X		X		X		
18	Realiza un comentario sobre lo que le gusta al escuchar una historieta	X		X		X		
19	Comenta sobre hechos de la vida cotidiana familiar	X		X		X		
20	Comenta sobre hechos de la vida cotidiana escolar	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay o no suficiencia): **SI TIENE SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]**

No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Fatima Torres Caceres**  
Especialidad del validador: **Dra. en Educación**

DNI: 10670820

Lima, 19 de mayo del 2022

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

## SESIÓN N°2

1. **TÍTULO** : ¡Jugando con las sílabas!

2. **FECHA** : Martes 21 de Junio del 2022

3. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:**


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
C	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto oral.</li> <li>- Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>- Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descomponen palabras en sílabas.</li> </ul>


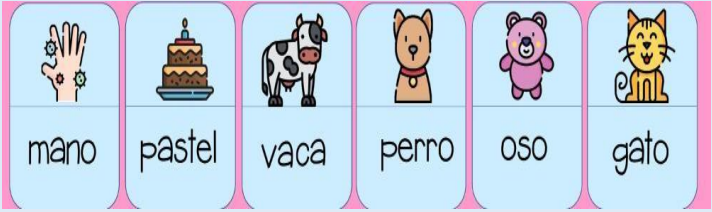
4. **MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad</li> </ul>		20'
	<b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descomponen palabras en sílabas.</li> </ul>		
Juego Libre en Sectores	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <b>Actividades permanentes de entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar?</li> </ul> <b>Organización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se agrupan de 4 a 5 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar?</li> </ul> <b>Ejecución o desarrollo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.</li> <li>- La maestra observa a los niños y niñas y registra.</li> </ul> <b>Ordena:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A través de una canción los niños guardan los materiales.</li> </ul> <b>Socialización:</b>	Materiales	30'

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujan y exponen sus trabajos</li> </ul> <p><b>Se propone los acuerdos de convivencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</li> <li>- Respetar las opiniones de los demás</li> <li>- Cumplir con los protocolos de bioseguridad (uso correcto de las mascarillas, etc.)</li> </ul> <p><b>ACCIONES DE RUTINA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La asistencia,</li> <li>- Registro del clima y el tiempo</li> <li>- Cartel del calendario.</li> <li>- Cartel de acuerdos</li> <li>- Cartel de responsabilidades</li> </ul>		
--	--	--	--

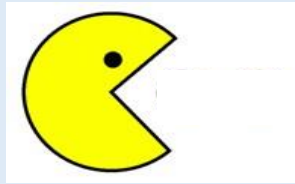
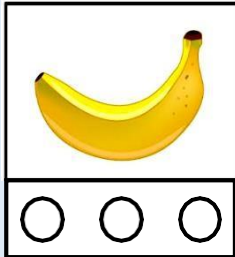
**ACTIVIDADES DEL PROYECTO:**

<p><b>Inicio</b> <b>¡Jugando con las sílabas!</b></p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunimos a los niños en asamblea y preguntamos ¡Qué trajeron hoy en la lonchera? ¿Qué les habrá preparado sus mamis?</li> <li>- Invitamos a los niños a sacar la lonchera y ver qué trajeron.</li> <li>- Abren y nos comentan lo que trajeron de comer.</li> <li>- Preguntamos ¿Saben por qué han traído hoy estos alimentos? ¿Saben de dónde son? ¿Les gusta?</li> <li>- Les comentamos que los niños y las niñas deben de alimentarse nutritivamente y por eso les pedimos a sus mamás que envíen alimentos saludables y nutritivos y es importante conocerlos, así como consumirlos para estar bien alimentados.</li> <li>- Pedimos que guarden las loncheras para la hora de comer.</li> </ul>	<p>Loncheras Alimentos</p>	<p>5'</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Antes del Discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocamos en la pizarra siluetas de los alimentos mencionados.</li> </ul> 	<p>Siluetas</p>	<p>5'</p>

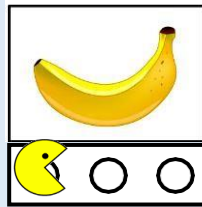
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos ¿Cómo se llaman estos alimentos? ¿Creen que podremos jugar con sus nombres? ¿Cómo?</li> <li>- Motivamos a los niños a jugar con los nombres de éstos alimentos.</li> <li>- Les explicamos que vamos a jugar a silabear palabras.</li> </ul>		
	<p><b>Durante el Discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos a los niños que jugaremos con las palabras de 3 formas:</li> <li>- <b>Silabeando palabras:</b></li> <li>- Entregamos a cada mesa siluetas de los alimentos: papa, chuño, queso y maíz.</li> </ul> <div data-bbox="331 656 1086 846" style="text-align: center;">  <p><b>PAPA      HABAS      MAÍZ      QUESO</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contarán con palmadas el número de sílabas que tiene cada palabra.</li> <li>- Les damos ejemplos para recordar: mu-ñe-ca, pe-lo-ta, a-re-te, ca-be-za.</li> <li>- Silabean los nombres de los alimentos con ayuda de las siluetas.</li> <li>- Después, salimos al patio y juegan a silabear las partes del cuerpo: cabeza, manos, piernas, etc.</li> </ul> <p><b>Sumando sílabas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos una caja a cada mesa con 6 objetos y pedimos que los nombren silabeando.</li> <li>- Tomamos un objeto de cualquier caja y silabeamos el nombre, preguntamos: si digo PE + RRO ¿Qué dice? Los niños responden.</li> <li>- Así damos un ejemplo de cada caja.</li> <li>- Los motivamos a jugar a sumar sílabas con los objetos que tienen. Los dejamos que trabajen, mientras vamos acompañando a cada grupo.</li> </ul> <div data-bbox="336 1509 1050 1720" style="text-align: center;">  <p>mano    pastel    vaca    perro    oso    gato</p> </div> <p><b>Comiendo sílabas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos que, a la cuenta de 3, se cambien de mesa rápidamente.</li> <li>- Después de que cambiaron de lugar, colocamos sobre cada mesa 6 tarjetas con dibujos y un muñequito de Pacman.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Siluetas</p> <p style="text-align: center;">Tarjetas</p> <p style="text-align: center;">Tarjetas Muñeco</p>	<p style="text-align: center;">40'</p>

- Preguntamos ¿Sabes quién es ese muñequito?  
Escuchamos sus respuestas.

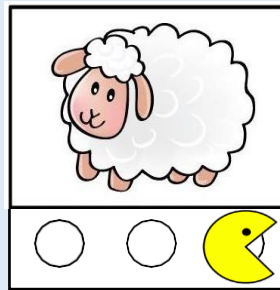
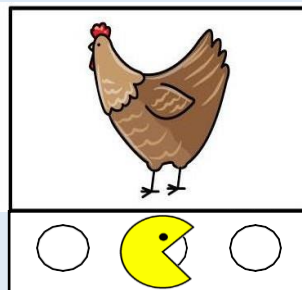
- Les comentamos que se llama Pacman y que ha venido a comerse las sílabas de las palabras.



- Nombran las palabras silabeando, luego sumando las sílabas.
- Explicamos que ahora Pacman les ayudará a comerse la primera sílaba de cada palabra.
- Damos varios ejemplos para que puedan hacerlo:  
Silabeamos con ayuda de la tarjeta PLÁ - TA - NO.
- Preguntamos ¿Si Pacman se come PLA, ¿Qué dice?  
los niños responden TANO.



- Realizan el ejercicio intercambiando las tarjetas
- Los motivamos a jugar con Pacman a comer sílabas
- Primero quitan la sílaba inicial, luego la media y después la final-



- Aquí nos tomará tiempo pero es preciso que los niños aprendan bien.
- Entregamos a cada mesa un papelote y siluetas, en donde las pegarán representando los 3 ejemplos de silabación: contando, sumando y comiendo sílabas.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen a exponer por grupos sus trabajos.</li> </ul>		
	<p><b>Después del Discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre cómo aprendieron a jugar con las sílabas de las palabras.</li> <li>- Motivamos a los niños a salir adelante a silabear el nombre de un objeto, a sumar sílabas y a omitirlas.</li> <li>- Mañana volvemos a trabajar la sesión para reforzar.</li> <li>- Entregamos un Pacman a cada niño para que lo coloree y se hagan un collar.</li> </ul>	Fichas	15'
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella.</li> <li>- <b>Realizamos la metacognición:</b> ¿Qué posiciones aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En que tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</li> </ul>		5'
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>		60'



### SESIÓN N°3

1. **TÍTULO** : ¡Identificamos sonidos iniciales preparando una ensalada de frutas!

2. **FECHA** : miércoles 22 de junio del 2022

3. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:**

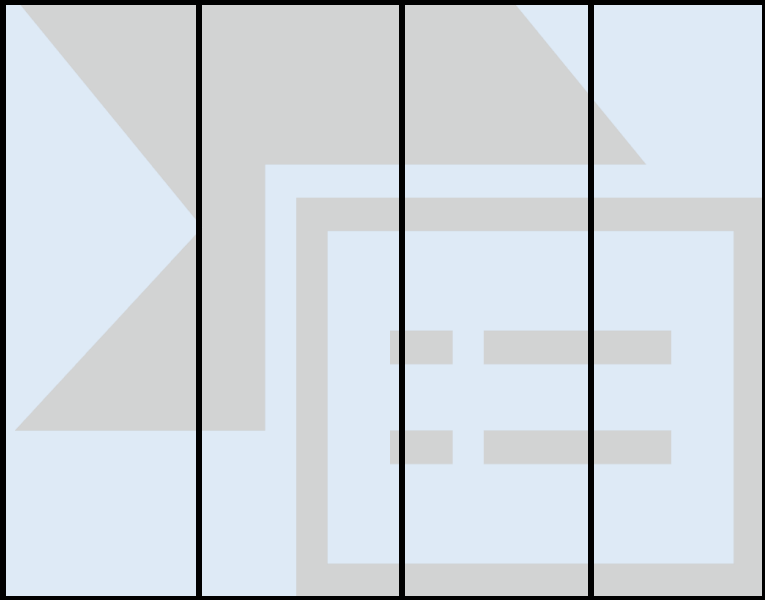
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
C	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtiene información del texto oral.</li> <li>✓ Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>✓ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconocen el sonido inicial de las palabras preparando una ensalada de frutas.</li> </ul>


4. **MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos	Tiempo
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada</b> Recepción de niños y niñas según los protocolos de bioseguridad		20´
	<b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Reconocen el sonido inicial de las palabras preparando una ensalada de frutas.		
Juego Libre en Sectores	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <b>Actividades permanentes de entrada:</b> - Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <b>Organización</b> - Se agrupan de 4 a 5 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <b>Ejecución o desarrollo</b> - Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.	Materiales	30´

	<p>- La maestra observa a los niños y niñas y registra.</p> <p><b>Ordena:</b></p> <p>- A través de una canción los niños guardan los materiales.</p> <p><b>Socialización:</b></p> <p>- Les preguntamos ¿Cuénteme a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <p><b>Representación:</b></p> <p>Dibujan y exponen sus trabajos</p> <p><b>Se propone los acuerdos de convivencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</li> <li>• Respetar las opiniones de los demás</li> <li>• Cumplir con los protocolos de bioseguridad (uso correcto de las mascarillas, etc.)</li> </ul> <p><b>ACCIONES DE RUTINA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La asistencia,</li> <li>○ Registro del clima y el tiempo</li> <li>○ Cartel del calendario.</li> <li>○ Cartel de acuerdos</li> <li>○ Cartel de responsabilidades</li> </ul>		
--	---	--	--

**ACTIVIDADES DEL PROYECTO:**

<p><b>Inicio</b>  <b>¡Identificamos sonidos iniciales preparando ensalada de frutas!</b></p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivamos a los niños a jugar a las adivinanzas de las frutas.</li> <li>- Presentamos algunas tarjetas y siluetas.</li> <li>- Leemos la adivinanza y el niño que sepa la respuesta corre, toma la silueta y la pega en la tarjeta.</li> </ul> 	<p>Adivinanzas  Tarjetas  Siluetas</p>	<p>7'</p>
--	---	--	-----------

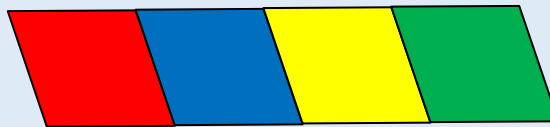
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terminado el juego, preguntamos ¿Les gustó jugar a las adivinanzas? ¿Qué frutas adivinaron? ¿Les gusta las frutas? ¿Cuáles?</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Antes del Discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivamos a los niños a preparar ensalada de frutas de mentirita.</li> <li>- Entregamos a cada mesita siluetas de diferentes frutas y una botella de yogurt.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombran las frutas y silabeen sus nombres.</li> <li>- En sus platitos descartables colocan las siluetas de las frutas (una de cada clase).</li> <li>- Imaginan echar el yogurt a la ensalada y que se la comen.</li> <li>- Preguntamos ¿Les gustó preparar la ensalada? ¿Qué frutas utilizaron? ¿Podemos jugar con sus nombres? ¿Cómo?</li> <li>- Recordamos lo aprendido ayer sobre la silabación, sumar y comer sílabas.</li> <li>- Decimos que hoy vamos a aprender a reconocer con qué sílaba empiezan los nombres de los objetos.</li> </ul>	Siluetas Platos descartables	10'
	<p><b>Durante el Discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocamos en la pizarra la silueta de las frutas que utilizamos para la ensalada de frutas.</li> <li>- Pedimos que las nombren y nos comenten sus características (color, forma, tamaño, textura)</li> <li>- Explicamos que para reconocer con qué sonido empiezan las palabras debemos silabear primero y luego nombramos la primera sílaba.</li> <li>- Les mostramos cómo hacerlo con siluetas u objetos y damos algunos ejemplos:</li> </ul>	Pizarra Siluetas	35'

\* Silabeamos PE - LO - TA, moviendo hacia adelante la cabeza para cada sonido, dando palmadas, zapateando.

- Preguntamos ¿Con qué empieza pelota? Con el sonido PE. Así vamos nombrando a las demás frutas.
- Salimos al patio y previamente se pegan tableros de cartulina con 4 colores: rojo, amarillo, azul y verde, mas dados de los mismos colores del tablero para cada tablero.
- Colocamos las tarjetas con diferentes objetos en cada tablero.
- Formamos grupos según el número de tableros.
- Cada niño tira el dado y avanza hasta el casillero que corresponde según el color que salió.

Cuerpo

- Según el color de ese casillero se toma una tarjeta del mismo color.



Tableros de cartulina  
Dados  
Tarjetas

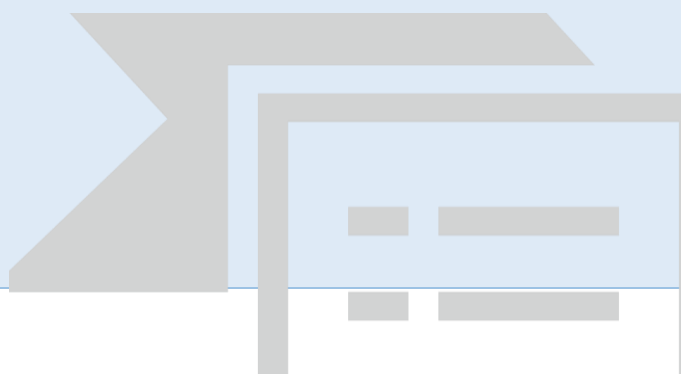
- Dan la vuelta a la tarjeta e identifican la sílaba inicial del nombre de ese dibujo.



Tarjetas

- Todos los niños pasan por el tablero saltando y nombrando la sílaba inicial del dibujo de la tarjeta.
- Se organizan en grupos y les entregamos un papelote para que resuelvan dibujando en los recuadros objetos que tengan el mismo sonido inicial.

Papelote  
Plumones



	<p><b>Después del Discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les entrega hojas A3 y en ellas dibujan 2 objetos que empiezan con el mismo sonido inicial.</li> <li>- Dialogamos sobre lo aprendido y hacemos algunas preguntas para ver si reconocen el sonido inicial en las palabras.</li> <li>- Nombran cosas con el mismo sonido inicial.</li> <li>- Trabajan de manera individual las fichas sobre el tema.</li> </ul>	<p>Hoja A3 Plumón</p> <p>Fichas</p>	25'
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella.</li> <li>- <b>Realizamos la metacognición:</b> ¿Qué posiciones aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En que tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</li> </ul>		5'
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>		60'

## EVIDENCIAS



