



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO  
EN EDUCACIÓN**

**Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes  
de 5 años de la IEI N° 328 – Sullana, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Doctora en Educación**

**AUTORA:**

**Vega Castro, Shirley Marilin (ORCID: 0000-0003-1424-0083)**

**ASESOR:**

**Dr. Jurado Fernandez, Cristian Augusto (ORCID: 0000-0001-9464-8999)**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Innovaciones Pedagógicas**

**PIURA — PERÚ**

**2021**

## DEDICATORIA

*A Dios, a mis queridos padres, y a mis amados hijos; quienes son el motor de mi vida*

*Shirley Marilin*

## AGRADECIMIENTO

*Mi agradecimiento a la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo; a la plana docente; a mi asesor y en especial a los niños y niñas que participaron de manera entusiasta en el estudio. A todas gracias.*

*Shirley Marilin*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de investigación	20
3.2. Variables y operacionalización	20
3.3. Población, muestra y muestreo	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
3.5. Procedimiento	23
3.6. Método de análisis	23
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	41
VIII. PROPUESTA	42
Referencias	46
Anexos	50

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Resultados del pre test de la variable Expresión oral	25
Tabla 2. Resultado del nivel alcanzado Pre test de la variable Estrategias lúdicas	26
Tabla 3. Ficha de observación antes de la aplicación de estrategias lúdicas	27
Tabla 4. Resultados del Post test de la variable expresión oral.	28
Tabla 5. Resultados del post test de la variable estrategias lúdicas.	30
Tabla 6. Resumen de evaluación de la expresión oral Pre y post test	31
Tabla 7. Resumen de evaluación de la aplicación de estrategias lúdicas	32
Tabla 8. Calificación de la expresión oral (aula Los bondadosos) - pre y post test	33
Tabla 9. Test de Wilcoxon-Mann-Whitney de las calificaciones de la expresión oral Pre y post test.	34

## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Resumen de los resultados de la evaluación de la expresión oral pre y post test.	31
Figura 2. Resumen de evaluación de estrategias lúdicas Pre y post test.	32
Figura 3. Calificaciones de la expresión oral Pre y post test	35

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: “Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la IEI N° 328 – Sullana, 2020”; tiene como objetivo diseñar un programa de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cinco años. El enfoque que presenta la investigación es cuantitativo; de tipo descriptivo propositivo; el diseño es no experimental de tipo transversal. La población esta conformada por 94 estudiantes; la muestra fue de 16 estudiantes. Las técnicas de investigación aplicadas fueron fichas de observación, fichas de cotejo y análisis documental; la aplicación del programa de estrategias lúdicas se desarrolló en dos horas semanales. Se hizo uso de software estadístico como el SPSS. Los resultados nos muestran que el diagnóstico del nivel de expresión oral tiene en promedio el 22% de un nivel alto; sin embargo, los estudiantes presentan dificultades tales como el habla: pronunciación, fluidez, expresión, coherencia, vocabulario, movimientos y posturas. El 48% se encuentran en el nivel de proceso, lo que indica que no se logran las capacidades para una adecuada expresión oral. Únicamente el 30% de los estudiantes, logran desarrollar las capacidades de expresión oral. Se ha podido conocer que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de cinco años.

Palabras Clave: Estrategias lúdica, expresión oral, educación inicial y proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The present research work entitled: "Playful strategies to improve the oral expression of 5-year-old students of the IEI No. 328 - Sullana, 2020"; aims to design a program of playful strategies to improve the oral expression of five-year-old students. The approach presented by the research is quantitative; propositional descriptive type; the design is non-experimental cross-sectional. The population is made up of 94 students; the sample was 16 students. The applied research techniques were observation sheets, comparison sheets and documentary analysis; the application of the playful strategies program was developed in two hours per week. Statistical software such as SPSS was used. The results show us that the diagnosis of the level of oral expression has an average of 22% of a high level; however, the students present difficulties such as speech: pronunciation, fluency, expression, coherence, vocabulary, movements and postures. 48% are at the process level, which indicates that the capacities for adequate oral expression are not achieved. Only 30% of students manage to develop oral expression skills. It has been known that the application of playful strategies significantly improves the oral expression of five-year-old students.

Keywords: Playful strategies, oral expression, initial education and teaching-learning process.

## I. INTRODUCCIÓN

El adecuado desarrollo que implica la expresión oral que corresponde a la etapa de educación preescolar es considerada muy importante, debido a ello dependerá la capacidad que tendrá el niño para poder expresar de forma espontánea y segura sus necesidades, intereses, opiniones y para el desarrollo efectivo de los futuros procesos de aprendizaje.

Para Gómez, Molano y Rodríguez (2015); precisar la competencia de la expresión oral exige un cierto nivel de habilidad y destreza comunicativa; lo cual no tendría sentido sin tener en cuenta la comprensión; buena interpretación y el procesamiento de la información. En efecto el desarrollo adecuado de la expresión oral debe estar orientado al logro de la fluidez; considerando la capacidad de expresarse claro y espontáneamente; del mismo modo el volumen que se refiere al nivel de potencia acústica; teniendo también en cuenta el factor de la coherencia; que consigna el poder expresarse de forma organizada para ordenar las ideas; se debe tener también en cuenta el ritmo, considerando aspectos como una adecuada acentuación y armonía; del mismo modo debe considerarse la emotividad priorizando en ella la capacidad de sensibilizar y persuadir al oyente; finalmente los movimientos corporales, considerando la mímica, relacionándolos con el contexto comunicativo.

Países desarrollados como Francia, Finlandia, Suecia, Islandia, Noruega y Dinamarca, denominados países nórdicos; así como también los Estados Unidos, de Norteamérica han potencializado la educación básica con el desarrollo de actividades educativas que se encuentran orientadas al desarrollo de la expresión oral, las cuales deben ser conscientes del valor que genera esta habilidad comunicativa en la formación integral de la persona, contribuyendo a que las personas puedan manifestar su capacidad de poder expresarse y defender sus ideas o proyectos. En estos países toman especial relevancia los exámenes orales; así como también la educación recreativa, ello trae como consecuencia un mayor rendimiento en expresión y comprensión lectora.

En Latinoamérica las habilidades comunicativas referentes a la competencia de la expresión y comprensión lectora se ubican en los últimos puestos, ello

considerando los reportes académicos del informe PISA, quienes tienen la responsabilidad de poder evaluar el rendimiento académico de los estudiantes en las áreas de comunicación, esta condición establece que existe un claro problema de falta de atención de la capacidad de la expresión oral; ya que es la base de la comunicación y de la construcción de las relaciones a nivel interpersonal.

El Perú no es ajeno a esta problemática, ya que varias investigaciones ponen de manifiesto la poca estimulación que se realiza sobre el desarrollo de la expresión oral en el nivel preescolar, lo cual podría facilitarse realizando un uso planificado y adecuado de estrategias lúdicas, lo cual se debe al desinterés de los directores, maestros, y al desconocimiento de padres sobre el tema, generando falta de interés por aprender, escasa participación, distracción y apatía en los niños.

De acuerdo con el MINEDU (2019); en el sistema educativo nacional existen diferentes problemas que afectan la realidad educativa; destacándose un bajo nivel de la expresión oral en los niños del nivel preescolar, esta condición se evidencia por su léxico limitado. Así mismo se puede observar un poco estímulo en el hogar y comunidad educativa para su buen desarrollo (enseñanza inadecuada, falta de espacios lectores en casa, escasa interacción con sus padres). Este problema también se menciona en los informes anuales sobre el programa de evaluación internacional de alumnos; denominado prueba PISA; que corresponde a 65 países que son evaluados sobre diversas competencias educativas; nuestro país se ubica en el lugar 62° sobre la competencia de la comprensión lectora; y en el lugar 60° en lo que respecta a la matemática y por último en el puesto 63° en las competencias educativas de ciencias naturales. De la misma manera los resultados que corresponden a la evaluación censal de los estudiantes del segundo grado de la Educación Básica Regular – EBR; en la que se tiene que el 30,9% logra comprender la lectura; sin embargo, se tiene que la gran mayoría en un 69,1% presentan serias deficiencias en esta competencia, lo cual también afecta otras áreas de aprendizaje.

Según previo diagnóstico durante el desarrollo de la actividad pedagógica en la IEl N° 328 – la Margarita, del distrito de Querecotillo en la provincia de Sullana, se puede observar por medio de las listas de cotejo del año 2018 y 2019, que en promedio el 70% de niños presentan dificultades en la expresión oral. Las causas

de este problema son múltiples, pero la investigación considero como causa principal la falta de estrategias o técnicas lúdicas que motiven y fomenten su creatividad e inteligencia, se limitan solo a propiciar espacios de aprendizajes dirigidos, que no permiten que los niños se expresen de forma clara, fluida, con coherencia, entonación y articulación, dando como resultado niños tímidos, inseguros, sin ganas de interactuar con su compañeros de clase, afectando su desarrollo integral, lo cual repercute en el logro de las diferentes áreas de aprendizaje.

Ante la problemática expuesta se plantea la siguiente interrogante de investigación: ¿Cuál es el diseño que debe de tener un Programa de Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cinco años de la IEI N° 328 – La Margarita, del distrito de Querecotillo – Sullana, ¿2021?

Varios psicólogos, pedagogos como Spencer (1855), Lazarus (1833), Groos (1898), Bruner (1986), Piaget (1956), Vygotsky (1924), etc., resaltan la importancia del juego para el desarrollo psicológico, educativo y social de los niños, sustentados en que todo lo que se aprende jugando se asimila de manera más rápida y eficaz.

Si tenemos en cuenta que, al ingresar el niño a la escuela, trae consigo el lenguaje que su familia utiliza en actividades diarias y es la escuela quien debe mejorar su expresión oral, se hace relevante reflexionar sobre el rol que tienen los entes comprometidos con el aprendizaje de los niños de la primera etapa de la EBR. El docente no debe limitarse solo a transmitir conocimientos, sino que debe ser investigador, transformador, orientador, motivador y gestor de estrategias de aprendizaje, de tal forma que, a partir de un previo diagnóstico del niño en expresión oral, aplique adecuadas estrategias lúdicas que fortalezcan su expresión oral y motiven su aprendizaje.

El desarrollo de la presente investigación, es importante porque permite conocer previo diagnóstico la situación de la expresión oral e identifica y aplica estrategias lúdicas orientadas a la motivación, que supone acabar con muchos de los problemas que dificultan el proceso cognitivo y que afectan el desarrollo de los niños de la IEI N° 328 – la Margarita, del distrito de Querecotillo en la provincia de Sullana.

El objetivo general de la investigación está dado por diseñar un programa de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de cinco años de la IEI N° 328 – La Margarita, del distrito de Querecotillo – Sullana. Así mismo para el objetivo se deberá tener en cuenta; primero diagnosticar el nivel de expresión oral de los estudiantes; así como también diseñar las estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral; y por último validar la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 – La Margarita, del distrito de Querecotillo – Sullana.

La hipótesis de investigación se centra en lo siguiente: el diseño de un Programa de Estrategias lúdicas mejorará la expresión oral de los estudiantes de cinco años de la IEI N° 328 – La Margarita, del distrito de Querecotillo – Sullana, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Paulette y Vargas (2019), en Costa Rica muestran una experiencia pedagógica de animación de la lectura y escritura, realizada por un grupo de estudiantes; la metodología desarrollada es investigación – acción, la experiencia se desarrolló por medio de estrategias lúdicas utilizando títeres y teatrines para la narración de cuentos. Participaron 60 niños del I y II ciclo, 12 maestros de la Finca Guararí, así como 23 estudiantes de la UNA. Según los indicadores de evaluación los niños construyen sus propios cuentos elaboran títeres y presentan obras, demostrando un cambio significativo en la motivación hacia la lectura y mejora de la participación de los niños en aula.

Baque y Vallejo (2018); en Ecuador, analizan las estrategias lúdicas en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas del nivel preparatoria “Unidad Educativa CEPE” de la provincia Pichincha. La investigación es de tipo exploratoria – descriptiva – explicativa. Se contó con la participación de un directivo; quince docentes; treinta seis padres de familia y la misma cantidad de niños y niñas, dando un total de 88 involucrados que sería los beneficiados. Los instrumentos utilizados fueron: encuesta a docentes y representantes legales; entrevista abierta aplicada al director de la institución educativa; y la ficha de observación la cual evalúa la participación de los estudiantes. Se concluye que el diagnóstico determina la forma tradicional de los docentes, con clases expositivas, carentes de motivación y sin activación de saberes previos, lo que genera la no participación activa, aunado a la escasa participación de los padres de familia. Así mismo se tiene que la aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la expresión oral, además favorece el desarrollo emocional, lingüístico y social de los estudiantes.

Mosquera, Palacio, y Guisao (2017); en Colombia, plantean una propuesta enfocada en el dinamismo del proceso de enseñanza de la comunicación oral en estudiantes de 4° y 7° de la IE Luis Eduardo Arias, de Antioquia. La investigación presenta de manera ordenada una serie de ejercicios prácticos que orientan la enseñanza de la comunicación oral. Del diagnóstico se resalta la dificultad de los estudiantes del 4° y 7° año, para expresar ideas, sentimientos, esto los lleva a ser tímidos, con poca participación; esto es a causa de: educadores no estimulan el lenguaje oral, predominio de enseñar la lengua escrita. La propuesta implantada

influye positivamente en la emoción y efectividad, ya que se observó mejora en su expresión e integración a las actividades propuestas, lo cual mejoro las habilidades en expresión oral.

Gómez, Molano y Rodríguez (2015), en Colombia, se enfocan en fortalecer el desarrollo de actividades lúdicas, como estrategia pedagógica de fortalecimiento del interés y habilidades en el aprendizaje de los estudiantes de la IE Niño Jesús de Praga, Ibagué – Colombia. La investigación es cuantitativa, de diseño investigación – acción. Inicia con un diagnóstico observacional del entorno familiar, social y escolar de los 29 estudiantes que integran el grado preescolar. La investigación resalta la escasa estimulación de la expresión oral mediante estrategias lúdicas, lo cual se debe al desinterés de los docentes, director, padres de familia lo cual genera desmotivación, escasa participación, distracción y apatía. Los resultados fueron significativos para el aprendizaje de los estudiantes, contribuyo a la reflexión pedagógica con miras a la aplicación de estrategias innovadoras, previo diagnóstico del niño al llegar a la etapa de EBR, en los padres de familia se afianza el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica en el proceso educativo de sus hijos.

Villena (2018), en el Perú, realizo su investigación enfocada en la aplicación de un plan de acción de estrategias lúdicas cuyo propósito fue desarrollar las habilidades y capacidades de la expresión oral en niños de cuatro años del nivel inicial. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental, ya que mide las variables durante el pre y pos test; el muestreo aplicado fue no probabilístico; se ha trabajado con un grupo ya formado por veinticuatro estudiantes. La técnica utilizada es la observación, en el cual se hace uso de instrumentos como el registro anecdótico, lista de cotejo, la observación directa y la guía de observación. La confiabilidad del instrumento se ha verificado por medio del alfa de Cronbach, haciendo uso de la escala de Likert. La prueba de hipótesis se realizó haciendo uso Wilcoxon. Concluyendo que la aplicación de estrategias lúdicas eleva de manera significativa el nivel de expresión oral, favoreciendo la pronunciación de palabras, el desarrollo fonológico, sintáctico y semántico, así como también hablar, expresarse y mejorar el aprendizaje de los niños.

Guevara y Sánchez (2018); en el Perú; analizan los resultados que presenta la aplicación de las estrategias lúdicas que favorecen el desarrollo de las capacidades de expresión oral en los niños y niñas de cuatro años de edad. La investigación se desarrolla bajo un pre experimental. La población y muestra fueron censales fue constituida por 26 niños y niñas de cuatro años. Se ha tomado una prueba escrita y se observa sus resultados en función de la ficha de observación y lista de cotejo. Después de haber aplicado el programa se observa que el 96% de los estudiantes muestran tener niveles de expresión adecuados, lo cual favorece el desarrollo del programa de estrategias lúdicas.

Díaz y Monroy (2017), en Perú desarrollaron un estudio en el cual se presenta la ejecución de estrategias lúdicas orientadas al desarrollar la expresión oral en los niños y niñas. La investigación es aplicada, con un enfoque cualitativo y socio crítico. Las técnicas utilizadas fueron la encuesta (instrumento cuestionario, de preguntas abiertas aplicado a la directora), la observación (instrumento, ficha de observación que recoge información del proceso de ejecución del plan de acción) y la evaluación (instrumento ficha de evaluación aplicada a los niños luego de cada sesión de aprendizaje). Como técnica de análisis de datos utilizo la triangulación de la información, con la finalidad de dar mayor valides a las conclusiones. La investigación concluye que la ejecución de estrategias lúdicas incide de forma positiva sobre la expresión oral de los niños y niñas y que favorece su desarrollo de la expresión oral.

Barrantes (2017), en Perú; aplico el método lúdico para el desarrollo de las habilidades cognitivas del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de una Institución Educativa. La investigación fue de tipo cuasi experimental, desarrollada bajo un enfoque cuantitativo. La aplicación del método lúdico implicó el uso de diversos juegos con los estudiantes que integran el grupo experimental. Respecto al desarrollo de habilidades cognitivas se aplicó un test de habilidades cognitivas a nivel pre y post. Se concluye que las habilidades cognitivas de los estudiantes son mayores significativamente con respecto al grupo de control, lo cual demuestra la efectividad del uso del método lúdico, por tal razón se recomienda el uso de esta experiencia de aprendizaje.

Vigotsky, (1982); manifiesta que las actividades lúdicas favorecen la zona del denominado desarrollo próximo del niño; en el desarrollo del mismo se tiene que la edad media siempre será una variante que favorece el crecimiento de los niños, aportando de manera efectiva en su conducta y comportamiento cotidiano; el juego en sí ayuda en el contexto real favoreciendo las tendencias evolutivas; lo cual genera un mejor desarrollo integral.

Sánchez (2009); considera que el juego y el desarrollo de las actividades lúdicas en entornos educativos; constituye un factor muy importante que favorece el desarrollo infantil; el cual deberá de surgir de forma natural y espontánea; sin tener en cuenta ningún aprendizaje previo; por otra parte, algunos educadores un rol muy importante y que favorece de manera efectiva el aprendizaje.

Quintero y Quintero (2008); consideran que el desarrollo lúdico es esencial y que direcciona la actitud y la disposición frente a la vida; lo cual favorece el crecimiento y la calidad de vida de las personas, por tal razón se puede realizar procedimientos que se encuentran orientados a generar una mayor influencia entre los aspectos educativos; considerando a las actividades lúdicas como un agente facilitador y potenciador a nivel individual y colectivo de los estudiantes; favoreciendo la innovación y la creatividad.

De la Torre (2000); considera que las estrategias en general constituyen procedimientos por medio de los cuales se organiza secuencialmente las acciones que buscan alcanzar los fines deseados; así mismo estas se justifican poniendo en práctica el desarrollo de la actividad docente; la cual es esencial para el logro del aprendizaje.

Tejada (2000); establece una clasificación de las estrategias atendiendo el protagonismo del desarrollo de la acción; por tanto, debe de considerarse que puede resultar difícil hallar la atención de estrategias que conlleven al desarrollo del trabajo educativo. Desde la perspectiva del autor diseñar estrategias lúdicas requiere una especial atención del docente que direcciona su labor en beneficio del estudiante; tal como corresponde a la atención de la recepción y la exploración; constituyéndose en escenarios para la atención de las actividades de carácter formativas y la interacción de la construcción del proceso de enseñanza –

aprendizaje; teniendo muy en claro el aspecto cognitivo, las practicas, las escalas valorativas y los problemas propios del contexto en el cual se desarrollan las acciones.

El juego constituye una actividad ligada a las personas en general. Los profesionales que estudian la conducta animal identifican un posible patrón que se presenta en la ontogénesis humana; la cual se presenta a lo largo de la evolución. Este patrón se asocia a la infancia; pero se encuentra presente a lo largo de la vida de las personas. Muy comúnmente se tiene que la actividad laboral presenta antagonismo con las actividades de ocio o diversión; sin embargo, hay que tener en cuenta que por medio del juego se puede transmitir normas de conducta, valores e incluso resolver conflictos, favoreciendo el desarrollo de la personalidad.

La actividad lúdica presenta funciones complejas; incluso su naturaleza en la actualidad no posee una explicación teórica completa. Por ello se acude a diferentes referentes teóricos; considerando diferentes aspectos de la realidad; sin embargo, el rol y naturaleza de esta actividad favorece el desarrollo humano y permite mejorar las actividades en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Aristóteles y Platón argumentaban la importancia del aprendizaje por medio del juego y declaraban que las actividades lúdicas favorecían la formación de la mente contribuyendo de manera efectiva en la vida adulta. En el siglo XIX se tienen algunas teorías que explican la importancia de este contexto como Spencer (1855); quien considera que el juego es consecuencia de un exceso energético de las personas; ya que mediante el desarrollo de esta actividad se consumen las energías excedentes, planteando la llamada Teoría del excedente de energía. Por otra parte, Lázarus (1883); considera que las personas deben de desarrollar actividades trabajosas y complejas que generan fatiga; y que por medio de actividades basadas en el juego se descansa de dichas acciones, lo cual permite plantear una teoría, llamada Teoría de la relajación. Gross (1898 – 1901); manifiesta que el juego es una forma de ejercitar la parte instintiva de las personas con la finalidad de poder desarrollar dicha característica de manera completa. Califica al juego con un conjunto de actividades preparatorias que son necesarias para la vida adulta, el juego se realiza por placer y plantea la llamada teoría de la práctica o del pre ejercicio.

En el siglo XX, tenemos a Hall (1904); quien considera que el juego es la parte evolutiva de la persona; por medio del cual el niño expresa el historial de la humanidad, planteando de esta manera la Teoría de la recapitulación. Freud considera que el juego es una necesidad para poder satisfacer de manera efectiva los instintos agresivos y eróticos; basados en la necesidad de expresión y comunicación de carácter vital, sumándose las emociones que acompañan al desarrollo de esta experiencia; declara que el juego ayuda a las personas sentirse libre de conflictos y que estos se resuelven por medio de la ficción.

Piaget (1966); considera que el juego constituye un proceso de desarrollo continuo; así declara en sus observaciones clínicas; así mismo relaciona al juego con los estadios cognitivos; precisando que el juego presenta diferentes formas y manifestaciones en el desarrollo infantil; lo cual obedece a las estructuras cognitivas. Se tiene en claro dos componentes que permiten la adaptación de la inteligencia a la realidad; siendo la asimilación y acomodación; indicadores que favorecen el desarrollo de la estructura cognitiva; además hay que considerar que el juego constituye un paradigma que favorece la asimilación de las actividades infantiles; siendo a la vez una actividad de carácter necesario para la interacción del colectivo humano.

Sternberg (1989), señala que el planteamiento teórico de Piaget considera que la actividad lúdica constituye la asimilación de la fantasía; la cual se evidencia también por medio de características físicas que en ocasiones son ignoradas; ya que consideran que no se ajusta al contexto. Quienes aceptan la teoría de Piaget; insisten en la importancia de tener en cuenta el desarrollo humano; ya que debe de considerarse el poder comprender los aspectos que se enmarcan en la realidad. Los docentes que aceptan la teoría de Piaget; consideran que el desarrollo de las actividades de aprendizaje debe de ser activas y que satisfagan la curiosidad de los educandos de la mejor manera cuyo objetivo se orienta a la exploración, discusión y el debate.

Para Berger y Thompson (1997); manifiestan que Piaget basa sus estudios en el desarrollo moral; ya que para desarrollar las actividades lúdicas se deben de cumplir normas de juego. Por ello la manera de relacionarse y comprender las normas y reglas de juego es de mayor comprensión; si de por medio existe una

mayor evolución de las personas que participan en la actividad, asociados a la norma social.

Bruner y Garvey (1977), consideran dentro de sus planteamientos la teoría instintiva de Gras; la cual señala que por medio del juego se pueden ejercitar algunas formas conductuales teniendo también en cuenta los sentimientos de acuerdo a la cultura en la cual se desarrollan. Hay que considerar que el entorno posibilita el hecho de brindar posibilidades para el desarrollo de las capacidades individuales que posibilitan el juego; muchas actividades por más simples o complejas que estas sean se convierten actividades de juego; lo cual recibe el nombre de Teoría de la simulación cultural. Por otra parte, Sutton – Smith y Robert (1964, 1981); plantean una teoría que se basa en el llamado juego de valores que dependerá de cada cultura; pudiendo aparecer juegos donde existe predominio de la fuerza física; estrategias lúdicas o juegos de azar; que también se relaciona a distintos tipos económicos y de organización social; esta última recibe el nombre de teoría de la enculturización.

Vygosky (1991); presenta algunas controversias y críticas hacia la teoría de Gras; señalando que el juego presenta un significado y fundamentalmente se caracteriza porque se debe de considerar el inicio del comportamiento a nivel conceptual. El juego transcurre en el niño como una acción que se encuentra fuera de la percepción directa; se desarrolla de forma imaginaria. El aspecto más importante del desarrollo del juego es que se presenta como una situación imaginaria que cambia el comportamiento del niño; por medio del cual se pueden definir los actos y extenderse hacia el desarrollo de situaciones imaginarias de forma exclusiva.

Tal como como ya se ha precisado; el juego constituye un camino universal y natural; que permite el desarrollo de las personas de manera integral para beneficio de la sociedad. Por esta razón el juego se encuentra vinculado de manera directa al desarrollo infantil; siendo también una actividad de carácter espontánea y natural; en la cual se destina por parte de los niños el mayor tiempo posible; estas acciones definen la personalidad y fortalecen el desarrollo de las habilidades sociales; estimulando también el desarrollo y crecimiento de las capacidades cognitivas y psicomotoras; se ha comprobado que las actividades lúdicas enseñan a vivir en

armonía; permiten conocer las limitaciones de la personas y ayudar al crecimiento y maduración.

Lee (1977); define al juego como una actividad de carácter principal para el desarrollo del niño; ya que por medio de su desarrollo se aprende; así mismo permite desarrollar destrezas que facilitan la comprensión del entorno en el cual se encuentran. La actividad lúdica es un factor muy importante en el desarrollo del niño; ya que por medio de estas actividades aprende destrezas; que posibilitan su crecimiento y descubrimiento cognitivo; favoreciendo una mejor comprensión del ambiente en el cual se encuentra. DES (1967); señala que el juego constituye el medio fundamental para el desarrollo del aprendizaje; por medio del mismo se desarrolla de manera gradual conceptos y relaciones que se deberán de aprender sin discriminar o establecer juicios a priori; el juego permite sintetizar y analizar; así como también formular e imaginar el desarrollo de las acciones educativas.

Vigostky (1979); señala que el progreso del niño se debe al desarrollo de la actividad lúdica; determina el desarrollo del niño; creando la llamada Zona de Desarrollo Próximo; por medio del juego el niño estará siempre sobresaliendo de la edad promedio; considerándose acciones que facilitan la conducta diaria. UNESCO (1968); señala que el juego permite el crecimiento cerebral y condiciona consecuentemente el desarrollo individual. Eisen (1994); considera que hay que tener en cuenta el factor biológico de las personas y concluye que es a la vez un instrumento que permite la maduración y estructuración a nivel cognitivo; así mismo el juego es una capacidad que favorece el desarrollo de la memoria y la atención lo cual amplía el horizonte del proceso de aprendizaje.

Hetzer (1965); considera que los niños desarrollan un interés especial en las tareas educativas que tienen como soporte el juego; así como una constante disposición para las actividades que impliquen tal efecto. Jowett y Sylva (1986) consideran que la escuela en sus primeros años ofrece la posibilidad de desarrollar retos que contribuyen al desarrollo cognitivo por medio de las actividades lúdicas de aprendizaje; situación que permite una mayor motivación e interés por los contenidos educativos. Cordero (1986); afirma que el juego educativo permite el desarrollo de la memoria y la atención; incluso contribuye a la concentración; y favorece la comunicación entre quienes se encuentran vinculados en el desarrollo

del juego; facilita la introducción de los educandos en la construcción de ideas de manera concreta.

Osborn y Milbank (1987); concluyen que la educación a nivel preescolar; presenta una alta incidencia en el desarrollo de juegos, los cuales deben de revestir calidad y oportunidades de aprendizaje; de tal manera que se cuenten con beneficios concretos que favorezcan el logro de los aprendizajes y contribuyan de manera efectiva a la formación integral de los mismos. Kaufman (1994); señala que las actividades lúdicas deben de brindar oportunidades que contribuyan de manera efectiva hacia el desarrollo cognitivo y socioemocional.

Tal como se ha expuesto se tiene que varios autores resaltan la función educativa de las actividades lúdicas; cabe resalta que la etapa infantil es esencial para formar a la persona; la cual presenta una fuerte inclinación en los primeros años de vida hacia el tema de los juegos; de tal manera que el juego constituye una actividad recurrente en el accionar diario del niño. Tal condición implica dedicarle una especial importancia hacia su uso educativo. Sin embargo, también es necesario precisar y dar a conocer que el juego no constituye una forma de suplantación de otras formas de enseñanza.

Vaca (1987); señala que el juego es una característica esencial en las escuelas; incluso es su base de desarrollo; para tal condición se deben de atender tres factores esenciales: espacio, tiempo y seguridad. Pudiéndose añadir también la mentalidad del docente. Bruner (1989); señala que el rol del docente es fundamental ya que de su responsabilidad depende el direccionamiento de la conducta del niño. Por ello la gestión educativa demanda tener muy en claro los componentes que favorecen el desarrollo educativo del juego en la ejecución de las actividades de aprendizaje.

Es necesario precisar que el juego constituye un instrumento por medio del cual se deben de direccionar las actividades didácticas que se desean lograr; de esta manera los educandos priorizaran el desarrollo de las capacidades cognitivas; que se encuentran a su alcance y que favorezcan las actividades del comportamiento a nivel motivacional y propiciando también el desarrollo integral. Hay que destacar que el juego constituye un recurso para propiciar el llamado aprendizaje

significativo; ayudando también a proponer objetivos concretos que se desean alcanzar; teniendo como base la atención de una actitud tranquila y equilibrada que favorezca el disfrute a nivel educativo. Por tal razón el docente debe de planificar sus actividades educativas; alcanzando mejores resultados conforme se redefinan las acciones programadas.

Cabe señalar que el juego constituye un instrumento trascendente para el desarrollo del aprendizaje; por ello es importante seleccionar de manera adecuada los instrumentos evaluativos; con el objetivo de poder medir favorablemente el potencial educativo; para ello se requiere una adecuada intervención didáctica que debe de tener como característica la reflexión y la consciencia. Para el desarrollo de tales acciones se debe de tener en cuenta las siguientes acciones: construir vías de aprendizaje basados en el comportamiento colaborativo y cooperativo; así como también permitir el crecimiento y desarrollo integral de los educandos; se debe de considerar también las situaciones que demanden un reto; el cual siempre resultara favorable. Hay que tener cuidado que en los juegos a desarrollar no siempre deben de destacarse las mismas personas; se deben de desarrollar juegos diversos que favorezcan la atención de procesos distintos.

De acuerdo a las consideraciones ya señaladas tenemos que por medio del desarrollo del juego se deben de proporcionar experiencias que puedan ampliar y profundizar lo que ya se conoce; así como también estimular para un mayor aprendizaje de contenidos educativos; pudiendo presentar mayores oportunidades en base a la planificación y la espontaneidad. Se debe de tener en cuenta el tiempo para poder desarrollar las actividades y completar las mismas; así como también se deberá contemplar el uso del lenguaje para poder describir la experiencia; favoreciendo y fortaleciendo el compañerismo en el juego generando de esta manera un mayor valor; y proporcionando oportunidades para un desarrollo de mayor complejidad e integridad.

El juego presenta una distinta tipología dependiendo de la función que se debe de desarrollar; atendiendo también la etapa evolutiva del educando y la función que se desea desarrollar. El juego puede clasificarse atendiendo el contenido, el número de participantes, si el juego es individual o colectivo. Estas distintas tipologías lúdicas dependerán mucho del marco teórico que se desea estudiar. La

clasificación que se presenta en las líneas siguientes se basa en el aporte de Rüssel (1970); el cual analiza al detalle el desarrollo de las actividades lúdicas; considerando el desarrollo y crecimiento de la persona.

Un primer tipo de juego es llamado configurativo; en el cual se presenta la tendencia de poder configurar la proyección del tipo de juego que se desea desarrollar; teniendo en cuenta por ejemplo configuración del personaje; la utilización de piezas de colores, etc.; este tipo de juego tiene una intención planificada e intencional para atender algo concreto. Este tipo de juego facilita la forma y el efecto de la acción que se requiere alcanzar.

Tenemos también el llamado juego de entrega; el cual consiste en el desarrollo de juegos infantiles en el cual se configura entregas de material; destacándose dos tendencias elementos de cooperación y ayuda que se brinda en el desarrollo del juego. Los juegos de entrega implican la atención de una relación entre las variables que se atienden. Un ejemplo de este tipo de juego está dado por el uso de la pelota y el bote y rebote de la misma entre dos personas; introduciendo en esta actividad ritmo de botes; así mismo existe una amplia variedad de este tipo de juegos como bolos, correr en monopatín, aros, etc.

Otro tipo de juegos es la representación de personajes; considerando como núcleo las cualidades del personaje que tiene especial atención; para ello se debe de caracterizar al personaje central; en esta representación del personaje se genera la asimilación de los procesos educativos.

Por último, el llamado juego reglado; en el cual se tiene la acción que configura el desarrollo de la actividad; la cual se llevara a cabo en el marco del cumplimiento de normas y reglas preestablecidas y que presentan limitantes a las acciones a desarrollar. Hay que tener en cuenta que la acción que desarrolla el jugador debe de promover la ejecución de la acción. Hay que tener presente que los niños suelen ser muy exigentes en el cumplimiento de las reglas de juego; ya que por medio de esta acción se percibe una garantía de su viabilidad; considerando también que el cumplimiento de tales reglas favorece la seguridad y el orden para un mejor desarrollo de las acciones lúdicas; buscando de esta manera las oportunidades para poder ganar.

Piaget; señala que los juegos ya mencionados; hay que agregar otros que están asociados al comportamiento y a la jerarquía; lo cual favorece un desarrollo progresivo del aspecto cognitivo. Se tiene los llamados juegos de ejercicio los cuales se presentan en el periodo denominado sensorio motor que va de cero a dos años. En esta etapa se realizan movimientos y gestos que se encienden asociados al placer y que sirven para consolidar el aprendizaje adquirido; se basa en la repetición y en el aspecto sensorial motor; siendo ejercicios básicos o simples.

Piaget también considera a los llamados juegos simbólicos los cuales se desarrollan en la llamada etapa pre conceptual que va de los dos a cuatro años; esta etapa coincide con el desarrollo del lenguaje y ayuda muy poderosamente a la capacidad de representación; aparecen los juegos de fricción; los objetos se pueden transformar en otros símbolos que no están presentes y que son fuente de la imaginación como por ejemplo una muñeca se convierte en niña; o un objeto cuadrado se convierte en un camión. Lo esencial de esta acción es que el niño atribuye significados a objetos y simula situaciones imaginarias, pudiendo incluso asignar roles ficticios simples o complejos en diversas situaciones. Hay que considerar que los juegos simbólicos condicionan actos y movimientos complejos que podrían calificarse como parte de los juegos basados en los ejercicios sensorio motores.

En esta etapa los movimientos se condicionan al contexto del desarrollo del juego simbólico; a la simulación y representación que son características de la acción predominante. En esta fase el desarrollo cognitivo se interioriza y el niño desarrolla un simbolismo puro a nivel lúdico. El proceso del pensamiento se encuentra ligado a lo inmediato, lo concreto y lo presente un desarrollo un mayor nivel de complejidad. El niño asocia situaciones pasadas y se anticipa a los hechos que pueden venir. Este tipo de juegos se desarrollan atendiendo un nivel mayor de ficción, simulación y representación; interviniendo personajes imaginarios y representando situaciones pasadas que se desarrollan por medio de las actividades lúdicas.

En la etapa intuitiva que va desde los cuatro a los siete años; los juegos de fantasía pierden preponderancia y se desarrollan más los juegos de socialización; que acercan al niño a las reglas sociales. Por ello el pensamiento intuitivo es la antesala de la lógica. El desarrollo de las actividades lúdicas implica una mayor motivación

por la manipulación de conjuntos; por elementos múltiples, por reagrupamientos ordenados de forma lineal; en esta fase se evidencia el límite del razonamiento. Los juegos de construcción van apareciendo de manera progresiva enfocándose en diferentes niveles del juego y la adaptación de conductas. El juego es una especie de elementos de distintas formas los cuales reciben el nombre de juegos de construcción o ensamblaje.

Los llamados juegos de reglas se desarrollan de forma progresiva y a la vez confusa entre los cuatro y siete años de edad; para su desarrollo se tiene en cuenta los modelos con los que se disponga. Para un mejor desarrollo de esta acción se tiene la presencia de hermanos mayores y los mismos compañeros de aula de clases; aquí se desarrolla juegos concretos y simples, atendiendo reglas de juegos; lo cual de manera progresiva genera una mayor independencia en la persona. Por medio de este tipo de juegos las personas desarrollan estrategias de acción social; y a la vez aprender a tener un mayor control de la agresividad; valorando también la responsabilidad y la democracia generando confianza en el grupo.

El nivel inicial de la Educación Básica Regular – EBR, brinda su servicio educativo a niños y niñas menores de seis años; el nivel educativo se organiza en dos ciclos diferenciados el cual se presenta de cero a dos años el primero; y de tres a cinco años el segundo nivel. Cabe destacar que la educación inicial es un nivel muy importante; en razón a que se establece las bases para el desarrollo del potencial cognitivo, social, afectivo y biológico; así mismo se orienta hacia el desarrollo de competencias; reconociendo en los niños sus particularidades propias y los ritmos de atención y desarrollo. El nivel educativo inicial brinda la posibilidad de interactuar basados en su propia iniciativa; favoreciendo el desarrollo de las condiciones físicas y también afectivas. (MINEDU, 2016).

Aixala (2012); considera que la lectura es un proceso de aprendizaje importante, así mismo la comprensión va más allá de la decodificación de textos. El estudio de la lectura debe originar la interiorización del mensaje, así como su interpretación y conceptualización. Baca (2018); señala que el lenguaje a nivel oral está dado por un conjunto sistematizado de sonidos; por medio de los cuales las personas comunican sus pensamientos y sentimientos; el lenguaje oral es una capacidad

lingüística que tiene como base el desarrollo de una conversación frente a una determinada situación.

MINEDU (2016); considera que en la educación inicial se debe de tener muy en claro la planificación del programa a nivel curricular; en el cual se define a la expresión oral como una capacidad que desarrollan los estudiantes y que les permite el poder expresarse de manera segura y espontánea, en atención a intereses necesidades y opiniones. Así mismo se tiene que el lenguaje oral se desarrolla de manera libre y espontánea; buscando la relación entre las personas que les permita atender capacidades como comprender, escuchar y expresarse con espontaneidad y claridad, respondiendo a sus intereses y emociones.

Martínez, Tocto, y Palacios (2015); señalan que la expresión oral permite poder captar la intencionalidad de los demás; así como también sus pensamientos y deseos; por medio del desarrollo de los mensajes no verbales; los cuales se transmiten por los gestos fáciles y de nuestro cuerpo; puede existir una clara comunicación que favorezca el desarrollo de la misma.

Baque y Vallejo (2018) consideran que la definición de la expresión oral está dada por un conjunto de destrezas lingüísticas; bajo las cuales las personas se comunican; generando la necesidad de poder relacionarse con otras personas. Por tal razón la expresión oral constituye una forma de poder expresarnos de forma adecuada y sobretodo con claridad en atención a lo que se piensa. Baralo (2015), señala que la expresión oral es calificada como una habilidad o destreza de tipo comunicativa que se basa en la comprensión, el procesamiento y la interpretación de la información. En la expresión oral se comunican el emisor y el receptor, dentro de un contexto compartido y en la cual se expresa el mensaje.

Aguinaga, Fraile y Olangua (2004) señalan que, para evaluar el avance del lenguaje en niños de tres a seis años, se deben tener en cuenta los aspectos fonológicos, morfológicos, sintaxis, contenido y uso. La presente investigación para evaluar el avance de la expresión oral toma como referencia documentos del MINEDU, investigaciones y artículos relacionados con la expresión oral, destacando las siguientes dimensiones: dicción (empleo de palabras acertadas de acuerdo al idioma); volumen (evalúa el nivel de potencia acústica); fluidez (evalúa la

pronunciación sin tropiezos, continua y pautas necesarias); ritmo (uso adecuado de signos de puntuación); emotividad (proyecta pasión, convence, sensibiliza y persuade al receptor); claridad (precisión y objetividad de las ideas y pensamientos); coherencia (se basa en la expresión organizada de ideas y pensamientos en cadena, haciendo uso de conectores lógicos); vocabulario (evalúa el uso adecuado del vocablo español) y por último el movimiento corporal (el lenguaje oral se apoya del movimiento corporal, expresión facial, mímicas y lo enlaza con el contexto comunicativo, reforzándolo o sustituyéndolo).

Además, de todas las dimensiones antes señaladas se debe de tomar en cuenta otro aspecto esencial y necesario para desarrollar la expresión oral, nos referimos a saber escuchar; escuchar significa comprender lo que dice el emisor. Cassany (2010) considera que la capacidad de escuchar está dada por la comprensión del mensaje, el receptor debe de desarrollar un rol activo, colaborando en la conversación. Según los especialistas la actitud que se debe adoptar por parte del receptor frente al desarrollo de las situaciones comunicativas está dado por la adaptación de una actitud activa; la curiosidad; el mirar al emisor; poder ser objetivo; así como también comprender el mensaje; establecer la idea principal; declarar el objetivo y el propósito del emisor; contar con la capacidad de reacción al mensaje; así como también ser capaz de hablar cuando el emisor culmine el mensaje. Hay que tener en cuenta que, para el buen desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, es necesario desplegar la capacidad de escuchar sin interrumpir, ya que a aprender escuchar se desarrolla de manera más eficiente la capacidad expresiva.

### III. METODOLOGÍA

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

De acuerdo con CONCYTEC (2018); la investigación es básica o aplicada; la elección del tipo de investigación dependerá del investigador. En el presente estudio se ha hecho uso de la investigación aplicada; debido a que genera aportes para poder atender los problemas que se presentan en un contexto educativo; tiene como base la observación y por medio de su aplicación se contribuye de manera efectiva al crecimiento del conocimiento científico.

Hernández, y otros (2016); señalan que existen diferentes enfoques bajo en cual se desarrolla una investigación; el cual dependerá fundamentalmente del tratamiento estadístico de la información, en el presente estudio se ha elegido el enfoque cuantitativo; ya que sus resultados se encuentran sistematizados en acciones directas y lógicas que son usadas de manera inmediata con el propósito de contribuir a soluciones efectivas por medio también de la propuesta que presenta la investigación, la cual abarca a niños de cinco años del nivel de educación inicial de la Educación Básica Regular; atendiendo el problema de la expresión oral y el desarrollo de actividades lúdicas que favorezcan su aprendizaje.

Por otra parte, de acuerdo con Carhuancho, et al. (2019); la presente investigación responde a una concepción positivista; partiendo de un contexto real como es la clara deficiencia de la expresión oral; esta se analiza por medio de la acción de las variables que componen el estudio. Así mismo el tipo de investigación es descriptiva en razón de que se analizan las características del contexto educativo. El diseño de investigación es no experimental de tipo transversal; no existiendo manipulación de las variables en atención de la información que se requiere; ya que sólo se detalla los perfiles de los sujetos participantes, en este caso los estudiantes.

#### 3.2. Variables y operacionalización.

##### **Variable: Expresión Oral.**

Conceptualmente la expresión oral se define como la capacidad que desarrollan los estudiantes para poder expresarse de manera directa y espontánea en atención a los intereses, motivaciones, necesidades y opiniones. (MINEDU, 2016).

Operacionalmente la expresión oral; constituye una competencia que poseen y desarrollan los estudiantes; con especial atención en el nivel inicial para poderse comunicar de manera efectiva; distinguiéndose algunos aspectos muy importantes como: fluidez, dicción, claridad, volumen, coherencia; uso de un buen vocabulario; adecuado movimiento corporal (comunicación no verbal); emotividad y escucha. La escala de medición que corresponde a la variable es la ordinal; basados en Likert.

**Variable: Estrategias Lúdicas.**

Conceptualmente las estrategias lúdicas se definen como un conjunto de herramientas que se utilizan por parte del docente con la finalidad de promover de manera favorable el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje; buscando que el aprendizaje sea significativo. (MINEDU, 2016).

Operacionalmente las estrategias de aprendizaje; constituyen un conjunto de actividades de tipo recreativas que agrupa a los juegos de tipo educativo; los cuales se basan en el uso de personajes, trabalenguas, adivinanzas y sorpresas. La escala de medición de la variable es ordinal.

**3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.**

Carrasco, (2013); considera que la población se encuentra definida por todas las unidades o componentes que integran el ámbito de estudio; en el cual se desarrolla la investigación y que corresponde a los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa, la cual se encuentra conformada por 94 estudiantes de Educación Básica Regular, en la provincia de Sullana, distrito de Querecotillo.

Los criterios de inclusión que se ha considerado en el desarrollo de la investigación corresponde a la participación de niños y niñas de cinco años de edad que se encuentran matriculados en la Institución Educativa Inicial del distrito de Querecotillo, provincia de Sullana. Por otra parte, los criterios de exclusión están dados por aquellos padres de familia que han decidido que sus menores hijos no participen de manera activa de la investigación; declarando su no participación en el consentimiento informado formulado para tal efecto.

La muestra del estudio, se encuentra conformada por diecisiete estudiantes de cinco años de edad; los cuales han sido elegido bajo el criterio del investigador. El

muestreo aplicado es de orden censal entorno a la participación de un aula de clases.

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

Respecto a las técnicas utilizadas en el desarrollo del trabajo de investigación se tiene la técnica documental; así como también el uso de la lista de cotejo; que constituye un instrumento de tipo descriptivo que mide conocimientos y capacidades; en tres aspectos marcados: inicio, proceso y logrado. Esta acción permite determinar la conducta observada que presenta el estudiante. Es así que el uso de este instrumento es necesario para poder determinar de manera anticipada los indicadores de logro que serán considerados en el proceso evaluativo.

Cabe mencionar que el uso y aplicación de las estrategias lúdicas; implica que los estudiantes participen de las experiencias; desarrollando para tal efecto juegos que fortalezcan y promuevan el adecuado desarrollo de la expresión oral. Para ello se podrán aplicar sesiones de trabajo con una duración de dos horas pedagógicas; en la cuales se priorizará la integración de juegos, vivencias y espacios de integración social entre los miembros que conforman el grupo de trabajo.

Para poder validar la propuesta de investigación referente al programa de actividades lúdicas; se aplicó de forma satisfactoria la observación estructurada; tal como se adjunta en los anexos. De esta manera se podrán apreciar de manera directa los logros que se han podido alcanzar en atención de la expresión oral de los niños y niñas del nivel inicial.

Con respecto a la confiabilidad de los instrumentos; es decir, sobre el uso de la ficha de observación se tiene que su escala de calificación se basa en Likert, considerando tres aspectos: inicio, proceso y logro. Así mismo para otorgar un mayor nivel de confiabilidad se aplicó la prueba estadística alfa de Cronbach, obteniéndose en la aplicación de la prueba piloto un valor de 0,89; por medio del análisis estadístico realizado por el SPSS. Así mismo se precisa que para poder lograr la validación de contenido se recurrió al juicio de expertos; cuyos resultados se muestran en anexos.

### **3.5. Procedimientos.**

La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo como ya se ha señalado en apartados anteriores; así mismo cumple el proceso para tal efecto; por ello se ha partido de la realización de un diagnóstico que nos ha permitido identificar las características de los sujetos de estudio. Para tal efecto se ha solicitado el permiso a la autoridad de la institución educativa en la figura de la directora; explicando los beneficios del desarrollo de la investigación. Una vez dado el pase correspondiente se procedió a citar a los padres de familia; para dar a conocer los pormenores del estudio; debiendo firmar el llamado consentimiento informado; autorizando la participación de los menores de edad.

Realizado el diagnóstico y habiendo ejecutado el análisis documental; se aplicaron los instrumentos de investigación que se han construido para tal efecto, procediendo al procesamiento estadístico respectivo. El programa de estrategias lúdicas presenta la construcción de actividades que se encuentran integradas; y que a la vez son recreativas, motivacionales y amenas que buscan el fortalecimiento de la capacidad de la expresión oral; haciendo uso de la participación activa del estudiante; y considerando a la vez el desarrollo de la espontaneidad y la manera de expresarse de forma libre.

Los estudiantes que participan del desarrollo de esta experiencia; lo han hecho a través de juegos planteados por el docente; previamente planificados; dentro de los cuales hemos encontrado juegos de representación, normados y reglamentados y por último juegos de trabalenguas y adivinanzas.

### **3.6. Método de análisis de datos.**

El método de procesamiento de la información se ha realizado por medio de un software estadístico como es el SPSS en su versión 21 para Windows; se ha procedido a elaborar y recopilar la base de datos obtenida de la aplicación de los instrumentos de investigación, cuyos resultados se han detallado en una hija Excel de Microsoft Office. Cabe destacar que el análisis estadístico se realiza por medio de tablas y gráficos que describen el comportamiento de las frecuencias y los porcentajes, así como también el uso de la estadística descriptiva. No se ha hecho uso de prueba de hipótesis ni tampoco alguna prueba de correlación.

### **3.7. Aspectos éticos.**

Los aspectos éticos para el desarrollo de las investigaciones en general en lo que concierne al modelo establecido de la Universidad César Vallejo; en especial de la Escuela de Posgrado, se tiene el cumplimiento de la Guía de Trabajos Académicos; así como también el uso del software antiplagio Turnitin; el cual cumple el porcentaje inferior al 25%. Así mismo se cumple con los principios de veracidad al recoger los datos de manera fiable y confiable; por otra parte, también se tiene el principio de honestidad el cual refleja el cumplimiento de la objetividad de la información y el recojo pertinente de los datos. Se ha respetado también el principio de confidencialidad; ya que no se revela los nombres de las fuentes de información quienes permanecen en el anonimato.

## IV. RESULTADOS

Tabla 1.

*Resultados del pre test de la variable Expresión oral*

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL	Escala de calificación			
	En inicio	En proceso	Logrado	Total
<b>1. DICCIÓN</b>				
1.1 Pronuncia y expresa de manera adecuada las palabras	29%	47%	24%	100%
<b>2. VOLUMEN</b>				
2.1 Intensidad de volumen	29%	47%	24%	100%
<b>3. FLUIDEZ y CLARIDAD</b>				
3.1 Desarrolla la fluidez y claridad verbal	29%	41%	29%	100%
<b>4. RITMO</b>				
4.1 Presenta dominio y control de la pausa en la oralidad	29%	41%	29%	100%
<b>5. EMOTIVIDAD</b>				
5.1 Se expresa de manera espontánea.	29%	41%	29%	100%
5.2 Demuestra emotividad y empatía	12%	47%	41%	100%
<b>6. COHERENCIA Y VOCABULARIO</b>				
6.1 Relata de manera ordenada	18%	53%	29%	100%
6.2 Usa un vocabulario adecuado.	12%	59%	29%	100%
<b>7. MOVIMIENTO CORPORAL Y GESTICULACIÓN</b>				
7.1 Usa gestos, ademanes y posturas corporales adecuadas.	12%	59%	29%	100%
Promedio dimensión hablar (1)	22%	48%	30%	100%
<b>8. ESCUCHAR</b>				
8.1 Comprende el mensaje	18%	59%	24%	100%
8.2 Determina la idea principal	41%	47%	12%	100%
8.3 Participa cuando el profesor culmina el mensaje	29%	35%	35%	100%
8.4 Se enfoca en el emisor	12%	47%	41%	100%
Promedio dimensión escuchar (2)	25%	47%	28%	100%
Promedio Global (1+2)	24%	48%	28%	100%

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

En los resultados que se presentan en la tabla 1; se muestra el diagnóstico del nivel de expresión oral de los estudiantes de cinco años de la Institución educativa del nivel inicial; en la cual se tiene que en promedio el 22% de los estudiantes se encuentra ubicado en el nivel inicial, lo que indica que del total de estudiantes cuatro presentan dificultades ante los indicadores tales como el habla: pronunciación, fluidez, expresión, coherencia, vocabulario, movimientos y posturas. Así mismo podemos visualizar que el 48% de los estudiantes están dentro del nivel de proceso, lo que indica que ocho estudiantes aún no logran las capacidades para una adecuada expresión oral. Únicamente el 30% de los estudiantes, es decir cinco de ellos, ha logrado desarrollar las capacidades de expresión oral hablada que son las adecuadas para niños y niñas de cinco años de la Educación Básica Regular – EBR.

En la dimensión escuchar de la expresión oral, el 25% de los estudiantes se ubican en el nivel inicio, el 47% en proceso y solo 29% logra desarrollar la capacidad de escuchar de manera adecuada. A nivel global en expresión oral, se tiene que solo el 28%; es decir cinco estudiantes; se ubican en el nivel de logrado. Por otra parte el 48%; es decir ocho 8 estudiantes; se encuentran en el nivel de proceso y el 24% restante, es decir, cuatro estudiantes se ubican en el nivel de inicio.

Tabla 2

*Resultado del nivel alcanzado Pre test de la variable Estrategias lúdicas*

VARIABLE: ESTRATEGIAS LUDICAS	Escala de calificación			
	En inicio	En proceso	Logrado	Total
<b>9. JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</b>				
9.1 Representación e imitación de personajes	6%	59%	35%	100%
9.2 Simula ser un Informante de noticias	12%	59%	29%	100%
9.3 Se expresa con autonomía	47%	35%	18%	100%
<b>Promedio</b>	21%	51%	27%	100%
<b>10. JUEGOS REGLADOS</b>				
10.1 Identifica vocales y silabas en memorias	12%	53%	35%	100%
10.2 Asocia las imagen que ve con el fonema correspondiente	12%	53%	35%	100%
<b>Promedio</b>	12%	53%	35%	100%

11. JUEGO DE ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS				
11.1 Crea y expone adivinanzas y trabalenguas.	12%	53%	35%	100%
11.2 Nivel de modulación	29%	53%	18%	100%
11.3 Muestra motivación	12%	53%	35%	100%
<b>Promedio</b>	18%	53%	29%	100
Promedio	18%	52%	30%	100%

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

La tabla 2 presenta los resultados del pre test de la variable estrategias lúdicas, como se puede observar solo el 30% de los estudiantes; es decir cinco estudiantes desarrollan estrategias lúdicas en un nivel de logro; el 52% las desarrollan a un nivel de proceso y un 18% presenta grandes dificultades en el desarrollo de actividades lúdicas.

Tabla 3

*Ficha de observación antes de la aplicación de estrategias lúdicas*

N°	Alumno	Descripción de la observación	Reflexión e interpretación
1	Santos	Poco expresivo, con dificultad para relacionarse e inadecuada manera de hablar y escuchar.	Necesita estímulo y apoyo de profesora y padres.
2	Britanny	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.
3	Cesar	Presenta media dificultad en comprensión	Se debe trabajar con juegos lúdicos orientados en comprensión.
4	Loan	No pronuncia con fluidez y claridad los mensajes, usa vocabulario inadecuado.	Necesita estímulo y apoyo de profesora y padres.
5	Ashley	Es tímida, poco expresiva y con grandes dificultades en comprensión.	Necesita estímulo y apoyo de profesora y padres.
6	Daleska	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.
7	Danna	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.
8	Brianna	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.
9	Liam	No pronuncia con fluidez y claridad los mensajes, usa vocabulario inadecuado.	Necesita estímulo y apoyo de profesora y padres.

10	Carmen	Presenta media dificultad en comprensión	Se debe trabajar con juegos lúdicos orientados en comprensión.
11	Alexis	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.
12	Jordano	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.
13	Valentina	Presenta media dificultad en comprensión	Se debe trabajar con juegos lúdicos orientados en comprensión.
14	Raúl	Poco expresivo, con dificultad para relacionarse e inadecuada manera de escuchar.	Necesita estímulo y apoyo de profesora y padres.
15	Kalexia	Presenta media dificultad en comprensión	Se debe trabajar con juegos lúdicos orientados en comprensión.
16	Segundo	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.
17	Ana	Dificulta media de la expresión oral	Se debe trabajar en comprensión lectora, con estrategias lúdicas.

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Tabla 4

*Resultados del Post test de la variable expresión oral.*

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL	Escala de calificación			
	En inicio	En proceso	Logrado	Total
<b>1. DICCIÓN</b>				
1.1 Pronuncia y expresa adecuadamente las palabras	6%	24%	71%	100%
<b>2. VOLUMEN</b>				
2.1 Intensidad de volumen	6%	65%	29%	100%
<b>3. FLUIDEZ y CLARIDAD</b>				
3.1 Desarrolla la fluidez y claridad verbal	6%	35%	59%	100%
<b>4. RITMO</b>				
4.1 Tiene control y dominio de la pausa en la oralidad	6%	24%	71%	100%
<b>5. EMOTIVIDAD</b>				
5.1 Se expresa de manera espontánea.	6%	24%	71%	100%
5.2 Demuestra emotividad y empatía	6%	6%	88%	100%

<b>6. COHERENCIA Y VOCABULARIO</b>				
6.1 Relata de manera ordenada	6%	24%	71%	100%
6.2 Usa un vocabulario adecuado.	6%	47%	47%	100%
<b>7. MOVIMIENTO CORPORAL Y GESTICULACIÓN</b>				
7.1 Usa gestos, ademanes y posturas corporales adecuadas.	6%	24%	71%	100%
Promedio dimensión hablar (1)	6%	30%	64%	100%
<b>8. ESCUCHAR</b>				
8.1 Comprende el mensaje	6%	24%	71%	100%
8.2 Determina la idea principal	6%	53%	41%	100%
8.3 Participa cuando el profesor culmina el mensaje	0%	29%	71%	100%
8.4 Se enfoca en el emisor	6%	29%	65%	100%
Promedio dimensión escuchar (2)	4%	34%	62%	100%
Promedio Global (1+2)	5%	32%	63%	100%

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

La tabla 4; nos muestra los resultados en la expresión oral después de la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes de cinco años; en la cual se tiene que en promedio el 6% de los estudiantes se encuentra ubicado en el nivel inicial, lo que indica que del total de estudiantes uno dificultades aun en los indicadores de hablar: pronunciación, fluidez, expresión, coherencia, vocabulario, movimientos y posturas.

Así mismo podemos visualizar que el 30% de los estudiantes están dentro del nivel de proceso, lo que indica que cinco estudiantes aún no logran las capacidades para una adecuada expresión oral y un 64% de los estudiantes, es decir, once han logrado desarrollar las capacidades de expresión oral hablada que son las adecuadas para los niños y niñas de cinco años del nivel inicial.

En lo que respecta a la dimensión escucha de la expresión oral, se tiene que el 4% de los estudiantes se ubican en el nivel de inicio; así mismo el 34% se encuentra en proceso y el 62% restante ha logrado desarrollar la capacidad de escuchar de manera más adecuada. Por tal razón se tiene que a nivel global la capacidad de expresión oral, el 63%; es decir once estudiantes, se ubican en el nivel de logrado, por otra parte, el 32%; es decir, cinco estudiantes; se encuentran en el nivel de proceso y el 5% restante, es decir, un estudiante; se ubican en el nivel de inicio.

Tabla 5

*Resultados del post test de la variable estrategias lúdicas.*

VARIABLE: ESTRATEGIAS LUDICAS	Escala de calificación			
	En inicio	En proceso	Logrado	Total
<b>9. JUEGOS DE REPRESENTACIÓN</b>				
9.1 Representación e imitación de personajes	6%	35%	59%	100%
9.2 Simula ser un Informante de noticias	12%	59%	29%	100%
9.3 Se expresa con autonomía	12%	35%	53%	100%
<b>Promedio</b>	10%	43%	47%	100%
<b>10. JUEGOS REGLADOS</b>				
10.1 Identifica vocales y sílabas en memorias	0%	12%	88%	100%
10.2 Asocia las imagen que ve con el fonema correspondiente	6%	35%	59%	100%
<b>Promedio</b>	3%	24%	73%	100%
<b>11. JUEGO DE ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS</b>				
11.1 Crea y expone adivinanzas y trabalenguas.	6%	53%	41%	100%
11.2 Nivel de modulación	12%	47%	41%	100%
11.3 Muestra motivación	0%	12%	88%	100%
<b>Promedio</b>	6%	37%	57%	100%
<b>Promedio</b>	6%	35%	59%	100%

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Los resultados que se muestran en la tabla 5; en la cual se presenta el pos test de la variable estrategias lúdicas, se puede observar que el 63% de los estudiantes, es decir un estudiante desarrolla las estrategias lúdicas en un nivel de logro aceptable; así mismo el 32% las desarrolla a un nivel de proceso y solo el 5% restante aun presenta grandes dificultades en el desarrollo de actividades lúdicas; lo cual constituye aún un problema que requiere una intervención que satisfaga el problema con una mayor atención.

Tabla 6

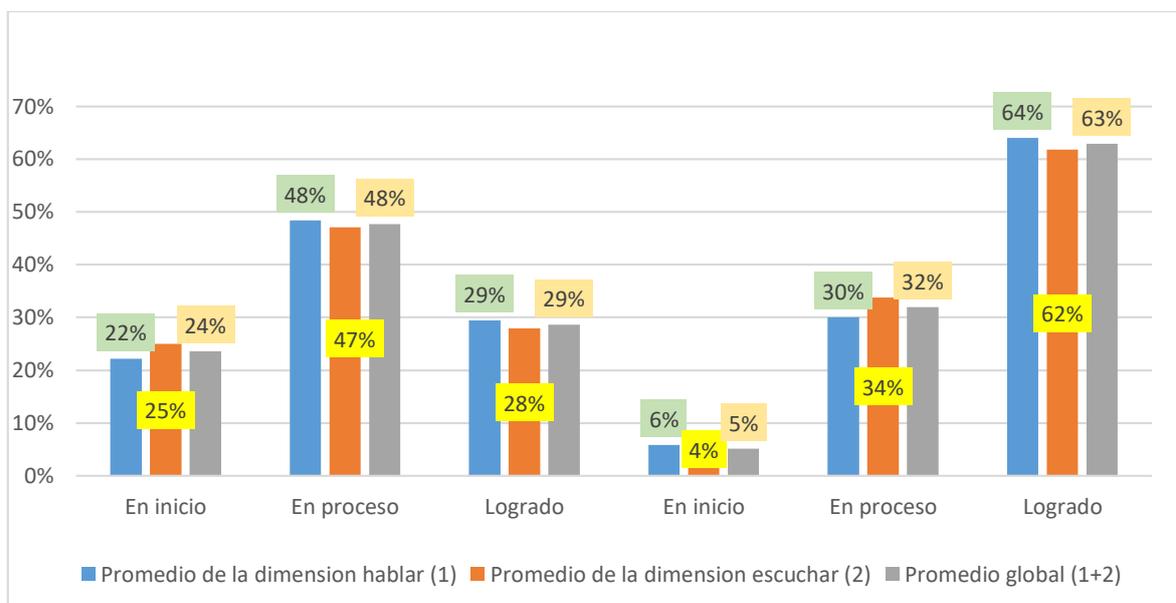
*Resumen de evaluación de la expresión oral Pre y post test*

VARIABLE EXPRESIÓN ORAL	PRE TEST			POST TEST		
	En inicio	En proceso	Logrado	En inicio	En proceso	Logrado
Promedio de la dimensión hablar (1)	22%	48%	29%	6%	30%	64%
Promedio de la dimensión escuchar (2)	25%	47%	28%	4%	34%	62%
Promedio global (1+2)	24%	48%	29%	5%	32%	63%

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Figura 1.

*Resumen de los resultados de la evaluación de la expresión oral pre y post test*



Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Tal como se observa en los resultados de la tabla 6 y figura 1, que constituyen el resumen evaluativo de la variable expresión oral antes y después de la aplicación de la aplicación de estrategias lúdicas, en donde se destaca el nivel de logro direccionado hacia el incremento gradual que pasa de un 29% a un 63%; en mejores condiciones de aprendizaje; dicha acción resulta beneficiosa para los estudiantes.

Tabla 7

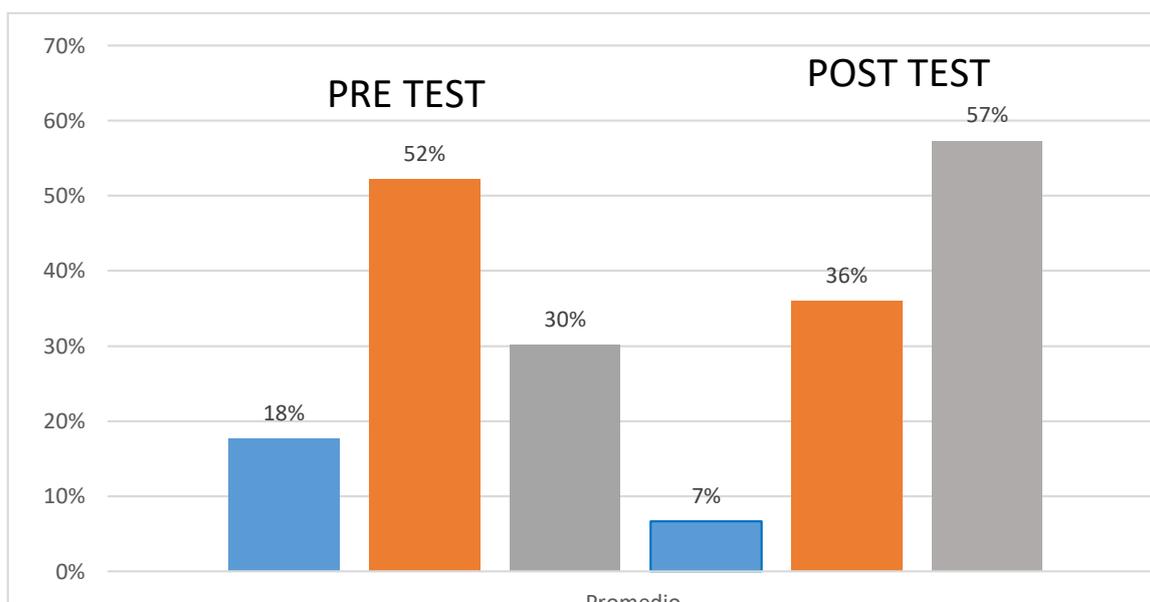
*Resumen de evaluación de la aplicación de estrategias lúdicas*

VARIABLE: ESTRATEGIAS LUDICAS	PRE TEST			POST TEST		
	En inicio	En proceso	Logrado	En inicio	En proceso	Logrado
Promedio	18%	52%	30%	7%	36%	57%

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Figura 2

*Resumen de evaluación de estrategias lúdicas Pre y post test.*



Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Los resultados que se muestran en la tabla 7 y figura 2, presenta el resumen de evaluación de la variable estrategias lúdicas, gráficamente se puede determinar un logro incremental de 27% (30% a 57%), así mismo se puede ver que desciende el número de estudiantes del nivel de inicio de 18% a 7%.

### **Evaluación de la hipótesis**

La hipótesis de investigación: La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la IEI N° 328 – La Margarita, del distrito de Querecotillo – Sullana, se evalúa analizando la nota

promedio del pre test y la nota promedio del post test, que se presentan a continuación:

Tabla 8

*Calificación de la expresión oral (aula Los bondadosos) - pre y post test*

N°	Alumno	NOTA PRE TEST	NOTA POST TEST
1	Santos	13	25
2	Britanny	28	35
3	Cesar	37	39
4	Loan	22	27
5	Ashley	18	27
6	Daleska	24	38
7	Danna	27	36
8	Brianna	36	38
9	Liam	22	27
10	Carmen	39	39
11	Alexis	26	38
12	Jordano	24	35
13	Valentina	39	39
14	Raúl	13	27
15	Kalexia	37	39
16	Segundo	24	36
17	Ana	26	35
Promedio Nota		26.76	34.11
Incremento		27%	

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Según la tabla 8, antes de la aplicación el promedio de nota del aula los Bondadosos es de 26.76 y luego de la aplicación este promedio es de 34.11, lo cual indica una mejora de la expresión oral en los estudiantes de 27%.

## Test de Mann- Whitney- Wilcoxon (WMW)

La idea del test de Wilcoxon, es contrastar dos muestras relacionadas, dando a conocer si existe diferencia significativa luego de la implementación de la mejora (La Cruz, 2019).

El test de Mann–Whitney–Wilcoxon es un estadístico no paramétrico que se usa para comparar la media de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba t de Student cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras. Se utiliza cuando la variable subyacente es continua (nominales) pero no se presupone ningún tipo de distribución particular. (Quispe, Calla, Yangali, Rodríguez, & Pumacayo, 2019).

Las hipótesis del test MWW son:

$$H_0: P(X > Y) = P(Y > X)$$

La aplicación de estrategias lúdicas no genera mejoras significativas en la expresión oral de los estudiantes de la IEI N° 328.

$$H_1: P(X > Y) \neq P(Y > X)$$

La aplicación de estrategias lúdicas genera mejoras significativas en la expresión oral de los estudiantes de la IEI N° 328.

Tabla 9

*Test de Wilcoxon-Mann-Whitney de las calificaciones de la expresión oral Pre y post test.*

---

Test Exacto de Wilcoxon-Mann-Whitney
Data: Calificaciones
Z = -2.6155, p-value = 0.0079
Tamaño del efecto: 0.32345

---

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

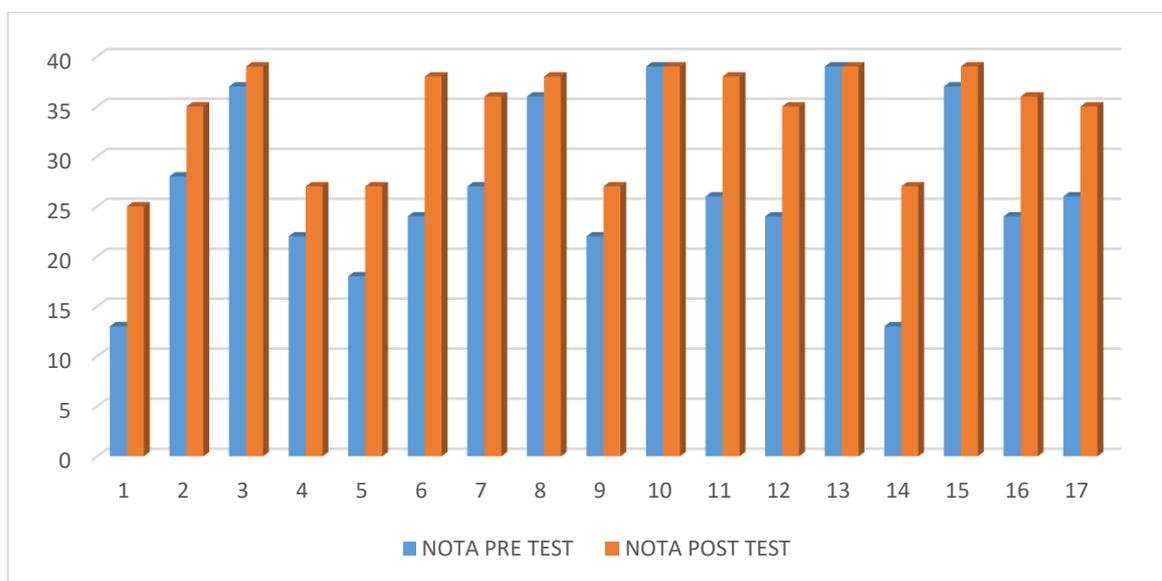
Estadísticamente se puede observar que la probabilidad de que una observación de la muestra POST\_TEST supere a una observación de la muestra PRE\_TEST es estadísticamente significativa (p-value <1%). Según la tabla 9, la diferencia entre las probabilidades de que observaciones de una muestra superen a las de la otra

difiere de forma significativa ( $p\text{-value} = 0.0079$ ), y el tamaño del efecto observado es (0.32).

Las diferencias significativas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas también se demuestran en el grafico 1.

Figura 3.

*Calificaciones de la expresión oral Pre y post test*



Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Decisión: al 95% de confianza se acepta la hipótesis H1: La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la IEI N° 328 – La Margarita, del distrito de Querecotillo – Sullana.

## V. DISCUSIÓN

En la etapa del diagnóstico se pudo observar insitu y con gran preocupación que el 72% de los estudiantes de 5 años de la IEI N° 328 – Los Bondadosos presentan dificultad en la expresión oral. De los 17 estudiantes evaluados (pre test) solo el 24% (4) comprenden o tienen capacidad de comprensión y solo 12% (2) logra identificar la idea principal de lo emitido por el docente, lo que deja en claro la falta de estrategias y metodologías de enseñanza para el buen desarrollo de estas capacidades que son causa del gran problema de la educación en el país, tal como lo revelan las pruebas como la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), el informe del programa internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA), estudios (uno peruano y otro internacional), que permite conocer los logros de aprendizaje alcanzados por los estudiante, en las áreas de comunicación, matemáticas y ciencias, los que resaltan que el gran problema de la educación en el Perú, es la existencia de niños/a que escuchan o leen y no entienden el mensaje, lo cual incide sobre todas las áreas de la educación básica regular (EBR), por lo cual el estudiante al culminar su EBR, termina con grandes limitaciones que no le permiten su óptimo desarrollo profesional.

Para Baralo (2015) sin un buen procesamiento, comprensión e interpretación de lo escuchado esta habilidad comunicativa no se logra, ya que sin entender el mensaje el estudiante tendrá dificultad en las demás áreas del aprendizaje.

Para el decano de la Facultad de Economía Ordinola (2021), considera que este problema se intensifica en las zonas rurales donde los profesores no cuentan con material y equipos para el desarrollo de sus clases, además en zona rural existe bajo control sobre el docente en aula, poca participación de padres de familia en el desarrollo de aprendizaje de sus menores hijos, el niño se dedica muchas veces a labores de campo lo cual intensifica la problemática de deserción escolar y la escasa motivación de los alumnos egresados de la educación básica regular hacia la educación superior.

Es el caso de los egresados de IE públicas de zonas rurales que tienen que fortalecer sus conocimientos obligadamente en academias preuniversitarias para intentar un ingreso en igualdad de competencias de sus pares los estudiantes de

IE de la zona urbana, los que no logran el ingreso optan por universidades privadas, ya que se cansan de postular y no ingresar, todo esta preparación académica antes de ingresar y/o postular a universidades privadas incrementan el gasto en educación, lo cual en muchos de los casos los padres no pueden costear dejando inconclusos sus estudios y la frustración de no haber estudiado una carrera de nivel superior, lo cual repercute en el desarrollo socioeconómico del ámbito rural.

La tabla 2, que evalúa la expresión oral mediante listas de cotejo del 2020 y ficha de observación, resalta que en los juegos de representación de personajes el 21% se encuentra en un nivel de inicio, el 51% están ubicados en el nivel de proceso y solo el 27% (cinco estudiantes) logran esta habilidad de jugar en un nivel de logro. En la dimensión juegos reglados que involucra los juegos de memoria solo el 35% (6 estudiantes) identifica vocales, silabas y asocia imágenes con fonemas de manera adecuada; el 12% (dos estudiantes) presenta grandes dificultades en este tipo de juego y el 53% (nueve estudiantes) se ubican en un nivel de proceso.

La problemática de la escasa capacidad de juego en los niños se debe a que las profesoras de nivel inicial no le dan la debida importancia a las estrategias lúdicas donde el niño sea protagonista de su propia educación, lo dice Decroly (1901), la educación debe ser practica y didáctica, donde se permita al estudiante aprender experimentando, teniendo en cuenta los interese del menor y utilizando el juego como herramienta importante en aula, donde además el profesor debe implementar un ambiente adecuado, bien organizado y preparado con la finalidad del autoaprendizaje del estudiante Montessori (1967). Froebel (1826), también resalta a la lúdica como la base de la educación inicial.

Observando la tabla 6, resumen de evaluación de la expresión oral antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas, se resalta el significativo cambio que se da luego de la aplicación de las estrategias lúdicas (adivinanzas y trabalenguas representación de personajes, juego reglado de memorias) se observa mejoras significativas en las dimensiones de la expresión oral (habla y escucha); el 64% (once estudiantes) alcanzan el nivel del logro, así mismo la cantidad de estudiantes en el nivel de logro inicial disminuye en un 17% (22% - 5%). En lo que respecta a la segunda dimensión evaluada "saber escuchar" destaca el nivel incremental del logro de (28% - 62%), generando un efecto global de 34%, lo cual pone de

manifiesto la mejora de la expresión oral de los estudiantes del aula los Bondadosos.

Los resultados encontrados en la investigación se alienan con los encontrados por Díaz y Monroy (2017), Guevara y Sánchez (2018), Villena (2018), Gómez, et al (2015), Paulette, et al. (2019), los cuales luego de la aplicación de estrategias lúdicas en niños de tres a cinco años resaltan la mejora significativa sobre la expresión oral que tienen las estrategias lúdicas aplicadas en aula, todos siguiendo una metodología de investigación acción. Cabe destacar la investigación de Paulette, donde recomienda como desde la universidad se puede trabajar mediante la extensión de programas de maestros comunitarios, especialmente donde el problema es mal álgido (zona rural), experiencia que ha sido promovida con gran éxito en países de Uruguay y Costa Rica.

## VI. CONCLUSIONES

1. Se tiene que el diagnóstico del nivel de expresión oral de los estudiantes de cinco años de la Institución educativa del nivel inicial; en la cual se tiene que en promedio el 22% de los estudiantes se encuentra ubicado en el nivel inicial, lo que indica que del total de estudiantes cuatro presentan dificultades ante los indicadores tales como el habla: pronunciación, fluidez, expresión, coherencia, vocabulario, movimientos y posturas.
2. La dimensión escuchar de la expresión oral, el 25% de los estudiantes se ubican en el nivel inicio, el 47% en proceso y solo 29% logra desarrollar la capacidad de escuchar de manera adecuada. A nivel global en expresión oral, se tiene que solo el 28%; es decir cinco estudiantes; se ubican en el nivel de logrado. De la misma manera el 48%; se encuentran en el nivel de proceso y el 24% restante, es decir, cuatro estudiantes se ubican en el nivel de inicio.
3. Los resultados del pre test referente a las estrategias lúdicas, el 30% de los estudiantes; desarrollan estrategias lúdicas en un nivel de logro; el 52% las desarrollan a un nivel de proceso y un 18% presenta grandes dificultades en el desarrollo de actividades lúdicas.
4. Los resultados en la expresión oral después de la aplicación de estrategias lúdicas se tienen que en promedio el 6% de los estudiantes se encuentra ubicado en el nivel inicial, lo que indica que del total de estudiantes uno dificultades aun en los indicadores de hablar: pronunciación, fluidez, expresión, coherencia, vocabulario, movimientos y posturas.
5. El 30% de los estudiantes están dentro del nivel de proceso, ya que aún no logran las capacidades para una adecuada expresión oral y un 64% de los estudiantes, es decir, once han logrado desarrollar las capacidades de expresión oral hablada que son las adecuadas para los niños y niñas de cinco años del nivel inicial.
6. En lo que respecta a la dimensión escucha de la expresión oral, se tiene que el 4% de los estudiantes se ubican en el nivel de inicio; así mismo el 34% se

encuentra en proceso y el 62% restante ha logrado desarrollar la capacidad de escuchar de manera más adecuada.

7. En el pos test de la variable estrategias lúdicas, se observa que el 63% de los estudiantes, desarrolla las estrategias lúdicas en un nivel de logro aceptable; así mismo el 32% las desarrolla a un nivel de proceso y solo el 5% restante aun presenta grandes dificultades en el desarrollo de actividades lúdicas

## VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al docente del nivel inicial de Educación Básica Regular que propongan y desarrollen estrategias para ser utilizadas como un medio didáctico; por tanto, el docente del área debe de capacitarse en el uso de dichas estrategias; de esta manera se obtendrán mejores resultados a nivel pedagógico.
2. Hay que tener en cuenta que las estrategias lúdicas constituyen un elemento muy importante que aporta al campo educativo, con especial atención a niñas y a niños; en razón a que posibilitan el hecho de incrementar su imaginación; atendiendo al contexto real; bajo el desarrollo de acciones creativas; favoreciendo, por ende, el mejoramiento del lenguaje y los componentes que intervienen en el desarrollo de la expresión, comunicación y comprensión; incrementando también la motivación, observación y atención.
3. Es esencial el hecho de poder implementar el desarrollo de nuevos proyectos educativos a nivel de aula; así como también desarrollar de manera efectiva secuencias didácticas que mejoren el proceso de enseñanza – aprendizaje; ya que estos hechos contribuyen a la formación integral de los niños y niñas del nivel inicial favoreciendo su conocimiento y el desarrollo comunicacional; por ello se recomienda a los docentes mejorar de manera significativa sus prácticas educativas.
4. Las instituciones educativas deben de tener muy en cuenta que se deben de cumplir a cabalidad los lineamientos curriculares con especial atención en área como la comunicación, matemática y ciencias naturales; ello en conjunto mejorarán las destrezas y habilidades comunicativas; permitiendo mejores condiciones de habla, escucha; así como favorece también aprender la lectura y la escritura de manere más efectiva; haciendo uso de estrategias metodológicas nuevas.

## **VIII. PROPUESTA**

### **8.1. Fundamentación**

La presente investigación constituye una propuesta pedagógica que se sitúa para poder alcanzar una alternativa de solución frente a un problema en el campo educativo; contribuyendo de manera efectiva a la construcción del proceso de enseñanza – aprendizaje; que busca el desarrollo de la expresión oral en niños de cinco años del nivel de educación inicial en la Educación Básica Regular – EBR. Esta condición se genera debido a las observaciones realizadas en el contexto educativo debido a que existen problemas en los niños y niñas del nivel inicial para poder expresarse de manera normal en el aula y frente a los demás compañeros; por ello la necesidad de plantear una estrategia que nos permita aportar en la solución del problema.

La propuesta educativa tiene como base el desarrollo de estrategias lúdicas aprovechando la edad de los estudiantes; ya que se pueden generar espacios de aprendizaje socioeducativos que estén acordes al sentido evolutivo del desarrollo cognitivo de los menores; de esta manera se podrá aportar hacia la solución de las dificultades planteadas; desarrollando para esta intervención dinámicas, juegos y rotaciones que faciliten un mejor aprendizaje. Lo que se busca es el beneficio de los estudiantes para poder desarrollar en un lapso de tiempo la expresión oral.

### **8.2. Objetivos de la propuesta**

#### **General:**

Proponer un programa de estrategias lúdicas que faciliten el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de edad en el desarrollo de la educación inicial de Educación Básica Regular.

#### **Específicos**

Diseñar actividades educativas basadas en la aplicación de estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de educación inicial.

Implementar espacios permanentes en los cuales se planifique los contenidos educativos teniendo en cuenta las estrategias de acciones lúdicas que favorezcan el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de cinco años de educación inicial.

Contribuir al incremento y desarrollo de la fluidez y coherencia de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de educación inicial.

### **8.3. Metodología.**

El desarrollo de la metodología de la presente propuesta educativa se basa en la atención y desarrollo de las actividades lúdicas que deben de desarrollar los niños y niñas de cinco años de edad; lo cual va a permitir que los educandos aprendan por medio de la realización de juegos; es decir, se divierten jugando y esto genera a la vez aprendizaje significativo de los contenidos curriculares que se construyen haciendo uso del juego; mejorando de esta manera la expresión oral con mayor fluidez y dominio de la comunicación. Por tanto, es necesario reconocer la viabilidad del desarrollo de la investigación que a la vez es un factor que facilita la creatividad y la innovación a nivel educativo; presentando un dinamismo que facilita de manera efectiva el aprendizaje.

### **8.4. Plan de actividades a desarrollar.**

Actividad 1. Descripción de las personas.

Competencias

- Saber: Examinar las características a nivel personal teniendo como punto de partida la descripción.
- Hacer: Efectuar comparaciones entre los educandos de forma creativa y lúdica.
- Ser: Realiza su descripción propia y la de los demás compañeros.

Estrategia.

- Deberán contar con una imagen y expresar las particularidades de la imagen.
- Realizarán su descripción propia.
- Realizar descripciones orales y compararlas con los demás estudiantes.

## Actividad 2. Comunicación

### Competencia

- Saber: Saber la importancia de una buena comunicación.
- Hacer: Narrar historias a sus compañeros haciendo uso de estrategias lúdicas.
- Ser: Expresarse sin miedo al referirse a situaciones cotidianas o imaginarias.

### Estrategia

- Se solicita que narren algunos hechos ocurridos en el pasado, explicando la narración y lo que más llama la atención.
- Los estudiantes exponen sus propias narrativas o historias a los demás compañeros dando a conocer sus creaciones.
- Se pide consultar las narraciones, su estructura y características y de esta manera se podrá comunicar mejor los hechos o sucesos presentados.

## Actividad 3. Contando un cuento.

### Competencia

- Saber: Saber de la importancia de las narrativas, considerando la lectura o su creación, estimulando de esta manera la imaginación y la expresión oral.
- Hacer: Narrar un cuento frente a los demás compañeros, utilizando el lenguaje corporal y gestual.
- Ser: Se recrea narrando las creaciones realizadas por los estudiantes.

### Estrategia

- Se narra un cuento identificando las principales características; de esta manera los estudiantes tendrán una mayor facilidad de crear sus cuentos.
- Se dan las pautas para que el estudiante narre un cuento.
- Se realizan las correcciones en atención a los vocablos utilizados.

## Actividad 4. Diversión

### Competencia

- Saber: Entender el propósito de los medios de comunicación.
- Hacer: Hacer uso de los medios de comunicación para aprender a expresarse.
- Ser: Desarrolla sus competencias comunicacionales con motivación.

### Estrategia

- Se realizará la narración de una noticia.
- Se presentará una la noticia
- Retroalimentación de tema con preguntas.

### Actividad 5. Conductor de un día

#### Competencias

- Saber: Saber sobre la importancia de los medios de comunicación.
- Hacer: Hacer uso de los medios de comunicación de forma clara y correcta.
- Ser: Valorar a los medios de comunicación.

#### Estrategias

- Se plantea el desarrollo de un programa de noticias.
- Un estudiante presentará las noticias y dará pase a la presentación de otros compañeros del aula.
- Se elegirá que educando lo hicieron mejor.

## REFERENCIAS

- Altamirano, L. (2004). Análisis de la estructura curricular básica del nivel temprano: Comunicación oral y escrita. Umbral. UNPRG. Lambayeque. Año IV. N° 7.
- Álvarez, T. (2007). La competencia en comunicación lingüística en las áreas del currículo. España: Ministerio de Educación y Ciencia
- Arellano, A. (1997). "Lenguaje Integral para leer, escribir y aprender". Libro amigo, Lima-Perú.
- Axline, M. (1991) "Terapia de juego". Tercera edición. Editorial Diana, México.
- DUBOIS, G. (1985) "El niño y su terapeuta del lenguaje". Primera edición. Editorial Masson. Barcelona.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. NARCEA: España.
- Bravo, L.; Villalón, M. y Orellana, E. (2016). Estudio pedagógico. Nivel Inicial: Un proceso constructivo, funcional.
- Chomsky, N. (1975). Estructura Lógica de Teoría Lingüística.
- Chomsky, N. (1999). Estructuras Sintácticas, Buenos Aires, Siglo XXI.
- Cratty, B. (2004). Juegos didácticos activos. PAX: México.
- Díez, C. (1999). La Interacción en el inicio de la lectoescritura. Madrid.
- Frías, M. (2008). Procesos creativos para la construcción de textos. Cooperativa Editorial Magisterio: Colombia.
- García, L. (2009). Claves para la educación. Narcea: Madrid.
- García, M. I. (2009). Cuentos y fábulas para la comprensión lectora. Primer ciclo. Visión Libros: España.
- Garton, A., & Pratt, C. (2006). Aprendizaje y proceso de alfabetización. España: Paidós Ibérica.

- Gorski, D. (1991) "Pensamiento y lenguaje". Tercera edición, Editorial Grijalva México.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación. México: Mc Graw-Hill.
- Huilca, M. E. (2000) Tesis no publicada UNPRG. "Aplicación de Estrategias Activas para desarrollar Capacidades de expresión y comprensión oral - 2000".
- Lewandowski, T. (1994) "Generalidades de la Lingüística". Segunda edición, Editorial Cátedra. España.
- López, G. (2002). La enseñanza temprana de la lectura y la escritura en la Unión Europea. España.
- Luria, A.R., Yudovich F.IA. (1996) "Lenguaje y desarrollo intelectual del niño". Quinta edición. Editorial Siglo veintiuno. España.
- Martínez, L. (2006). Comunicación y lenguaje: competencia comunicativa: supuestos de los profesores. Universidad del Rosario: Colombia.
- Martínez, L. (2006). Comunicación y lenguaje: competencia comunicativa: supuestos de los profesores. Universidad del Rosario: Colombia.
- Mendoza, A. (2006). Didáctica de la lengua y la literatura para primaria. Editorial Pearson: España.
- Mendoza, A. (2008). La evaluación docente en la pedagogía Montessori: propuesta de un instrumento. Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.
- MINEDU (2005). Competencias comunicativas. Lima: Dirección Nacional de Educación Temprana y Primaria.
- MINEDU, (2010) Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica en el área de matemática y comunicación en el II ciclo de la EBR.
- Ministerio de Educación (1994). "Guía para estimulación de la lecto - escritura" UNICEF. Lima-Perú.

- Ministerio de Educación (2016) "Guía de Comunicación Integral". Brasa. S.A. Lima - Perú.
- Molina, Á. (2001). Leer y escribir con Adriana. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.
- Montessori, M. (1940). "Ideas generales sobre el método, Manual práctico", Cepe.
- Monzón G. (2000) "Introducción al proceso de la Investigación científica". Segunda Edición. Editorial Oscar de León Palacios. Guatemala. C.A.
- Oyague, M. y Sevilla, J. s/f, Investigación Científica. Escuela de Postgrado. Módulo II. Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo". Lambayeque.
- Piaget, J. (1968/1976). El lenguaje y el pensamiento en el niño. Estudio sobre la lógica del niño (I). Buenos Aires: Editorial Guadalupe.
- Piaget. Aportaciones del padre de la Psicología Genética. 2000-2004.
- Pugliese, M. (2008). Las competencias lingüísticas en la educación infantil. Argentina.
- Rondal y Seron (1988) "Trastornos del lenguaje I". Primera Edición. Editorial Paidós. España.
- Sanchez, H. y otros (2002). "Metodología y Diseños de Investigación". Universitaria 3ª Edición. Lima-Perú.
- Santamaría, R. (2010). La competencia sociocultural en el aula de español L2/ LE. España: Ministerio de Educación.
- Sarlé, P. (2002). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Novedades Educativas: México.
- Soto, C. (2012). "Lectura y Escritura". 1ª Edición. Huánuco - Perú.
- Vargas, J. E. (2006). Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. Desarrollo Cognitivo: Jean Piaget.
- Vilá, R. (2008). Competencia Comunicativa Intercultural. España.

Winebrenner, S. (2007). *Cómo enseñar a niños con diferencias de aprendizaje en el salón de clases*. México: Pax.

Woolfolk, A. (1999) *“Psicología Educativa”*. Séptima edición. Editorial Prentice Hall. México.

Zapata, O.(1989). *Juego y aprendizaje escolar*. PAX: México.

Zorrilla A. (1992) *“Guía para elaborar tesis”*. Editorial McGraw-Hill, México.

## ANEXOS

## Anexo 1.

### Matriz de operacionalización de variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN
VD: Expresión Oral	La capacidad que tienen los estudiantes para expresar en forma espontánea y con seguridad sus necesidades, intereses y opiniones. (MINEDU, 2016).	La expresión oral es la capacidad que tienen los estudiantes del nivel inicial para comunicarse con: dicción, buen volumen, fluidez, ritmo, emoción, claridad, coherencia, con buen vocabulario y movimiento corporal y el escuchar.	Dicción	Pronuncia y expresa adecuadamente las palabras	1. En inicio 2. En proceso 3. Logrado
			Volumen	Intensidad de volumen	
			Fluidez y claridad	Fluidez y claridad verbal.	
			Ritmo	Tiene control y dominio de la pausa en la oralidad.	
			Emotividad	Se expresa de manera espontánea. Demuestra emotividad y empatía.	
			Coherencia y Vocabulario	Relato ordenado. Uso de vocabulario adecuado.	
			Movimiento corporal y gesticulación	Usa gestos, ademanes y posturas corporales adecuadas.	
Escuchar	Comprende el mensaje Determina la idea principal Participa cuando la profesora culmina el mensaje Se enfoca en el emisor				

VI: Estrategias Lúdicas	Estrategias lúdicas, se define como el conjunto de herramientas utilizadas por el docente, que tienen por finalidad promover aprendizajes significativos (MINEDU, 2016)	Estrategias Lúdicas Actividad recreativa que engloba a juegos como los de representación, reglados, juegos de adivinanzas y trabalenguas.	Juegos de representación	Representación e imitación de personajes Simula ser un Informante de noticias Se expresa con autonomía	1. En inicio 2. En proceso 3. Logrado
			Juegos Reglados	Identifica vocales y silabas en memoramas Asocia la imagen que ve con el fonema correspondiente.	
			Juego de adivinanzas y trabalenguas	Crea y expone adivinanzas y trabalenguas. Nivel de modulación Muestra motivación	

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

## Anexo 2:

### Instrumento de recolección de datos

#### FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA - EXPRESIÓN ORAL

##### 1. Presentación

La presente ficha de observación tiene como propósito obtener información de la situación oral de los estudiantes de 5 años de la IEI N° 328 – la Margarita, del distrito de Querecotillo en la provincia de Sullana

##### 2. Datos generales:

2.1 IEI N° 328    2.2 Grado: .....    2.3 Sección: .....

2.4 Estudiante: .....

##### 3. Instrucciones

Lee atentamente las preguntas de la ficha de observación y coloca el número correspondiente al nivel alcanzado:

En Inicio = 1    En proceso = 2    Logrado = 3

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL	Nivel alcanzado		
	1	2	3
<b>1. DICCIÓN</b>	1	2	3
1.1 Pronuncia y expresa adecuadamente las palabras			
<b>2. VOLUMEN</b>	1	2	3
2.1 Intensidad de volumen			
<b>3. FLUIDEZ y CLARIDAD</b>	1	2	3
3.1 Desarrolla la fluidez y claridad verbal			
<b>4. RITMO</b>	1	2	3
4.1 Tiene control y dominio de la pausa en la oralidad			
<b>5. EMOTIVIDAD</b>	1	2	3
5.1 Se expresa de manera espontánea.			
5.2 Demuestra emotividad y empatía			
<b>6. COHERENCIA Y VOCABULARIO</b>	1	2	3
6.1 Relata de manera ordenada			
6.2 Usa un vocabulario adecuado.			
<b>7. MOVIMIENTO CORPORAL Y GESTICULACIÓN</b>	1	2	3
7.1 Usa gestos, ademanes y posturas corporales adecuadas.			
<b>8. ESCUCHAR</b>	1	2	3
8.1 Comprende el mensaje			
8.2 Determina la idea principal			
8.3 Participa cuando el profesor culmina el mensaje			
8.4 Se enfoca en el emisor			
<b>TOTAL</b>			

VARIABLE: ESTRATEGIAS LUDICAS	Nivel alcanzado		
	1	2	3
<b>9. JUEGOS DE REPRESENTACIÓN / SIMBÓLICOS</b>			
9.1 Representación e imitación de personajes			
9.2 Simula ser un Informante de noticias			
9.3 Se expresa con autonomía			
<b>10. JUEGOS REGLADOS</b>			
10.1 Identifica vocales y silabas en memoramas			
10.2 Asocia las imagen que ve con el fonema correspondiente			
<b>11. JUEGO DE ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS</b>			
11.1 Crea y expone adivinanzas y trabalenguas.			
11.2 Nivel de modulación			
11.3 Muestra motivación			
<b>TOTAL</b>			

Observaciones:

---



---



---



---

### Anexo 3.

Ficha de Registro: Expresión oral y estrategias lúdicas en la IEI N° 328

N°	Alumno	Ítems: Variable expresión oral												Ítems: Variable Estrategias Lúdicas													
		1		2		3		4		5		6		7		8				9			10		11		
		1.1	2.1	3.1	4.1	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	8.1	8.2	8.3	8.4	9.1	9.2	9.3	10.1	10.2	11.1	11.2	11.3					
1	Santos																										
2	Britanny																										
3	Cesar																										
4	Loan																										
5	Ashley																										
6	Daleska																										
7	Danna																										
8	Brianna																										
9	Liam																										
10	Carmen																										
11	Alexis																										
12	Jordano																										
13	Valentina																										
14	Raúl																										
15	Kalexia																										
16	Segundo																										
17	Ana																										

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Alumno	Ítems: Variable expresión oral													Ítems: Variable Estrategias Lúdicas									Suma
	1	2	3	4	5		6		7	8				9			10		11				
	1.1	2.1	3.1	4.1	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	8.1	8.2	8.3	8.4	9.1	9.2	9.3	10.1	10.2	11.1	11.2	11.3		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	49	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	59	
4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	36	
5	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	31	
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	39	
7	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43	
8	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	59	
9	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	36	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	39	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	23	
15	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	60	
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	39	
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	
Varianzas	0.56	0.56	0.63	0.63	0.63	0.47	0.49	0.40	0.40	0.43	0.47	0.68	0.47	0.35	0.40	0.60	0.44	0.44	0.44	0.49	0.44		

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

Alumno	Items: Variable expresion oral													Items: Variable Estrategias Ludicas									Suma
	1	2	3	4	5		6		7	8				9			10		11				
	1.1	2.1	3.1	4.1	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	8.1	8.2	8.3	8.4	9.1	9.2	9.3	10.1	10.2	11.1	11.2	11.3		
1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	
2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	
4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	45	
5	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	45	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	57	
7	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	
8	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62	
9	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	45	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	60	
12	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	50	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	
14	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	45	
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	
16	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	56	
17	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	57	
Varianzas	0.22	0.32	0.26	0.24	0.22	0.06	0.22	0.26	0.22	0.22	0.37	0.22	0.24	0.26	0.26	0.39	0.11	0.26	0.26	0.26	0.11		

Nota: Elaborado por: Shirley Marilin, Vega Castro.

## Estadístico de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de Ítems
0.987597	21

## Estadístico de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de Ítems
0.96657	21



### NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

El reporte de matrícula se genera haciendo uso de la Nómina de Matrícula de aplicativo informático SIADIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siadie.minedu.gob.ec>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica					
Código	2 0 0 0 0 1 0	Número y/o Nombre	338	Gestión <sup>(1)</sup>	PGD	Inicio	15/03/2021	Fin	17/12/2021	Dpto.	PIURA	Prov.	SULLANA	Dist.	QUERECOTILLO	Centro Poblado	LA MARGARITA	Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre - RUI/D	
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sede I-EM	Situación de Matrícula <sup>(17)</sup>	Pais <sup>(17)</sup>	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lugar de Materna <sup>(12)</sup>	Seguiva Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja o Estudia <sup>(13)</sup>	Horas semanales que labora	Ecosocial de la Matern <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Ocupación <sup>(14)</sup>				
			Día	Mes	Año																
1	D.N.I. 171916109181714	ABAD CARREÑO, Santos Yoel	27	03	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
2	D.N.I. 171911818151016	ALBAN CARREÑO, Brittany Lupita	12	06	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
3	D.N.I. 171911818121615	CARREÑO CARREÑO, Cesar Loan	16	06	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
4	D.N.I. 17191181411410	CARREÑO RIVERA, Loan Edhin	06	06	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
5	D.N.I. 171916106101910	FARIAS AGURTO, Ashley Mayte	21	03	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
6	D.N.I. 171911210121310	HERRERA RIVERA, Daleska Viviana	13	05	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
7	D.N.I. 171915168191917	LEON CARREÑO, Danna Yasuri	29	02	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
8	D.N.I. 171913143131411	MENA MORALES, Brianna Juliette	13	10	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
9	D.N.I. 171915142101617	PORRAS REYES, Liam Shnyder	17	02	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
10	D.N.I. 171914191101415	RIVERA FARIAS, Briana Del Carmen	17	01	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
11	D.N.I. 171913171711210	RIVERA ORDINOLA, Alexis Eliab	04	11	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
12	D.N.I. 1719121915101917	RODRIGUEZ RIVERA, Liam Jordano	15	09	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
13	D.N.I. 171913146131410	SALCEDO PEÑA, Briggit Valerina	21	09	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
14	D.N.I. 171911912171210	SIANCAS BORRERO, Raul Alexis	27	06	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
15	D.N.I. 17191415131116	SILVA RECARBARREN, Kalexia Mikela	28	12	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
16	D.N.I. 17191515151412	SUAREZ INGA, Segundo José	03	03	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
17	D.N.I. 171913101914111	YACILA CARREÑO, Ana Gabriela	10	09	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
18																					
19																					
20																					
21																					

## Anexo 4.

### Fichas de validación



#### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TEMA: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 328 – SULLANA, 2020"

AUTORA: Shirley Marilín, Vega Castro. Orcid: 0000-0003-1424-0083

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20				Regular 21 – 40				Buena 41 – 60				Muy Buena 61 – 80				Excelente 81 – 100				OBSERVAC.									
		0	5	10	15	16	20	25	30	31	35	40	45	46	50	55	60	61	65	70	75		76	80	85	90	91	95	100		
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																											X		NINGUNA	
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																												X		NINGUNA
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																												X		NINGUNA
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																												X		NINGUNA
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																												X		NINGUNA

6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																												X		NINGUNA
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																												X		NINGUNA
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																												X		NINGUNA
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																												X		NINGUNA

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 18 de junio del 2021

Nombre y Apellidos Dr. CARLOS ALBERTO RÍOS CAMPOS  
 DNI 16678290  
 Teléfono 979 555 478  
 E-mail: rcamposca@ucvvirtual.edu.pe

FIRMA

### CONSTANCIA DE VALIDACION

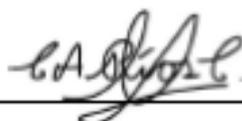
Yo, **CARLOS ALBERTO, RÍOS CAMPOS**; con DNI N° 16678290; profesión docente universitario; desempeñándome actualmente como Docente Universitario; en la Universidad Tecnológica del Perú; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los Instrumentos los cuales se aplicaron en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad				X	
4. Organización					X
5. Suficiencia				X	
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia					X
8. Coherencia					X
9. Metodología				X	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Plura 18 de junio del 2021.

Apellidos y Nombres : Dr. Carlos Alberto. Rios Campos  
 DNI : 16678290  
 Especialidad : Doctor en Gestión Universitaria  
 E-mail : carlosr72@gmail.com



Dr. Carlos Alberto, Rios Campos



### CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, **CRISTIAN AUGUSTO JURADO FERNÁNDEZ**; con DNI N° 17614492; profesión docente universitario; desempeñandome actualmente como Docente Universitario; en la Universidad César Vallejo; por medio de la presente hago constar que he revisado confines de validación los Instrumentos los cuales se aplicaron en el proceso de la Investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad				X	
4. Organización					X
5. Suficiencia				X	
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia					X
8. Coherencia					X
9. Metodología				X	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura 18 de Junio del 2021.

Apellidos y Nombres : Dr. Cristian Augusto Jurado Fernández

DNI : 17614492

Especialidad : Doctor en Gestión Universitaria

E-mail : ifernandezca@ucvvirtual.edu.pe



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TEMA: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 328 – SULLANA, 2020"

AUTORA: Shirley Marilin, Vega Castro. Orcid: 0000-0003-1424-0083

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20				Regular 21 – 40				Buena 41 – 60				Muy Buena 61 – 80				Excelente 81 – 100				OBSERVAC.
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1.Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																			X		NINGUNA
2.Objetividad	Esta expresado en conductas observables																		X			NINGUNA
3.Actualidad	Adecuado al enfoque técnico abordado en la investigación																			X		NINGUNA
4.Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																		X			NINGUNA
5.Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																			X		NINGUNA

6.Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																			X		NINGUNA
7.Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																X					NINGUNA
8.Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																		X			NINGUNA
9.Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																			X		NINGUNA

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 18 de junio del 2021.

Nombre y Apellidos Dr. GILBERO CARRIÓN BARCO  
 DNI 16720146  
 Teléfono 977 859 287  
 E-mail: ccarrionba@ucvvirtual.edu.pe



FIRMA

### CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, GILBERTO CARRIÓN BARCO; con DNI N° 16733848; profesión docente universitario; en la Universidad César Vallejo; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los Instrumentos los cuales se aplicaran en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad				X	
4. Organización					X
5. Suficiencia				X	
6. Intencionalidad					X
7. Consistencia				X	
8. Coherencia					X
9. Metodología				X	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura 18 de Junio del 2021.

Apellidos y Nombres : Dr. Gilberto Carrón Barco  
 DNI : 16720146  
 Especialidad : Doctor en Ciencias de Computación  
 E-mail : ccarronba@ucvvirtual.edu.pe



Dr. Gilberto Carrón Barco



### CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, **Marino Eneque Gonzales**; con DNI N° 16761853; profesión docente universitario; Doctor en Economía; desempeñándome actualmente como Docente Universitario; en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos los cuales se aplicaran en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad				X	
4. Organización					X
5. Suficiencia				X	
6. Intencionalidad					X
7. Consistencia					X
8. Coherencia					X
9. Metodología				X	

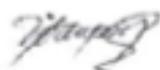
En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Plura 16 de Junio del 2021.

Apellidos y Nombres : Dr. Marino Eneque Gonzales

DNI : 16761853

Especialidad : Doctor en Economía

E-mail : menequogonzales@gmail.com



Dr. Marino Eneque Gonzales

FICHA DE CALIFICACIÓN DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TEMA: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 328 – SULLANA, 2020"

AUTORA: Shirley Marilin, Vega Castro. Orcid: 0000-0003-1424-0083

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20				Regular 21 – 40				Buena 41 – 60				Muy Buena 61 – 80				Excelente 81 – 100				OBSERVAC.
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																X					Ninguna
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																	X				Ninguna
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																		X			Ninguna
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			X		Ninguna
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																			X		Ninguna

6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																			X		Ninguna
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																		X			Ninguna
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																			X		Ninguna
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																			X		Ninguna

**INSTRUCCIONES:** Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 28 de junio del 2021

Nombre y Apellidos María Isabel De los Santos Exebio  
 DNI 17432099  
 E-mail: mdlossantosex@crece.uss.edu.pe

Firmado digitalmente por: MIDESANTOSEXE  
 28 Octubre 2021 11:17:15



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **María Isabel De los Santos Exeblo**; identificado con DNI N° 17432099; Doctora en Ciencias de la Educación; de profesión Licenciada en Educación; en la especialidad de Lengua y Literatura; desempeñándome como docente actualmente en la Universidad Señor de Sipán; de la región Lambayeque; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los Instrumentos los cuales se aplicarán en el proceso de la Investigación

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad				X	
3. Actualidad				X	
4. Organización			X		
5. Suficiencia					X
6. Intencionalidad				X	
7. Consistencia					X
8. Coherencia			X		
9. Metodología				X	

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura.

Piura, 28 de Junio del 2021

Apellidos y Nombres : **María Isabel De los Santos Exeblo**

DNI : **17432099**

Especialidad : **Licenciado en Educación: Lengua y Literatura**

Firmado digitalmente por: MIDESANTOSEXE

28 octubre 2021 11:17:15