



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juegos infantiles y su influencia en la expresión oral
de estudiantes de una institución educativa**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Abanto Sanchez, Diana Azucena (orcid.org/0000-0001-7310-0967)

ASESOR:

Mg. Hernández Vela, Jorge Antonio (orcid.org/0000-0002-7990-682X)

CO-ASESOR:

Mg. Diaz Agreda, Jorge (orcid.org/0000-0003-1260-0727)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis queridos padres quienes con su ejemplo de superación a base de esfuerzo y dedicación me han motivado siempre a seguir adelante.

A la memoria de mi hermano Carlos, quien con su cariño y consejos logros forjar en mí el deseo de superación.

A mi esposo y a mis adorados hijos quienes han sido parte fundamental para seguir mis anhelos, ellos son quienes me dieron grandes enseñanzas.

Agradecimiento

Expreso mi sincero agradecimiento a los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo.

En especial al Mg. Jorge Hernández Vela, quien me asesoro en el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Al Co asesor Mg. Jorge Diaz Agreda quien por su paciencia y apoyo en todo el proceso de realización de este estudio

A la directora de la Institución Educativa Inicial Mg. Nancy Castillo Vergel en la cual me dio la oportunidad de desarrollar mi investigación.

Índice de contenidos

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	1
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.1.1. Tipo de investigación	12
3.1.2. Diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.2.1. Variable 1: Juegos Infantiles	12
3.2.2. Variable 2: Expresión Oral	13
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	14
3.3.1. Población	14
3.3.2. Muestra	14
3.3.3. Muestreo:	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS.....	19
4.1. Juegos infantiles	19
4.2. Expresión oral	20
4.3. Evaluación de supuestos	21
4.4. Contraste de hipótesis específica	23
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	1

Índice de tablas

Tabla 1	Capacidad en juegos infantiles en estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.	19
Tabla 2	Nivel de expresión oral en estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.....	20
Tabla 3	Coeficientes del modelo causal de los juegos infantiles sobre la expresión oral	21
Tabla 4	Índices de ajuste del modelo causal	22
Tabla 5	Coeficientes del modelo causal de la autoestima en el aprendizaje cognitivo	23
Tabla 6	Estadísticos descriptivos y evaluación de supuestos.....	13
Tabla 7	Estadístico de confiabilidad de juegos infantiles	14
Tabla 8	Estadístico de confiabilidad de juegos infantiles	14

Índice de figuras

Figura 1 Influencia de los juegos infantiles en la expresión oral de los estudiantes de una Institución educativa inicial de Trujillo, 2022..... 22

Figura 2 Influencia de los juegos infantiles sobre las dimensiones de la expresión oral 23

Resumen

El presente estudio tuvo por objetivo central determinar el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022. Para lo cual empleó como metodología una investigación de tipo aplicado y de diseño correlacional causal, cuantitativo; la muestra fue de 85 alumnos; la técnica empleada fue la encuesta y los instrumentos fueron los cuestionarios para medir los juegos infantiles y la expresión oral de los estudiantes. El resultado obtenido fue que el 62.8% de los participantes presentó una capacidad adecuada para los juegos infantiles; mientras que el 83.5% de la muestra presentó un nivel de expresión oral regular. Respecto a la influencia de los juegos infantiles en la expresión oral se halló que los juegos infantiles influyen en el 37% de la claridad de la expresión oral; así también, los juegos infantiles influyen en el 32% de la fluidez de la expresión oral; y en el 60% de la coherencia de la expresión oral. La conclusión central de la pesquisa fue que sí hubo un efecto de los juegos infantiles en la expresión oral, el cual fue significativo, positivo y de magnitud grande.

Palabras clave: Juegos Infantiles, expresión oral, educación inicial

Abstract

The main objective of this study was to determine the effect of children's games on the oral expression of boys and girls from an Educational Institution in Trujillo, 2022. For which, an applied type of research and a causal, quantitative correlational design were used as a methodology; the sample was 85 students; the technique used was the survey and the instruments were the questionnaires to measure children's games and the oral expression of the students. The result obtained was that 62.8% of the participants presented an adequate capacity for children's games; while 83.5% of the sample presented a level of regular oral expression. Regarding the influence of children's games on oral expression, it was found that children's games influence 37% of the clarity of oral expression; likewise, children's games influence 32% of the fluency of oral expression; and in 60% of the coherence of oral expression. The central conclusion of the research was that there was an effect of children's games on oral expression, which was significant, positive and of great magnitude.

Keywords: Children's Games, oral expression, initial education

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos constituyen una parte fundamental en la vida de los niños desde las edades más tempranas, a través de ellos los infantes buscan entretenimiento, no obstante, en medio de la práctica de los mismos se va produciendo el desarrollo de habilidades a través de cantos, la escucha de cuentos y poemas, la práctica de trabalenguas, etc.; el resultado de practicar estas actividades mantiene la atención del niño enfocada en lo divertido de los juegos mientras que va mejorando su forma de hablar, de presentar sus mensajes y de darle sentido coherente a lo que expresa (Valente & Marchetti, 2020).

Por otra parte, se entiende muy bien el hecho que la expresión oral es también una destreza en extremo requerida por todo ser humano para poder desenvolverse y evolucionar en casi todos los escenarios, incluido el desarrollo de su amor propio durante toda su existencia (Tobalino et al., 2018), con esta facultad, la persona podrá avanzar en el plano académico, laboral y relacional en general, razón por la cual, los juegos que tengan el beneficio de incentivar en el infante el desarrollo de la expresión oral, representan un rol de vital importancia para toda persona (Costigan & Brink, 2020).

En el plano internacional, el Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021) declara que ha estado intentando promover el programa de Cuidado para el Desarrollo Infantil en 10 naciones de Latinoamérica y el Caribe, esto para que se induzca al infante a juegos que incentiven los diferentes ámbitos de su crecimiento, ya que en distintas partes del mundo, muchos niños retrasan su desarrollo en aspectos tan básicos como la expresión oral, siendo que entre el 2 y 19% manifiestan retrasos en el habla, y entre el 2.3% y 24% muestran retraso en el lenguaje en general, asimismo, el 3% de niños de secundaria manifiestan estos retrasos (García & González, 2019).

Esta estrategia y necesidad también se percibe como un requerimiento en investigadores particulares de varios países, por ejemplo,

en Ecuador, Caluguillin (2019) desarrolló un estudio sobre 154 alumnos de primaria en los cuales el 67% tenían una pronunciación mejorable, misma que fue arreglada con actividades lúdicas afines; de forma similar, en Colombia, Bohórquez y Rincón (2018) hallaron que en el 60% de su muestra de alumnos poseía una expresión oral pobre en vocabulario, el 36.6% presentaba algunas incoherencias y el 48.3% mostró una mejorable vocalización, razón por la cual, aplicaron diversas estrategias lúdicas para reducir estos porcentajes, consiguiéndolo finalmente.

En el ámbito nacional, el Perú reconoce la necesidad de los cerca de 4 millones 878 mil infantes, niños y adolescentes de exponerse a actividades recreativas, necesidad que se vio limitada por las restricciones por la pandemia de COVID 19, misma que también impidió la experimentación de juegos didácticos en las escuelas debido al establecimiento de la modalidad virtual (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2021; Diario Oficial "El Peruano", 2020). Por otra parte, estas restricciones pueden haber generado cifras altas de retraso o deficiencia en la expresión oral de los más jóvenes, siendo que se han atendido en agosto de 2020 más de 6840 casos de retraso en el lenguaje (Ministerio de Salud del Perú [MINSA], 2020).

La contundencia del efecto de los juegos infantiles en la expresión oral se aprecia en pesquisas como la de Blas (2019), en la cual se encontró en 73 infantes de Lima, que el 28.8% presentaban muy bajo nivel de expresión oral, mientras que el 71.2% se encontraban en un nivel con muchas oportunidades de mejora, no obstante, con un programa de enseñanza inspirado en juegos infantiles, se logró que el 97.3% mostraran mejoras; de forma similar, en el estudio de Canaval y Mamani (2018) en Arequipa, se halló que 70 niños entre 3 y 5 años, mostraron una expresión oral baja en el 23.6% y regular en el 45.3%, no obstante, con un programa de juegos infantiles idóneo, el porcentaje de nivel alto se incrementó a 85.6%.

Por todo lo expuesto es que alcanza a asimilar la necesidad de abordar el tema con investigaciones científicas que permitan describir y explicar qué es lo que acontece en la realidad nacional respecto al efecto de

los juegos infantiles en el manejo del lenguaje oral por parte de niños, de manera que se busca responder la pregunta: ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles en expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022?; además se hacen las preguntas específicas que son las siguientes: ¿Cuál es el nivel de los juegos infantiles en estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022?; ¿Cuál es el nivel de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022?; ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles en claridad de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022?; ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles en fluidez de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022?; ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles en la coherencia de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022?

Además, el presente estudio logra hallar una base en su justificación teórica, práctica y metodológica y ser de beneficio en estos aspectos para futuros estudios y diseños de estrategias relacionados a las variables. Desde un ángulo teórico, el aporte de este estudio radica en la selección y concatenación de bases teóricas, conceptos y enfoques que argumentan la validez de las variables, de modo que ese apartado cumple con aportar a otros investigadores una mayor profundización teórica de estas. Desde su enfoque práctico y social también proporciona datos concretos sobre la realidad medida en la muestra estudiada, estos datos respecto a los juegos infantiles y la expresión oral en alumnos de una Institución de Educativa de Trujillo serán provechosos para sopesar y elaborar estrategias de desarrollo del lenguaje oral en estudiantes según la información que se pueda obtener de la pesquisa, de la misma forma también será útil para los padres y, principalmente, con efecto en los alumnos y su evolución. Finalmente, el presente trabajo, al haber buscado alinearse a un enfoque de investigación científica, aporta el aval del uso de una metodología válida y confiable que puede ser útil para que otros investigadores la apliquen en pesquisas con las mismas variables y similar población.

Los juegos infantiles se consideran entonces herramientas de práctica

que sirven para desarrollar variadas habilidades básicas del niño manteniendo su concentración y enfoque a través de actividades de muchas naturalezas y con la participación de otros niños, de modo que, si se integran estos juegos al objetivo de incidir en el desarrollo de la expresión oral, esta adaptación permitirá lograr una mejor claridad en la pronunciación, una mayor fluidez en el empleo de términos y una destacada coherencia al conectar frases e ideas, efecto que no solo será útil en el presente, sino que también tendrá impacto en el éxito no solo estudiantil sino, también, en su vida personal y social.

Es entonces que se propone el objetivo general de determinar el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022; además se establecen los objetivos específicos que son las siguientes: identificar el nivel de los juegos infantiles en niños y niñas de una Institución Educativa, identificar el nivel de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa, determinar el efecto de los juegos infantiles en la claridad de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa; determinar el efecto de los juegos infantiles en la fluidez de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa, y determinar el efecto de los juegos infantiles en la coherencia de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa.

Además, se plantearon las hipótesis de que los juegos infantiles influyen en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa; así también las hipótesis específicas de que los juegos infantiles influyen en la claridad de la expresión oral de alumnos, los juegos infantiles influyen en la fluidez de la expresión oral de alumnos, y los juegos infantiles influyen en la coherencia de la expresión oral de alumnos de una institución educativa.

II. MARCO TEÓRICO

Para contrastar los hallazgos del presente estudio se encontraron investigaciones nacionales e internacionales respecto a las mismas variables o variables de semejante significancia en poblaciones escolares. Fueron halladas pesquisas que confirman las hipótesis de este estudio en forma parcial y, también investigaciones que niegan el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral; asimismo, la metodología fue variable, siendo que algunos estudios fueron correlacionales seccionales y otros consistieron en programas con alcance longitudinal.

En el ámbito nacional, se cuenta con la pesquisa de Canaval y Mamani (2018) que tuvo por motivo principal determinar el efecto de juegos verbales en la expresión oral en alumnos de inicial de un centro educativo de Arequipa. Para esto se planteó un estudio pre experimental y cuantitativo en un grupo de 70 niños, quienes pasaron un programa y contestaron pre y post test. Como resultado, al inicio mostraron una expresión oral baja en el 23.6% y regular en el 45.3%, no obstante, con un programa de juegos infantiles idóneo, el porcentaje de nivel alto se incrementó a 85.6%; la claridad alcanzó un 95% de nivel alto, la fluidez 86% y la coherencia 90%. La conclusión del estudio fue que sí hubo efecto de los juegos infantiles

Por su parte, Blas (2019) estudió el efecto de un programa de juegos verbales en la expresión oral de alumnos de un centro educativo inicial de Lima. La metodología fue descriptiva y pre experimental, en una muestra de 73 niños quienes completaron un test antes y después del programa. Como resultado, la claridad de la expresión oral pasó de ser predominantemente regular en el 65.8% a alta en el 97.3%; la fluidez pasó de ser predominantemente regular en el 82.2% a alta en el 90.4%; y la coherencia pasó de ser baja en el 34.2% y regular en el 41.1% a ser predominantemente alta en el 98.6%. Se concluyó que los juegos verbales infantiles sí tuvieron un efecto positivo y alto en los alumnos.

Asimismo, Condori y Larico (2022) investigaron el efecto de los juegos verbales en la expresión oral de alumnos de Moquegua. La pesquisa fue

relacional para 9 personas quienes completaron cuestionarios de ambas variables. Como resultado se tuvo que el 22.3% tuvo una capacidad baja en juegos verbales, el 44.4% una regular, y el 33.3% una capacidad alta; asimismo, los niveles de claridad oral fueron bajos en el 33.3%, regulares en el 44.4% y altos en el 22.3%, la fluidez fue baja en el 22.2%, media en el 55.6% y alta en el 22.2%; la coherencia fue baja en el 33.3%, regular en el 55.6% y alta en el 11.1%. La conclusión fue que las dimensiones de la expresión oral correlacionaron de forma significativa y regular con los juegos.

También se tiene lo estudiado por Vera (2018) que tuvo por objetivo saber el efecto de los juegos verbales en la expresión oral de alumnos de un centro educativo en Moquegua. La metodología fue cuantitativa y experimental en un grupo de 25 niños a quienes se les aplicó ficha de observación antes y después del programa de juegos. El resultado fue que el nivel de expresión oral pasó de ser bajo en el 32% y medio en el 68% a alto en el 76%; la claridad pasó de ser regular en el 68% a alta en el 68%, la fluidez pasó de ser regular en el 64% a alta en el 72%; la coherencia pasó de ser regular en el 72% a alta en el 72%. Se concluyó que hubo efecto de los juegos verbales infantiles en la expresión oral.

Finalmente, se cuenta con la pesquisa de Jinez (2020) en la cual se buscó conocer el impacto de estrategias didácticas basadas en juegos verbales infantiles en la expresión oral de alumnos de primaria de un centro educativo de Pucallpa. El estudio fue descriptivo, pre experimental en un grupo de 15 personas quienes completaron test antes y después de la aplicación de las estrategias. El resultado fue que el nivel de la expresión oral fue bajo en el 33.3% y regular en el 66.7% antes de la aplicación del programa; luego de éste el nivel fue regular en el 33,3% y alto en el 66.7%. Como conclusión se tuvo que el programa de estrategia con juegos verbales tuvo un efecto positivo fuerte en la oralidad de los alumnos.

En el ámbito internacional, Meza (2018) investigó como los juegos infantiles de diversos tipos influyen en la expresión oral de alumnos de primaria de un centro educativo de Barranquilla. La investigación fue mixta y

seccional en un grupo de 20 personas quienes completaron cuestionarios de las variables. El resultado fue que el 82% de los niños mostraron disposición por los juegos para mejorar su expresión oral; asimismo, el nivel de expresión oral fue bajo en el 76% y alta en el 24%. Se concluyó que los juegos infantiles tuvieron una influencia positiva pero débil con la expresión oral en alumnos y en sus dimensiones.

Por otra parte, se tiene el estudio de Narváez (2019) que tuvo como objetivo conocer la influencia de las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de primaria de un centro educativo de Colombia. El estudio fue cualitativo, seccional aplicado a un grupo de 10 alumnos quienes participaron de entrevistas sobre las variables. El resultado fue que el 80% estuvo de acuerdo en que las canciones mejoran la expresión oral, el 90% manifestó que las canciones ayudan a mantener su atención en la pronunciación, el 70% estuvo en desacuerdo respecto a que las canciones infantiles ayudaban a prestar atención en la coherencia de la letra. La conclusión fue que las canciones sí mejoraban la expresión oral.

Asimismo, Bohórquez y Rincón (2018) investigaron con objeto de conocer el efecto de las estrategias lúdicas sobre la expresión oral en alumnos de un centro educativo primario de Colombia. El estudio fue seccional y descriptivo en un grupo de 60 personas quienes completaron cuestionarios de las variables. Como resultado se tuvo que el nivel general de expresión oral fue predominantemente regular en el 56%; el vocabulario fue pobre en el 60%, el 36.6% presentaba algunas incoherencias y el 48.3% mostró una mejorable vocalización. La conclusión de la pesquisa fue que las estrategias lúdicas sí influían de manera positiva y moderada en la expresión oral de los alumnos.

También, Caluguillin (2019) llevó a cabo una investigación con propósito de conocer el efecto de los juegos verbales en la expresión oral del lenguaje inglés en alumnos de un centro educativo de Ecuador. La metodología fue cuantitativa y descriptiva en una muestra de 154 personas quienes completaron cuestionarios concernientes a ambas variables. El

resultado fue que el 67% no tenían una pronunciación clara, el 53% no tenían buena fluidez, y el 63% no eran coherentes en sus expresiones; asimismo, el 76% no empleaba actividades lúdicas en el aprendizaje, el 7% a veces y el 7% siempre. La conclusión del estudio fue que los juegos verbales sí tenían una influencia positiva sobre la expresión oral del inglés.

Finalmente, en la pesquisa de Obando (2019) se buscó determinar la influencia de las actitudes lingüísticas sobre la expresión oral inglés de alumnos de la Universidad Central de Ecuador. El estudio fue descriptivo y seccional en un grupo de 44 personas quienes completaron cuestionarios de ambas variables. El resultado fue que los del turno mañana preferían en un 62% el inglés, y los de turno tarde, preferían otro idioma en el 52.1%; asimismo, el 28% elegía la expresión oral en inglés debido a sus conocimientos previos y el 21% por afectividad; además, el 34% prefería el francés porque lo percibía más fácil de aprender. La conclusión consistió en que las actitudes de los alumnos beneficiaba la expresión oral.

En lo referente a los juegos correspondientes a la etapa infantil, consisten en tareas de connotaciones sociales y cognoscitivas que son empleadas como herramientas por los seres humanos en sus etapas de vida más tierna para conocer el mundo e interactuar con él y sus reglas, de modo que con estas dinámicas, los infantes fabrican esquemas mentales para describir el mundo que experimentan, de modo que puedan ensayar respuestas con elementos emocionales combinados a lo racional ante situaciones conflictivas (Forero, 2004).

Por otra parte, los juegos no solo son una oportunidad de ensayo y error para auscultar el mundo de afuera, sino que, también exponen ante la consciencia del niño y la de otros, cosas que yacen en su interior, tales como miedos, anhelos y sentimientos, así como también sus destrezas, debilidades y creatividad, capacidades físicas y psicológicas (Brick et al., 2020).

Desde una descripción operacional más básica y general de los juegos, se debe mencionar que requieren de contacto físico entre el infante

y otros niños, de modo que se produzca una cierta confianza en la sociabilidad y el establecimiento de lazos; además, una de las más importantes exigencias de las actividades lúdicas infantiles es el ejercicio de la imaginación, cuyo desarrollo trae consigo beneficios en términos de adaptabilidad, ingenio y resiliencia (Oliveira & Fabbron, 2021).

Albán (2020) menciona que, en anteriores épocas, este conocimiento respecto a los juegos infantiles no era el que es ahora, ya que antes solo eran vistos como simples formas de entretenimiento sin consecuencias trascendentes para el futuro del niño; pero eso fue cambiando con el paso de las investigaciones y libros en los que se abordaba el tema con una mirada más científica; de estos estudios se supo al fin que el juego en edades tempranas representa una oportunidad única para perfilar habilidades pertenecientes a variados campos de la vida del ser humano como la comunicación, en la cual benefician su ritmo y espontaneidad (Carvalho, 2018).

En ese sentido, Huiting (2022) categoriza a las actividades lúdicas como un tipo de entrenamiento inconsciente en el que se presentan situaciones que requieren una solución dentro de ciertas reglas establecidas, mismas que presionan al niño a analizar razones y corolarios de decisiones diversas para producir efectos deseados que lleven a la victoria individual o del equipo; además el jugador interactúa con objetos que, a menudo, acompañan a los desafíos con juguetes de varios colores, formas, funciones y conceptos (Yang et al., 2022).

Es por eso que Rodríguez et al. (2018) reconocen el potencial de las actividades de esparcimiento en el terreno de la pedagogía del nivel inicial y hacen hincapié en que es necesario integrar los juegos con la presentación de contenidos de la escuela. Gooch et al. (2016) se unifican a lo dicho por Rodríguez et al. (2018) y aportan la idea de que los juegos, al ser incentivados por la búsqueda de cierto placer en la diversión, aseguran aquellos elementos de la psiquis del educando que, con estrategias didácticas tradicionales, cuestan trabajo estimular, esos elementos son la

atención, la memoria y la concentración.

Estableciendo un cierto contraste a los anteriores autores, Garcés (2011) manifiesta que no todos los juegos infantiles tienen el suficiente resultado beneficioso sobre el aprendizaje, razón por la cual, aunque las actividades lúdicas poseen un cierto potencial pedagógico, es necesario diseñar o replantear los juegos con orientación a resultados concretos para que el provecho se incremente y se vea reflejado su efecto en el rendimiento académico.

De acuerdo a Trigueros et al. (2013) las características de las actividades lúdicas dentro del salón de clase deben ser analizadas con detenimiento y evaluadas en su efecto sobre las destrezas cognitivas y en congruencia tanto con los contenidos de los cursos como con la promoción del trabajo en equipo, de tal forma que, de forma integrada, el niño desarrolle un buen sistema de toma de decisiones; es por eso que, el docente como mediador y guía del aprendizaje debe de considerar los siguientes puntos:

La estimulación de tareas que requieran la práctica del ingenio, la imaginación y la destreza psicomotriz, para que todo esto no solo guarde relación con los contenidos académicos, sino también con todas las experiencias que puede vivir un alumno en el aula de clase, conectando así sus logros con el desarrollo de su personalidad y el de esta con su entorno social; siendo que los juegos deben de invitar al educando en desarrollo a ejercer una vida social y académica positivas (Trigueros et al., 2013).

En coherencia con ello, la utilidad de los juegos infantiles se extiende al terreno de los valores, ya que, a través de tareas lúdicas con trasfondo en valores, se pueden transmitir ideales y hacerlos asimilables de manera activa por los niños, para que comprendan su importancia y contexto adecuados, asimismo, la mayoría de estos valores beneficiarán el aspecto colaborativo de la vida del educando (Shen et al., 2022). Es entonces que la incursión de metodologías de enseñanza basadas en juegos transforma el perfil común del educando transformándolo de una postura pasiva a una activa con mayores índices de compromiso, motivación y concentración (Lan et al.,

2014).

Lisea y Gordillo (2021) no desestiman la importancia de los juegos tradicionales que, aunque no tienen un propósito pedagógico contundente, aun sirven para transmitir aspectos de la cultura, el desenvolvimiento en actividades cotidianas que luego los niños tendrán que replicar cuando lleguen a la adolescencia o la adultez, no obstante, en distintos países esos juegos tradicionales presentan variantes ajustadas a su realidad local y un significado propio que requieren de un contexto para entenderlos.

La ventaja que pueden presentar este tipo de actividades lúdicas antiguas es su duración limitada y su transmisión concisa de los valores culturales, además que no requieren de un diseño o adaptación tan compleja, de modo que no es requerida una preparación aparatosa de materiales para su implementación (Montealegre & Forero, 2006). Todas esas interacciones lúdicas deben su practicidad al hecho de que son representaciones escenificadas o recreaciones de costumbres, tareas cotidianas, ceremonias y comportamientos de segmentos étnicos y/o generacionales (Gipit et al., 2017).

En cuanto los niños son instruidos por los mayores en cuanto al significado de los juegos tradicionales que practican, entienden la importancia de esas actividades y el peso cultural que poseen, ya que se sienten parte de la cadena de personas que los practicaron antes que ellos, es decir, sus padres, abuelos, bisabuelos, etc., todo esto suscita la curiosidad y genera la apertura del infante a recibir más información al respecto (Adelantado & Campillo, 2017).

Dentro de lo que se experimenta en los juegos se halla el resumen de la vida en sociedad, no solo en las actividades escenificadas sino en las sensaciones psicológicas implicadas: háblese de sensaciones de triunfo, derrota, camaradería, resolución de conflictos, fijación de metas, la asimilación de debilidades, el respeto por la ley, las resoluciones morales, el enfoque, etc., todo en conjunto con los niños que los acompañan; con esto ensayan su libertad, albedrío, ganas de vivir, relaciones afectivas, roles de

padre, de hermanos, de hijos, trabajo en equipo, planificación, responsabilización sobre sus propias emociones, la gestión del estado de ánimo, dar mantenimiento a sus relaciones, etc. (Martín et al., 2004).

Con todas estas contribuciones argumentadas respecto a los juegos infantiles se condensa su importancia en el diario vivir de los niños en general y en su etapa como educandos, de modo que se asienta la idea de que la trascendencia de las actividades lúdicas es de alcance integral en su desarrollo como personas productivas y con valores, y estos mismos argumentos no se encasillan en sustentar su importancia sino, además, su carácter de fundamental y altamente requerido (Sarlé, 2001).

Los juegos infantiles presentan versatilidad por una razón, y esta es la diversidad en la que se presenta y la forma en cómo esta diversidad puede tipificarse; por ejemplo, Cerdá et al. (2004) dividió a estos en dos grandes grupos: los juegos de equipo y los de perfil individualista, asimismo, en los individualistas se encuentran los de poco o nulo desplazamiento y los activos, y también se cuenta con aquellos en los que el jugador posee la totalidad de la información respecto al juego y los que solo deben permitir al jugador manejar una parte del conocimiento del juego.

Por otra parte, Silva (2004) y Hartanto et al. (2021) identificaron clasificaciones más específicas de las actividades lúdicas dividiéndolas en numerosos apartados: por un lado se tienen a los que requieren el dominio de reglamentos del juego, los que se especializan en la construcción de estructuras, los que persiguen un objetivo estrictamente académico, los de producción escrita, los de actividad física y los de expresión artística plástica; por otra parte, se tienen a los de competencia con otros miembros, a los que se avocan a estimular la deducción de respuestas, los tradicionales, los basados en plataformas tecnológicas.

Al respecto, el Ministerio de Educación del Perú (MINSA, 2009) ensaya sus propias tipificaciones de las actividades lúdicas en favor de concatenarlas en el proceso pedagógico, siendo que sus propuestas son las siguientes: juegos de tipo simbólico, que consiste en explotar la capacidad

imaginativa del educando en la creación de mundos irreales; las actividades lúdicas orientados a la sociabilidad y que explotan lo mejor de las relaciones amicales de los educandos; el juego del sistema motor, en el que se incentiva al educando a moverse y desarrollar la coordinación de sus miembros; y la tarea lúdica cognitiva, en la que se trata de incrementar el aspecto intelectual del niño (Manesis, 2018).

No se incluyen tipos de actividades más complejas de juego debido a que estas cuatro son las más importantes en la inducción de los infantes de centros educativos del estado, más específicamente cuando el niño está aprendiendo a integrarse en la vida escolar, y es que es importante que el aspecto pedagógico no se complique demasiado al asimilar esta clase de estrategias dentro de su currículo, razón por la cual es requerido conservar cierta simplicidad y discreción (MINSA, 2009).

Dimensión afectiva: refiere a la capacidad de lo lúdico de generar percepciones placenteras que retroalimentan la concentración y el deseo de continuar jugando; aspecto del juego que se asocia al requerimiento de niños con cuadros notorios de ansiedad y baja tolerancia al fracaso, sobre todo en consecuencia de experiencias tensionantes que pueden darse en el hogar, el propio ambiente escolar, la vida social fuera a la de la familia y la escuela, etc. (Rodríguez, 2022).

Dimensión social: es relativa a la capacidad de muchas tareas lúdicas para reunir, estimular la negociación y el deseo de mantener los compromisos con otros jugadores y amigos, el deseo de compartir hábitos para identificarse con un grupo, la asimilación de lo que se considera tradicional (Kirman, 2010). Dimensión cultural: trata del contenido de los juegos en los que se transmiten de manera puntual o metafórica los quehaceres de trasfondo cultural en función de la localidad en donde se practican; esto configura variantes en países con distintas costumbres y valores (Pérez & Viladot, 2016).

Dimensión creativa: consiste en la combinación y uso original de los elementos y reglas que constituyen o forman parte del juego, también aluden

a la creación de contenidos o conceptos por parte del niño y que nacen de la imaginación, virtud que puede asistir a los procesos de aprendizaje (Saleima & Saleima, 2018). Dimensión cognitiva: usualmente no es un aspecto tan bien abordado de los juegos, pero es el más importante a desarrollar si se requiere un efecto académico más contundente, siendo que esto consiste en la capacidad de un juego de fijar conocimientos nuevos en el jugador (Zapata et al., 2012).

Dimensión sensorial: principalmente relativa a los niños de menor edad, se basa en la estimulación de toda información que pasa por los sentidos, de modo que, por cumplir el propósito de entender estas sensaciones, los infantes exploran aquellos objetos o actividades que brindan esos estímulos para determinar un sistema de predicción del entorno (Arribas, 2008).

Dimensión motora: también se trata de un aspecto crucial en el desarrollo de educandos más jóvenes, mismos que requieren la práctica de actividades con movimiento tanto estacional como de movimientos para desplazarse, asimismo, también necesitan movimientos de largo alcance como aquellos en los que se ejercite la precisión; para esto, muchas actividades lúdicas ofrecen cobertura de este tipo de desarrollo a través del correr, saltar, encajar piezas con precisión, cargar objetos, etc. (Lavega et al., 2020).

La expresión oral es un distintivo con niveles complejos propios del ser humano, con la cual el individuo da a entender de manera fluida y clara, inquietudes, sensaciones e ideas (Cassany, 1984). Para sostener ese nivel de complejidad, la oralidad humana se sustenta en procedimientos y capacidades más o menos detalladas para expresarse, pero requiere de un aprendizaje estimulado por las personas del entorno (Núñez, 2014). Para Serafin (2016), este tipo de expresión se divide en dos atendiendo a su uso:

En primer lugar, está la de tipo espontáneo en la cual es requerida la atención inmediata de los demás para transmitirles mensajes que pueden consistir en la descripción de hechos concretos o en la manifestación de

realidades internas. En segundo lugar, se tiene a la de tipo reflexiva, esta forma de oralidad es descrita por su uso premeditado y reflexionado, de forma que el mensaje se prepara con tiempo y se afina para una ocasión específica, tales como inducciones, impartir clases, discursos, conferencias, etc. (Sifrar, 2007).

La utilidad preliminar de ambos tipos es contundente en la sociedad actual y a nivel personal, en el caso de la expresión oral, esta se puede emplear tanto para comunicar algo en el momento como en la emisión de mensajes complejos, asimismo, en ambos casos, la gesticulación y la mímica pueden proporcionar a los que se dice una dimensión más expresiva, de manera que se enriquezca el mensaje (Edmaiston & Larsen, 1983); no obstante, para aquellos que presentan problemas para manifestar sus ideas de forma oral, eligen el medio escrito que, por lo general, tiende a ser reflexivo y permite un tiempo prudente para ordenar mejor las ideas antes de su emisión completa (Huarque & Elisa, 2007).

En lo concerniente a lo dicho por Vásquez et al. (2014), una de las modalidades más empleadas es la plática que, en la actualidad, puede darse manera tanto oral como escrita en tiempo real; esto puede ser posible entre dos o más personas, para lo cual es importante que el proceso de emisión de mensajes se complemente con suficiente escucha y disposición; en función de esto puede producirse un diálogo sereno y ordenado o puede producirse un debate con tonos notables de intensidad.

Por otra parte, en la expresión oral se tienen mensajes más elaborados y sistemáticos en los que se narran hechos con detalle y, además se imprime en esa transmisión un punto de vista o un meta mensaje de parte del orador; por otra parte, los acontecimientos o hechos que se cuentan pueden ser imaginarios o sobre situaciones reales acaecidas, de ahí que, de forma oral se transmitan noticias, mitos, leyendas, reportes cuentos, etc. (Eckrich et al., 2019).

III. METODOLOGÍA

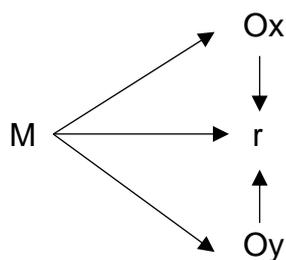
3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

De acuerdo a Sanchez & Reyes (2015), la investigación es de tipo básico al poder generar conocimiento acerca del problema de la forma en que se relacionan las variables del estudio.

3.1.2. Diseño de investigación

Corresponde a un enfoque cuantitativo, no experimental, transversal y de diseño correlacional causal, en el cual se establece la relación entre las dos variables de estudio, en un determinado lapso temporal. Su representación gráfica se comprende en este esquema:



Donde:

M: Estudiantes de una I.E.

Ox: Juegos Infantiles

Oy: Expresión Oral

R: Relación de variables

3.2. Variables y operacionalización

3.2.1. Variable 1: Juegos Infantiles

Definición Conceptual

Forero (2004) manifiesta que consisten en tareas de connotaciones sociales y cognoscitivas que son empleadas como herramientas por los

seres humanos en sus etapas de vida más tierna para conocer el mundo e interactuar con él y sus reglas, de modo que, con estas dinámicas, los infantes fabrican esquemas mentales para describir el mundo que experimentan.

Definición operacional

La variable se midió empleando una lista de cotejo sobre los juegos infantiles con los indicadores de cada dimensión.

Indicadores: Según las dimensiones de los juegos infantiles propuestas, Afectivo- emocional y su indicador expresión emocional; Social y su indicador interacción, Cultural y su indicador Relación con el medio; Creativa y sus indicadores Creatividad e imaginación; Cognitiva y su indicador memoria; Sensorial y sus indicadores Percepción auditiva y visual; finalmente Motora y su indicador coordinación.

Escala de medición: ordinal

La matriz de operacionalización de variables se presenta en el **anexo N° 01**

3.2.2. Variable 2: Expresión Oral

Definición Conceptual

Según Cassany (1984) la expresión oral es una comunicación con niveles complejos propios del ser humano, con la cual el individuo da a entender de manera fluida y clara, inquietudes, sensaciones e ideas.

Definición operacional

Se midió a través de las dimensiones de claridad, fluidez y coherencia de niños de inicial.

Indicadores

Según las dimensiones de Claridad y sus indicadores pronuncia correctamente y expresa imágenes; Fluidez y sus indicadores comprenden palabras y conoce conceptos; Coherencia y sus dimensiones de Describir imágenes a través de una lámina y Repite

frases.

Escala de medición: ordinal

La matriz de operacionalización de variables se presenta en el **anexo N° 01**

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población

La población está conformada por 91 estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa de Trujillo en el año 2022, de los cuales por los criterios de selección fue un total de 85 niños evaluados.

Por razones de accesibilidad y tamaño de la población se estudió a toda la población, no se trabajó con muestra.

Criterios de selección

De inclusión:

- Pertenecer a las aulas de 5 años
- Haber conseguido el permiso de los padres.

De exclusión:

- Ser parte del programa de educación inclusiva
- Tener algún problema de salud

3.3.2. Muestra

Debido al tamaño de la población, la facilidad de acceso, disponibilidad de participación de la investigación y a que no demanda mayor inversión de tiempo y dinero, se decide trabajar como muestra a toda la población.

3.3.3. Muestreo:

No fue necesario aplicar alguna técnica de muestreo.

Unidad de análisis

Estuvo comprendida por alumnos de 5 años de una I.E. que comparten las mismas características y condiciones de expresión oral.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de Observación

Díaz y Barriga (2002) manifestaron la relevancia de las técnicas, instrumentos y procedimientos que se utilizan en el ámbito de la práctica pedagógica; en función de ello es que fue encontrado apropiado el uso de la observación como procedimiento examinador, siendo que se entiende que se empleó para observar el desarrollo del lenguaje oral como efecto de la aplicación de juegos infantiles.

Técnicas de recolección de datos

Instrumentos de recolección de datos

Para lograr el efecto de evaluar el desenvolvimiento de la expresión oral se diseñó una lista de cotejo considerando como fundamento los criterios propuestos por el Sistema de monitoreo de la calidad educativa (SIMÓN) para la evaluación diagnóstica del aprendizaje en las Instituciones educativas de la UGEL 04 Trujillo Sur este

Se utilizó el cuestionario de juegos infantiles y el cuestionario de expresión oral creado por la autora. Respecto a la validación de los instrumentos, se recurrió a criterio de jueces quienes darán su veredicto de aprobación de los instrumentos, pero método de validez de Aiken con un valor de 1.00 según lo aprobado por los jueces consultados:

Tabla 1

Validación de expertos

Experto	Grado académico	Resultado
Ingrid Liszet Vargas Altamirano	Maestra en psicología educativa	Aprobado
Yamileth Miranda Ríos	Maestra en psicología educativa	Aprobado
Javier Niño Alcántara	Doctor en psicología	Aprobado

Además, se realizó la confiabilidad por medio de Alpha de Cronbach (Véase Anexo 6), obteniendo un valor para juegos infantiles de 0.948, y para expresión oral de 0.811, siendo valores que expresan la confiabilidad de los instrumentos.

3.5. Procedimientos

La obtención de datos se fue llevado a cabo en una fuente de información primaria conformada por 83 niños de 5 años de una IE de Trujillo. Como se precisó, fue aplicada la técnica de la observación para conseguir ese acopio de datos; de forma más específica, se aplicó una Lista de cotejo como instrumento para conseguir la medición del desarrollo de la expresión oral. En cuanto a la aplicación de estas técnicas e instrumentos, fue desarrollada en medio de las lecciones dentro del salón de clase, formando parte de la implementación del programa. Lo obtenido fue correctamente convertido y codificado para la siguiente fase de procesamiento, de modo que se requirió ordenar la data de forma idónea para conseguir los objetivos del presente estudio.

3.6. Método de análisis de datos

Dado que la muestra es toda la población, entonces no es necesario la aplicación de estadística inferencial (Salinas, 1993), procesándose los datos mediante herramientas descriptivas del SPSS V24 y su herramienta AMOS para la relación causal entre las variables, y sus dimensiones las cuales son variables cuantitativas, con escala de medición de intervalo permitiendo organizar y categorizar por niveles (Hernández et al., 2014) y responder a los objetivos específicos descriptivos, presentándose los resultados en tablas de distribución de frecuencias absolutas simples y relativas porcentuales para identificar los niveles en cada variable, posteriormente se evaluaron los supuestos de las ecuaciones estructurales empezando por el índice de simetría y curtosis conjunta que con valores $K^2 > 5.99$ indican el incumplimiento del supuesto de normalidad univariante en algunos ítems (Hair et al., 2004); posteriormente, se evaluó la normalidad multivariante

mediante el índice de curtosis multivariante que con valores menores a 70 prueba el cumplimiento del supuesto de normalidad multivariante en los ítems (Mardia, 1970); además, se evaluó la multicolinealidad mediante la matriz de correlaciones encontrándose valores menores a .90, indicando ausencia de multicolinealidad (Arias, 2008). Con estos resultados se procedió aplicar las ecuaciones estructurales con ayuda del método de Máxima Verosimilitud para calcular principalmente los coeficientes beta estandarizados " Z_{β} " y R^2 para evaluar la magnitud del efecto de la variable independiente sobre la dependiente (como variables latentes) según el criterio de Falk y Miller (1992) y Chin, (1998) considerando un efecto trivial o nulo si $Z_{\beta} < .45$ o $R^2 < .20$ para aceptarse la hipótesis nula y un efecto pequeño si $Z_{\beta} < .58$ o $R^2 < .34$, moderado si $Z_{\beta} < .82$ o $R^2 < .67$ y grande si $Z_{\beta} \geq .82$ o $R^2 \geq .67$ para aceptarse la hipótesis general de investigación si además los índices de ajuste son satisfactorios, es decir, si los índices como la razón de verosimilitud $X^2/gl < 3$, la raíz media residual estandarizada $SRMR < .08$; si los índices de ajuste comparativo $CFI > .90$ y si el índices de ajuste parsimonioso $PCFI > .50$ según el criterio de Gaskin y Lim (2016). Posteriormente, para las hipótesis específicas, se calcularon los coeficientes beta estandarizados " Z_{β} " y R^2 para evaluar la magnitud del efecto de cada dimensión sobre la variable dependiente (como variables observadas), cuantificándolo según el criterio de Cohen (1988), considerándose un tamaño del efecto trivial de [.00 - .10) para aceptarse la hipótesis nula; además, pequeña de [.10 a .30); moderada de [.30 a .50) y grande [.50 a 1.0] y aceptarse las hipótesis específicas de investigación.

3.7. Aspectos éticos

Los datos que pueden observarse en esta pesquisa fueron acopiados desde el grupo muestral sin modificaciones que alteraran la sinceridad y objetividad del estudio, siendo que las herramientas de recolección empleadas sustentan la idoneidad de la información obtenida. Asimismo, la pesquisa obtuvo el permiso formal previo del directivo principal del centro educativo siendo que se aseguraron los siguientes puntos: (a) los participantes de la muestra fueron mantenidos en anonimato, (b) se mantuvo el respeto y la

consideración a los mismos, y (c) no se manifestó en contra de ellos discriminación o prejuicios en su selección.

IV. RESULTADOS

4.1. Juegos infantiles

Tabla 1

Capacidad en juegos infantiles en estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Variables Dimensiones	Muy desarrollada		Adecuada		Por mejorar		Total
	n	%	n	%	n	%	n
Juegos infantiles	13	15.3	58	68.2	14	16.5	85
Afectivo emocional	35	41.2	30	35.3	20	23.5	85
Social	12	14.1	57	67.1	16	18.8	85
Creativa	4	4.7	65	76.5	16	18.8	85
Cognitiva	17	20.0	57	67.1	11	12.9	85
Sensorial	10	11.8	54	63.5	21	24.7	85
Cultural	6	7.1	65	76.5	14	16.5	85
Motora	51	60.0	23	27.1	11	12.9	85

En la tabla 1, se aprecia una adecuada capacidad para los juegos infantiles en un 68.2%, explicada por una muy desarrollada capacidad afectivo emocional en un 41.2% y motora en un 60%; asimismo, una capacidad cognitiva adecuada en un 67.1% con tendencia a estar muy desarrollada en un 20%; además, una adecuada capacidad social en un 67.1%; finalmente, una capacidad creativa adecuada en un 76.5% con tendencia a estar por mejorar en un 18.8%, una capacidad sensorial adecuada en un 63.5% con tendencia a estar por mejorar en un 24.7% y una capacidad cultural adecuada en un 76.5% con tendencia a estar por mejorar en un 16.5% de los niños y niñas de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

4.2. Expresión oral

Tabla 2

Nivel de expresión oral en estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Variables Dimensiones	Buena		Regular		Deficiente		Total
	n	%	n	%	n	%	n
Expresión oral	8	9.4	71	83.5	6	7.1	85
Claridad	17	20.0	66	77.6	2	2.4	85
Fluidez	14	16.5	60	70.6	11	12.9	85
Coherencia	16	18.8	64	75.3	5	5.9	85

En la tabla 2, se observa una expresión oral de nivel regular en un 83.5%, explicada por una claridad de nivel regular en un 77.6% con tendencia a ser buena en un 20%, una regular fluidez en un 70.6% y una coherencia de nivel regular en un 75.3% con tendencia a ser buena en un 18.8% de los niños y niñas de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

4.3. Evaluación de supuestos

H_G: Los juegos infantiles influyen positivamente en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

H₀: Los juegos infantiles no influyen en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Regla de decisión

Se aceptará la hipótesis nula H₀ si, según el criterio de Gaskin J y Lim J. (2016) se observaran índices de ajuste son no satisfactorios ($X^2/gl \geq 3$, $SRMR > .08$ y $CFI < .90$) y de acuerdo al criterio de Falk y Miller (1992) y Chin (1998) se observará un efecto trivial o nulo cuando $Z_{\beta} < .45$ o $R^2 < .20$, caso contrario se rechazará H₀.

Evidencia estadística

Tabla 3

Coefficientes del modelo causal de los juegos infantiles sobre la expresión oral

	Relación causal	a _{ik}	R ²
Juegos infantiles	→ Expresión oral	.84	.70
Juegos infantiles	→ Afectivo emocional	.82	.68
	→ Social	.84	.71
	→ Creativa	.83	.69
	→ Cognitiva	.81	.66
	→ Sensorial	.85	.72
	→ Cultural	.92	.85
	→ Motora	.94	.88
Expresión oral	→ Claridad	.79	.62
	→ Fluidez	.71	.50
	→ Coherencia	.88	.78

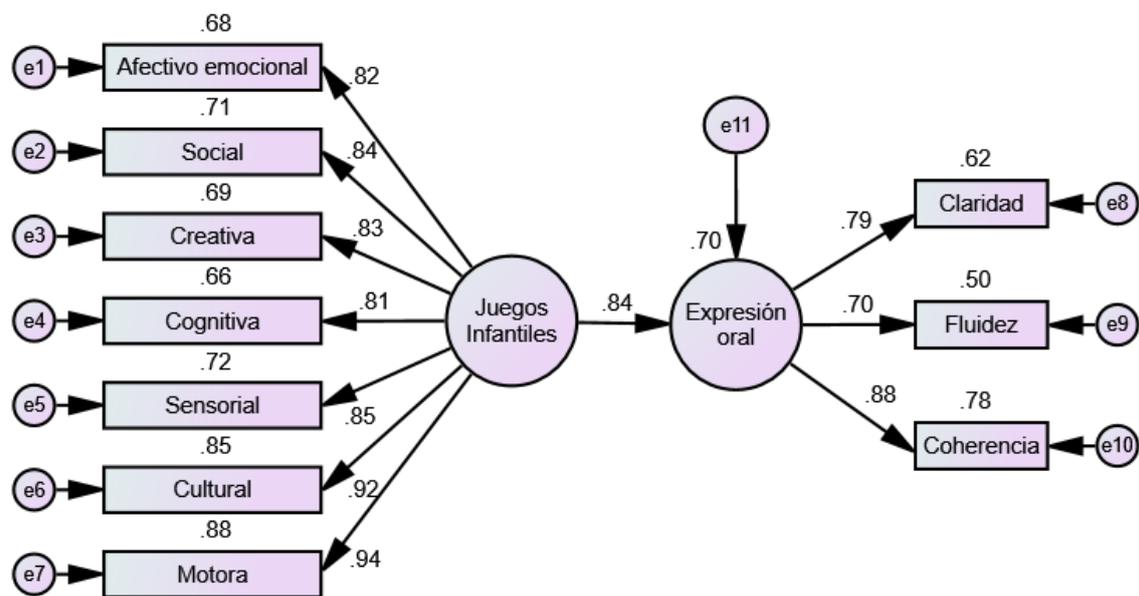
Nota: Z_β: Coeficiente beta estandarizado; R²: Correlación múltiple al cuadrado

En la Tabla 3, se muestra un efecto positivo de magnitud grande ($.82 \leq Z_{\beta} < 1.0$) de los juegos infantiles sobre la expresión oral ($Z_{\beta} = .84$), indicando que por cada desviación estándar que incremente en la capacidad en los infantiles, la expresión oral aumentará en 0.84 desviaciones estándar; dónde, el 70% de la variabilidad de la expresión oral se debe a la capacidad en los juegos infantiles de estudiantes de

una Institución educativa inicial de Trujillo, 2022. Además, se muestra el efecto “Zβ” de cada variable latente sobre sus variables observadas (dimensiones) y su respectiva correlación múltiple al cuadrado “R²”, que se muestra gráficamente en la figura 1:

Figura 1

Influencia de los juegos infantiles en la expresión oral de los estudiantes de una Institución educativa inicial de Trujillo, 2022.



Nota: En la figura se grafica el modelo causal con los coeficientes Zβ en las flechas largas y el R² sobre los rectángulos (dimensiones), las variables latentes en círculos grandes y los errores de medición en los círculos pequeños.

Tabla 4

Índices de ajuste del modelo causal

Modelo causal	X ² /gl	SRMR	CFI	PCFI
Juegos infantiles → Expresión oral	2.85	.049	.92	.73

Nota: X²/gl; Razón de verosimilitud; SRMR: Raíz media residual estandarizada; CFI: Índice de ajuste comparativo; PCFI: Índice de ajuste comparativo parsimonioso.

En la tabla 4, se muestran valores satisfactorios en los índices de ajuste del modelo causal de acuerdo a los criterios de Gaskin J y Lim J. (2016), con un X²/gl=2.85<3, SRMR=.049<.08, CFI=.92>.90 y PCFI=.73>.50 señalando en conjunto un ajuste aceptable del modelo causal a la realidad observada en esudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Por lo tanto, con base en la evidencia, se decide rechazar H_0 .

4.4. Contraste de hipótesis específica

H_1 : Los juegos infantiles influyen positivamente en las dimensiones de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

H_0 : Los juegos infantiles no influyen en las dimensiones de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Regla de decisión

En adelante, se analiza la relación causal cómo variables observadas (dimensiones); en tal sentido, según el criterio de Cohen (1988) se acepta la hipótesis nula H_0 si, se observa un efecto trivial con $Z_\beta < .10$ o $R^2 < .01$, sino rechazar H_0 .

Evidencia estadística

Tabla 5

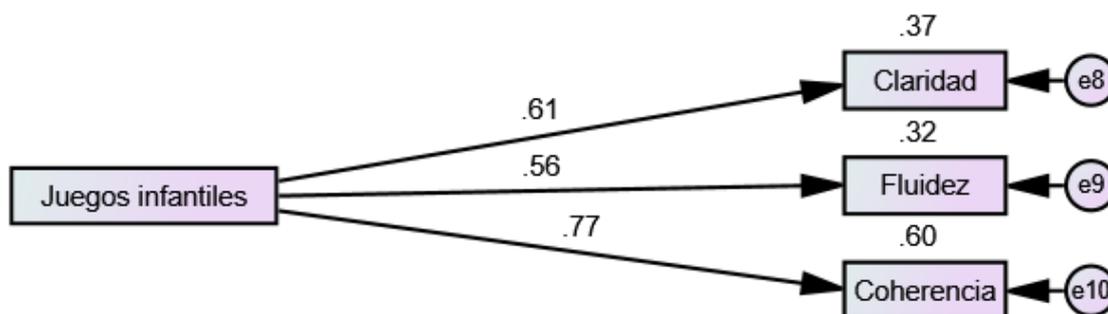
Coefficientes del modelo causal de la autoestima en el aprendizaje cognitivo

Relación causal		Z_β	R^2
Juegos infantiles	→ Claridad	.61	.37
	→ Fluidez	.56	.32
	→ Coherencia	.77	.60

Nota: Z_β : Coeficiente beta estandarizado; R^2 : Correlación múltiple al cuadrado

Figura 2

Influencia de los juegos infantiles sobre las dimensiones de la expresión oral



Nota: La figura grafica el modelo causal con los coeficientes Z_β en las flechas largas, el R^2 arriba de las variables dependientes, y los errores de medición en los círculos.

En la Tabla 5, se muestra una influencia positiva de magnitud grande ($.50 \leq Z_{\beta} < 1.0$) de la los juegos infantiles sobre las dimensiones claridad ($Z_{\beta}=.61$), fluidez ($Z_{\beta}=.56$) y coherencia ($Z_{\beta}=.77$), indicando que, por cada desviación estándar de aumento en la capacidad en los juegos infantiles, también se incrementará .61, .56 y .77 desviaciones estándar la claridad, fluidez y coherencia respectivamente; asimismo, en términos de variabilidad explicada, un 37% de la claridad, un 32% de la fluidez y 60% de la coherencia se debe a la capacidad en los juegos infantiles de los niños y niñas de una institución educativa inicial de Trujillo, 2022.

Decisión: Con base en la evidencia se decide rechazar H_0 .

V. DISCUSIÓN

Se estudió el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022; presentando los siguientes hallazgos luego de recolectar información de la población, siendo que se trabajó con los instrumentos que midieron las variables, siguiendo los procedimientos éticos y científicos según criterios nacionales e internacionales.

Respecto al objetivo general de determinar la influencia de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, se encontró que un efecto positivo de magnitud grande; lo cual puede indicar que los juegos no tienen sola una función recreativa sino también un beneficio inherente en el ensayo y práctica de habilidades básicas; esto concuerda con lo hallado por Canaval y Mamani (2018) en cuya investigación se concluyó también que los juegos infantiles presentaron un efecto significativo y fuerte en la expresión oral de los alumnos, de modo que se reafirma lo determinado en el presente estudio.

Esto presenta un basamento teórico en lo manifestado por Brick et al. (2020) quien afirma que, entre la función principal de los juegos está el descubrimiento del mundo interno del niño para transmitirlo a aquellos con quienes comparte las actividades lúdicas; en ese sentido, Núñez (2014) opina que, la expresión oral requiere de una repetida práctica o exposición a situaciones en las que es necesario compartir información, hecho que se produce con mucha frecuencia en los juegos infantiles, sobre todo los colaborativos.

Esto se contrasta con el estudio de Condori y Larico (2022), en el cual, si bien también fue hallado un vínculo entre los juegos infantiles y la expresión oral en alumnos, esta asociación fue de una magnitud menos fuerte que lo hallado en este estudio, modo que, aunque no se contradice el efecto, si se reflexiona acerca de los alcances del mismo y si es necesario contemplar su

utilidad en la expresión oral integrada a otras estrategias de aprendizaje menos lúdicas.

Respecto al objetivo específico de determinar el nivel de desarrollo de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, se encontró una adecuada capacidad para los juegos infantiles es de un 68.2%; indicando esto que es natural que la capacidad de empleo de juegos por parte de población de estas edades sea encontrada en niveles adecuados en la mayoría de niños; lo cual concuerda con el estudio de Meza (2018) en el que se halló que el 82% de los niños mostraba una disposición inmediata para las actividades lúdicas, incluso si estas estaban integradas en estrategias de aprendizaje, de manera que la capacidad de jugar se ejercita y desarrolla naturalmente sin que sea necesaria la coacción o la disciplina.

Todo ello se relaciona con lo teorizado por Sarlé (2001) quien asegura que, por una gran variedad de razones, el juego infantil es importante en la vida del ser humano y se practica con mucha frecuencia en la niñez, razón por la cual los niveles de dominio sobre este tipo de actividades pueden ser hallado adecuados o altos.

Lo hallado difiere con lo concluido en la pesquisa de Condori y Larico (2022) quienes no describieron un nivel predominantemente adecuado en la capacidad de juego de su muestra, sino, más bien, encontraron niveles bajos y regulares en un porcentaje parecido por parte de los alumnos, de modo que se debe considerar el hecho de que los juegos para mejorar la expresión oral pueden no ser estimulantes o debe de fijarse de manera prudente su nivel de dificultad acorde con las capacidades naturales de las muestras analizadas.

Respecto al objetivo específico de determinar el nivel de expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, se encontró un nivel regular en un 83.5%; con lo que se puede indicar que los

niveles de expresión oral presentan naturales dificultades en algunas poblaciones de niños, pero, aun así se mantiene una cierta destreza que no es baja ni tan destacada, sino predominantemente promedio, hecho que es congruente con lo determinado por Bohórquez y Rincón (2018), en cuyo estudio se describió a una población de alumnos con un nivel general de expresión oral predominantemente regular en el 56%, de modo que se reafirman los resultados de la presente pesquisa.

Esto se corresponde por lo establecido por Cassany (1984) quien afirma que el lenguaje oral del ser humano es distintivo respecto a otras especies a causa de su complejidad, ya que obedece a un sistema de reglas que deben de ser dominadas por las personas para que la expresión oral sea correcta; es por eso que es razonable encontrar niveles de expresión oral de nivel regular, puesto que, por un lado la necesidad de comunicarse oralmente es natural e instintiva pero el dominio de esta oralidad requiere práctica y cierta instrucción.

Todo esto se contrasta con lo encontrado por Meza (2018) en cuya investigación fue descrita una población de alumnos con un nivel predominantemente bajo de expresión oral en el 76%, de modo que se asume la probabilidad de encontrar grupos de niños cuya configuración cultural arroja como resultado un cierto retraso en el lenguaje, de modo que, se entiende que los padres no asumen un rol determinante en el desarrollo de este sino que esta enseñanza es derivada a las instituciones educativas para su corrección.

Respecto al objetivo específico de determinar la influencia de los juegos infantiles en la dimensión claridad de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, se encontró que sí hubo influencia y esta fue significativa, grande y positiva; con lo que se puede establecer que los juegos empleados en estos alumnos logran ejercitar de manera destacada atributos del habla como la pronunciación de las palabras, la entonación, las pausas, etc., de modo que su provecho en las estrategias de enseñanza se vuelven cruciales; este resultado es coherente con lo determinado por Blas (2019) en cuya pesquisa se logró elevar el nivel regular

de claridad de los alumnos a un nivel casi perfecto de claridad en casi todos los participantes, todo por medio de un programa de juegos infantiles verbales.

Lo evidenciado se asocia a lo dicho por Cerdá et al. (2004) quienes mencionan que los juegos de tipo social requieren de coordinación y comunicación clara con los otros miembros del equipo, de modo que existe el reto implícito de esforzarse por una expresión entendible; por su parte, Sifrar (2007) expone que la expresión oral puede ser practicada de forma más reflexiva para lograr una mayor claridad del mensaje, de modo que su práctica en actividades lúdicas relacionadas a cuentos o expresión escénica pueden permitir el incremento de la claridad; siendo que así se entiende la razón del resultado hallado en esta investigación en la que los juegos mejoran la claridad oral.

Todo lo expuesto se diferencia con lo encontrado por Meza (2018), en cuyo estudio se logró la conclusión de que, si bien los juegos infantiles elevaron el nivel de claridad de los alumnos, el resultado fue débil, de tal manera que se permite cuestionar si es prudente invertir esfuerzos en integrar juegos infantiles en el aprendizaje del lenguaje oral, o si es mejor emplear ejercicios de pronunciación que desvíen menos la concentración del niño en el juego que en hablar con claridad.

Respecto al objetivo específico de determinar la influencia de los juegos infantiles en la dimensión fluidez de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, se encontró que sí hubo influencia y esta fue significativa, grande y positiva; de modo que se entiende que los juegos infantiles en los que se requiera un ritmo rápido pueden desafiar positivamente al niño en el proceso de conectar rápidamente las oraciones y evocar palabras sin demorar el mensaje, dando como resultado una mayor fluidez en su comunicación oral; esto es parecido a lo concluido por Vera (2018) en cuya pesquisa de aplicación de juegos infantiles, se incrementó el nivel de fluidez de los alumnos, pasando de una capacidad regular en el 64% a una alta en el 72%, reafirmando así la influencia positiva y grande de los juegos

infantiles.

Esto guarda congruencia con lo asegurado por Albán (2020), quien manifiesta que los juegos infantiles benefician diversos campos de la vida humana del niño, ya que les permiten desarrollar habilidades en el habla y tienen el beneficio de entrenar el ritmo y la espontaneidad en el acto comunicativo oral; algo parecido menciona Serafin (2016) al decir que la expresión oral que se da en las conversaciones es dinámica y mejora la velocidad de expresión del niño, si se toma en cuenta que los juegos sociales se basan en la transmisión rápida de ideas en el momento, se entiende cómo es que los juegos infantiles ayudan a alcanzar niveles altos de fluidez en el habla.

Todo lo mencionado se aparta de lo determinado por Condori y Larico (2022) quienes, aunque determinaron una influencia significativa de los juegos infantiles en la fluidez del habla de los alumnos, notaron que ese efecto fue regular, de manera que, esto puede exponer el hecho de que los juegos infantiles pueden tener un resultado con sus limitaciones en la fluidez del habla de los niños, que puede estar dado por la naturaleza del juego mismo cuando es percibido por el niño solo como un entretenimiento y no como un desafío serio para su aprendizaje, percepción que sí pueden proporcionar estrategias didácticas menos lúdicas.

Respecto al objetivo específico de determinar la influencia de los juegos infantiles en la dimensión coherencia de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, se encontró que sí hubo influencia y esta fue significativa, grande y positiva; siendo que esto puede indicar que los juegos con cierto diseño orientado en hacer pensar al niño en la conexión de las oraciones e ideas tiene un resultado destacado en la coherencia de los alumnos al hablar; esto se conecta con lo hallado por Blas (2019) en cuya investigación, la coherencia pasó de ser baja en el 34.2% y regular en el 41.1% a ser predominantemente alta en el 98.6%, es decir, casi la totalidad de los alumnos mejoró la coherencia de sus mensajes hablados,

confirmando de manera casi total el resultado determinado en el presente estudio.

El fundamento teórico de lo encontrado es consecuente con lo dicho por Trigueros et al. (2013) quien propone que los juegos infantiles, sobre todo los adaptados a la vida académica del niño, estimulan la coherencia del alumno al estar diseñados para incitarle a expresar de manera coherente sus ideas en relación a objetivos conscientes; relacionándose esto con lo dicho por Vasqu ez et al. (2014) quien asegura que la expresi n oral requiere de la pr ctica de una creaci n sistem tica de los mensajes y que esta puede ser mejorada con el ensayo de actividades l dicas de corte narrativo, de modo que se ratifica que los juegos infantiles pueden aumentar la coherencia en la expresi n oral.

Lo evidenciado dista de lo hallado por Meza (2018), ya que, en su estudio los juegos infantiles solo consiguieron un efecto d bil en la coherencia del habla de los alumnos, de tal modo que, se puede precisar que el atributo m s dif cil de cultivar o incentivar con juegos es el de la coherencia, siendo que la mayor a de estos juegos tienden a presentar debilidades en la coherencia de los cuentos que emplean, trabalenguas, canciones y otros, de manera que, se debe cuidar bien el dise o y la aplicaci n de estas estrategias l dicas para que refuercen la coherencia en vez de debilitarla.

VI. CONCLUSIONES

Luego del análisis de los resultados se puede concluir lo siguiente:

Primero: Los juegos infantiles influyen con un efecto positivo de magnitud grande en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Segundo: El nivel de desarrollo de una adecuada capacidad para los juegos infantiles es de un 68.2% en estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Tercero: El nivel de expresión oral es de nivel regular en un 83.5% en estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Cuarto: Los juegos infantiles influyen con un efecto positivo de magnitud grande en la dimensión claridad de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Quinto: Los juegos infantiles influyen con un efecto positivo de magnitud grande en la dimensión fluidez de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

Sexto: Los juegos infantiles influyen con un efecto positivo de magnitud grande en la dimensión coherencia de la expresión oral de estudiantes de una institución educativa de nivel inicial de Trujillo, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Luego de lo expuesto y evidenciado se hacen las siguientes recomendaciones:

- A las autoridades educativas: se alcanza la recomendación de integrar juegos que obedezcan a un diseño intencionado de la mejora de los elementos de la expresión oral: claridad, fluidez y coherencia; de modo que el efecto de esas estrategias sea el más provechoso.
- A los docentes: instruirse y buscar capacitación e información sobre estrategias didácticas lúdicas especializadas en los elementos de la expresión oral, de modo que, incluso niños con problemas severos en el habla puedan beneficiarse de las destrezas pedagógicas lúdicas del maestro.
- A los padres de familia: que asuman un rol un poco más especializado en la transmisión de habilidades, sobre todo en la expresión oral de sus hijos; al igual que a los maestros, se les recomienda informarse y trabajar de forma coordinada con los docentes para ejercitar el habla de sus hijos en casa por medio de juegos idóneos para su desarrollo.

REFERENCIAS

- Adelantado, V., & Campillo, L. (2017). Prosocial formulas in traditional children's games. *Motor action*, 19(1), 23-32. Retrieved from <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/106>
- Albán, F. (2020). *Serious Game Model for Children with Learning Disabilities: Case Study Dyscalculia Problems*. Technical university of Cotopaxi.
- Arias, B. (2008). *Arias Martínez, B. (2008). Desarrollo de un ejemplo de análisis factorial confirmatorio con LISREL, AMOS y SAS*. Publicaciones del INICO.
- Arias, B. (2008). *Development of an example of confirmatory factor analysis with LISREL, AMOS and SAS*. INICO publications.
- Arribas, T. (2008). *Sensory and body awareness games*. Paidotribo.
- Blas, M. (2019). *Juegos verbales en la mejora de la expresión oral en la educación inicial, 2018*. Universidad César Vallejo.
- Bohorquez, M., & Rincón, Y. (2018). *Oral expression: pedagogical strategies for its strengthening*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Brick, B., Fadhli, M., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A meta-analysis of selected studies on the effectiveness of gamification method for children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845-854. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13154a>
- Caluguillin, A. (2019). *Didactic verbal games for the development of oral expression of the English language*. Universidad Central del Ecuador.
- Canaval, M., & Mamani, M. (2018). *Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Bellapampa", del Distrito de Socabaya, Arequipa, 2017*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Carvalho, L. d. (2018). Childhood in the countryside: Toys, games and culture. *Childhood and Philosophy*, 14(29), 189-212. <https://doi.org/10.12957/childphilo.2018.30364>

- Cassany, D. (1984). *Oral Expression*.
- Cerdá, E., Pérez, J., & Jimeno, J. (2004). *Games theory*. Pearson Education.
- Chin, W. (1998). Commentary: Issues and opinion on structural equation modeling. *MIS quarterly*, 22(1), 7-16.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Second Edition. Hillsdale, NJ: LEA.
- Condori, Y., & Larico, M. (2022). *Aplicación de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Huayruruni 1049, 2021*. Universidad José Carlos Mariátegui.
- Costigan, R., & Brink, K. (2020). Developing Listening and Oral Expression Skills: Pillars of Influential Oral Communication. *Journal of Management Education*, 44(2), 129-164. <https://doi.org/10.1177/1052562919890895>
- Diario Oficial "El Peruano". (15 de mayo de 2020). *El derecho de las niñas y los niños a la recreación*. Obtenido de <https://elperuano.pe/noticia/95736-el-derecho-de-las-ninas-y-los-ninos-a-la-recreacion#:~:text=La%20Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos,parte%20de%20su%20desarrollo%20integral>.
- Díaz, F., & Barriga, A. (2002). Chapter 8: Types of Assessment. In F. Díaz, & A. Barriga, *Teaching Strategies for Meaningful Learning: a constructivist interpretation* (pp. 395-414). McGraw Hill.
- Eckrich, S., Rapport, M., Calub, C., & Friedman, L. (2019). Written expression in boys with ADHD: The mediating roles of working memory and oral expression. *Child Neuropsychology*, 25(6), 772-794. <https://doi.org/10.1080/09297049.2018.1531982>
- Edmaiston, R., & Larsen, S. (1983). An investigation of oral language and writing proficiency in third-grade students. *Psychology in the Schools*, 20(3), 380-387. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(198307\)20:3<380::AID-PITS2310200321>3.0.CO;2-#](https://doi.org/10.1002/1520-6807(198307)20:3<380::AID-PITS2310200321>3.0.CO;2-#)
- Falk, R., & Miller, N. (1992). *A Primer for Soft Modeling (1st edition.)*. Akron.

Retrieved from <https://psycnet.apa.org/record/1992-98610-000>

Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2021, septiembre 11). *Grow and learn through play*. Retrieved from Four keys to the implementation of Child Development Care in Latin America and the Caribbean: <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-trav%C3%A9s-del-juego>

Forero, M. (2004). *Structuring objects of a society "Parks for kindergartens"*. Universidad de los Andes de Colombia.

Garcés, O. (2011). The game in the child dimension: learning and intersubjectivity. *Magazine of education and thought*, 18, 24-33. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3884434.pdf>

García, J., & González, J. (2019, marzo 9). *Communication disorders*. Retrieved from Algorithm: https://algoritmos.aepap.org/adjuntos/trastornos_lenguaje.pdf

Gaskin, J., & Lim J. (2016). *Model Fit Measures*. AMOS Plugins.

Gipit, M., Abdullah, M., Musa, R., Kosni, N., & Maliki, A. (2017). The effectiveness of traditional games intervention program in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(141), 925-930. <https://doi.org/10.7752/jpes.2017.s3141>

Gooch, D., Vasalou, A., & Benton, L. (2016). Exploring the use of a gamification platform to support students with dyslexia. *IISA 2015 - 6th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications*. Corfu: Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc. <https://doi.org/10.1109/IISA.2015.7388001>

Hair, J., Anderson, R., Tatham, R., & Black, W. (2004). *Multivariate analysis*. Pearson Prentice Hall. <https://doi.org/https://documat.unirioja.es/servlet/libro?codigo=320227>

Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., & Abduljabar, B. (2021). Integrating

- social skills in traditional games with physical education interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 921-928. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090513>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc GrawHill.
- Huarque, M., & Elisa, M. (2007). *Dimensions of Oral Expression*.
- Huiting, X. (2022). A scoping review of gamification for mental health in children: Uncovering its key features and impact. *Archives of Psychiatric Nursing*, 41, 132-143. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2022.07.003>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2021). *Perú tiene una población de 9 millones 652 mil niñas, niños y adolescentes al primer semestre del presente año*. Obtenido de Nota de prensa: <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/peru-tiene-una-poblacion-de-9-millones-652-mil-ninas-ninos-y-adolescentes-al-primer-semestre-del-presente-ano-11909/>
- Jinez, K. (2020). *Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020*. Universidad Peruana Unión.
- Kirman, B. (2010). Emergence and playfulness in Social Games. *Proceedings of the 14th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2010*. Tampere: Tampere University of Applied Sciences. <https://doi.org/10.1145/1930488.1930504>
- Lan, S., Tang, J., & Hwang, Y. (2014). The application of game-based learning in early childhood acquisition. *Workshop Proceedings of the 22nd International Conference on Computers in Education, ICCE 2014*. Nara: Asia-Pacific Society for Computers in Education. Retrieved from <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-84923946737&origin=resultslist&sort=r-f&src=s&st1=The+game+in+childhood&sid=56863fcb83389a72687c9>

a571493d142&sot=b&sdt=b&sl=36&s=TITLE-ABS-
KEY%28The+game+in+childhood%29&relpos=4&citeCnt=1&searchT
erm=

Lavega, P., Lagardera, F., Prat, Q., Muñoz, V., & Costes, A. (2020). Emotional map of psychomotor games without competition. *Current Psychology*, 39(3), 965-974. <https://doi.org/10.1007/s12144-018-9809-7>

Lisea, A., & Gordillo, M. (2021). Didactic proposal for the development of emotional competence through gamification. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 59-70. <https://doi.org/https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n1.v1.2042>

Manesis, D. (2018). Obstacles to games-based learning in early childhood education: Cyprus teachers' perceptions. *Proceedings of the European Conference on e-Learning, ECEL*. Athens: Academic Conferences Limited. Retrieved from <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85057987294&origin=resultslist&sort=r-f&src=s&st1=The+game+in+childhood&sid=56863fcb83389a72687c9a571493d142&sot=b&sdt=b&sl=36&s=TITLE-ABS-KEY%28The+game+in+childhood%29&relpos=1&citeCnt=1&searchTerm=>

Mardia, K. (1970). Measures of multivariate skewness and kurtosis with applications. *Biometrika*, 57, 519–530. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/biomet/57.3.519>

Mardia, K. (1970). Measures of multivariate skewness and kurtosis with applications. *Biometrika*, 57, 519–530. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/biomet/57.3.519>

Martín, P., Calero, P., & Gómez, M. (2004). Game-based learning. *Icono14*, 2(2), 1-14. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335379>

Meza, J. (2018). *The development of oral expression through the use of theatrical exercises*. Universidad de la Costa Barranquilla.

- Ministerio de Educación del Perú [MINEDU]. (2009). *La Hora Del Juego Libre En Los Sectores*. Ministerio De Educacion 88.
- Ministerio de Salud del Perú [MINSA]. (5 de agosto de 2020). *Ministerio de Salud advierte aumento de trastornos del lenguaje en niños debido a la emergencia*. Obtenido de Nota de prensa: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/286234-ministerio-de-salud-advierde-aumento-de-trastornos-del-lenguaje-en-ninos-debido-a-la-emergencia/>
- Montealegre, R., & Forero, L. (2006). Literacy Development: Acquisition and Mastery. *Colombian act of psychology*, 9(1), 25-40. Retrieved from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0123-91552006000100003
- Narváez, J. (2019). *Influence of didactic children's songs on the development of oral language*.
- Núñez, J. (2014). *Didactics of oral and written expression*. Retrieved from Resources for Primary Teacher Training.
- Obando, K. (2019). *The influence of linguistic attitudes in the development of the oral expression of the English language, in the students of the seventh semester of the Plurilingual Career of the Faculty of Philosophy*. Universidad Central del Ecuador.
- Oliveira, D., & Fabbron, E. (2021). Play-Based Strategies for Speech Therapy and Vocal Health Face-to-Face and Distance Learning Actions for Children Distance Learning Actions for Children: An Integrative Literature Review. *Journal of Voice*. <https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2021.09.016>
- Pérez, J., & Viladot, L. (2016). The children's musical game: indications of a gap in the academic literature. *README*, 37(1). <https://doi.org/https://ojs.uv.es/index.php/LEEME/article/view/9878/9296>
- Rodríguez, J., Pereira, B., & Navarro, R. (2018). Analysis of recreational and traditional practices in the northern area of the Camino Central

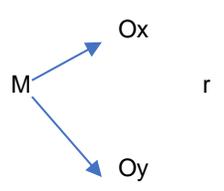
- Portugués and its relationship with the educational field. *Challenges*, 35(1), 25-30. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V0I35.58857>
- Rodríguez, L. (2022, setiembre 26). *The game and its Psycho-Social-Affective and emotional dimension*. Retrieved from Innova Journal: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/171/art2360.pdf>
- Saleima, A., & Saleima, M. (2018). *Traditional and Popular Games of Ecuador*. Ecured.
- Salinas, A. (1993). *Statistical analysis for decision making in administration and economics*. Pacific university.
- Sarlé, P. (2001). *Play and school learning: the features of play in early childhood education*. Noveduc Books. Retrieved from https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RPwT_DATPjoC&oi=fnd&pg=PA7&dq=aprendizaje+de+los+juegos&ots=ZVlwW-HvAt&sig=GUtcyrrzP63mu5Rv9NAvKM17C6E
- Serafin, H. (2016). *Canciones infantiles para mejorar la expresión oral de los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 "Túpac Amaru"-2014*. Universidad de Huánuco.
- Shen, Q., Yeung, S., Zainuddin, Z., Davy, N., & Chu, S. (2022). Examining the effects of mixed and non-digital gamification on students' learning performance, cognitive engagement and course satisfaction. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13249>
- Sifrar, M. (2007). *The linguistic and affective difficulties of oral expression in class and in real life. In the XVII international congress of ASELE, oral skills in the teaching of Spanish*. Logroño.
- Silva, G. (2004). The Game as a Strategy to Achieve Qualitative Equity in Initial Education. Recreational Environments and Game Opportunities in the CEI and the Family. In G. Silva, *Education and pedagogical processes and equity. Four research reports* (pp. 193-244).
- Tobalino, D., Dolorier, R., Villa, R., & Menacho, I. (2018). Bullying and self-esteem in primary school students in Peru. *Opcion*, 33(84), 359-377.

Retrieved from <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85045964666&origin=resultslist&sort=r-f&src=s&st1=Acoso+escolar+y+autoestima+en+estudiantes+de++educaci%c3%b3n+primaria+de+Per%c3%ba&sid=c417212e0225c64897f2915ea38a7671&sot=b&sdt=b&sl=87&s=TITLE-ABS-KE>

- Trigueros, C., Rivera, E., & Moreno, A. (2013). Self-assessment and emotions in the initial training of physical education teachers. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 39(1), 165-177. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052013000100010>
- Valente, A., & Marchetti, E. (2020). Stickandclick – sticking and composing simple games as a learning activity. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*. Copenhagen: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50506-6_24
- Vasquéz, R., Machorro, M., & Machorro, J. (2014, diciembre 12). *Types of Oral Expression*. <https://doi.org/https://chgar.blogspot.com/2012/>
- Vera, K. (2019). *Los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los niños de 3 años de la institución educativa inicial N 152 Belén de Moquegua, en el año 2018*. Universidad César Vallejo.
- Yang, T., Yang, Z., & Qin, L. (2022). Research on Innovative Design of STEAM Children's Educational Toys Based on Interaction Design. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*. Guangxi: Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. https://doi.org/10.1007/978-3-031-22131-6_36
- Zapata, C., González, G., & Rivera, D. (2012). PoV-Game: Points of View Through Games. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 11(20). <https://doi.org/http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v11n20/v11n20a10.pdf>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA	
Problema: ¿De qué manera influyen los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes pertenecientes a una Institución Educativa Inicial?	Objetivo general: Determinar el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022 Objetivos específicos: Identificar el nivel de los juegos infantiles en estudiantes de una Institución Educativa, identificar el nivel de la expresión oral de estudiantes de una Institución	Hipótesis general: Los juegos infantiles influyen en la expresión oral de estudiantes de una institución educativa Hipótesis específicas: Los juegos infantiles influyen en la claridad de la expresión oral de alumnos, los juegos infantiles influyen en la fluidez de la expresión oral de alumnos, y los juegos infantiles	V1: JUEGOS INFANTILES	Afectivo Social Cultural Creativo Cognitivo Sensorial Motora	Expresión oral Interacción Creatividad e imaginación. Espontaneidad Interacción	Tipo de Investigación: <ul style="list-style-type: none"> • Básica Nivel de Investigación Correlacional causal Método: Hipotético deductivo Diseño: No experimental 	
							Discriminación auditiva Interacción Creatividad e imaginación
			V2: EXPRESIÓN ORAL	Claridad	Pronuncia correctamente Expresa imágenes		

	<p>Educativa, determinar el efecto de los juegos infantiles en la claridad de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa;</p> <p>determinar el efecto de los juegos infantiles en la fluidez de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa, y determinar el efecto de los juegos infantiles en la coherencia de la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa.</p>	<p>influyen en la coherencia de la expresión oral de alumnos de una institución educativa..</p>		<p>Fluidez</p>	<p>Comprende palabras Conoce conceptos</p>	
				<p>Coherencia</p>	<p>Describe imágenes a través de una lámina. Repite frases</p>	
					<p>Espontaneidad Interacción</p>	

Anexo 2: Matriz de operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN		DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
	CONCEPTUAL	OPERACIONAL				
JUEGOS INFANTILES	<p>Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.de comunicarse.</p>	<p>La variable se medirá a través de una lista de cotejo sobre los juegos infantiles</p>	Afectivo	Expresión gestual	1,2,	ordinal
			Social	Interacción	3,4	
			Cultural	Relacion con el medio	14,15	
			Creativa	Creatividad e imaginación.	5,6,7	
			Cognitiva	Memoria	8,9,10	
			Sensorial	Percepción auditiva Percepción visual	11,12,13	
			Motora	Coordinacion	16,17,18	
	Según Jean Robin (1982), la expresión oral es el proceso de hablar que va	La variable se medirá a través de una lista de cotejo	Claridad	Pronuncia correctamente	1,2,3,4,5,6,7,8	Ordinal

EXPRESION ORAL	más allá de la simple producción de sonidos concatenados los unos a los otros. El objetivo fundamental de quien estudia un idioma extranjero es la comunicación, es decir enviar y recibir mensajes de forma efectiva y de negociar significados.	sobre los expression oral	Fluidez	Comprende palabras Conoce concepto	9,10,11,12,13,14
			Coherencia	Organiza sus ideas	15,16,17,18,19,20

Anexo 3: Instrumentos de Evaluación

LISTA DE COTEJO DE JUEGOS INFANTILES

I Datos informativos:

1.1. Institución educativa:.....

1.2. Aula: ... Alumno:

II. Instrucciones:

Marque con un aspa "X" la respuesta que considere acertada con su punto de vista, según las siguientes alternativas:

S: siempre

AV: a veces

N: nunca

Nº	ITEMS	ESCALAS		
		S	AV	N
	DIMENSIÓN AFECTIVO EMOCIONAL			
1	Participa con entusiasmo al realizar actividades de juego junto a sus amigos			
2	Comunica sus pensamientos e ideas			
	DIMENSIÓN SOCIAL			
3	Participa en actividades de grupo			
4	Respetar las normas que rigen la Convivencia en grupo sociales			
	DIMENSIÓN: CREATIVA			
5	Desarrolla su imaginación y creación al realizar actividades de juego			
6	Crea diversas formas de representación gráfica (dibuja, pinta)			
7	Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron			
	DIMENSIÓN: COGNITIVA			
8	Actúa con seguridad en sí mismo, con iniciativa, y autónoma en las actividades cotidianas			
9	Practica hábitos de concentración y, atención en la propia actividad			
10	Regula su propio comportamiento en situaciones de juego			
	DIMENSIÓN: SENSORIAL			
11	Se distrae con facilidad			
12	Disfruta de actividades musicales			
13	Muestra sensibilidad a los sonidos fuertes			
	DIMENSIÓN: CULTURAL			
14	Usa palabras de uso frecuente, gestos y movimientos para expresar lo que hace su personaje elegido			

15	Resuelve de manera autonoma situaciones conflictivas al realizar algun juego.			
DIMENSIÓN: MOTORA				
16	Identifica las sensaciones y percepciones que se obtienen de la exploracion del cuerpo			
17	Participa en juegos motrices			
18	Domina la coordinacion y el control corporal en las actividades de juego			

LISTA DE COTEJO EXPRESIÓN ORAL

I Datos informativos:

1.1. Institución educativa.....

1.2. Aula: Alumno:

II. Instrucciones: Leer con atención los enunciados y marcar lo opción que mejor describa lo observado

S: siempre

AV: a veces

N: nunca

Nº	ITEMS	ESCALAS		
		S	AV	N
	DIMESION: CLARIDAD			
1	Articula correctamente las palabras			
2	Pronuncia correctamente las palabras			
3	Optimiza la respiración al hablar			
4	Entona adecuadamente las palabras al hablar			
5	Utiliza adecuadamente las pausas al hablar			
6	Utiliza adecuadamente la intensidad (volumen) de voz			
7	Enfatiza sílabas, palabras o ideas que considera importante			
8	Utiliza una voz clara, sin titubeos o lagunas			
	DIMENSIÓN: FLUIDEZ			
9	Se expresa con facilidad			
10	Mantiene un ritmo adecuado al hablar en función al grado que cursa			
11	Es seguro al hablar			
12	Se expresa en forma continua, sin interrupciones o muletillas			
13	Evita pausas innecesarias			
14	Se expresa con espontaneidad			
	DIMENSIÓN: COHERENCIA			
15	Las ideas expuestas tienen una estructura lógica			
16	Las ideas expuestas tienen secuencia lógica			
17	Las ideas que expresa están interrelacionadas y conectadas			
18	Las ideas expuestas son claras			
19	Usa palabras adecuadas al expresarse			
20	Las ideas son pertinentes al contexto en que se produce la comunicación			

Anexo 4

VALIDACIÓN POR JUCIO DE EXPERTOS

EXPERTO N° 1

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Lista de cotejo de: Juegos infantiles y expresión oral” que hace parte de la investigación “Juegos infantiles y su influencia en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022”. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: Javier Niño Alcántara
2. Formación académica: Doctorado en psicología
3. Áreas de experiencia profesional: Psicología
4. Tiempo: 10 años cargo actual: Psicólogo
5. Institución: Docente universitario
6. Objetivo de la investigación: Determinar el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022
7. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLES	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable N° 01: Juegos infantiles	1. Afectivo	1. Participa con entusiasmo al realizar actividades de juego junto a sus amigos	X		X		X		X		
		2. Comunica sus pensamientos e ideas	X		X		X		X		
	Social	3. Participa en actividades de grupo	X		X		X		X		
		4. Respeta las normas que rigen la Convivencia en grupo sociales	X		X		X		X		
	3. Creatividad	5. Desarrolla su imaginación y creación al realizar actividades de juego	X		X		X		X		
		6. Crea diversas formas de representación gráfica (dibuja, pinta)	X		X		X		X		
		7. Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron	X		X		X		X		
	4. Cognitiva	8. Actúa con seguridad en sí mismo, con iniciativa, y	X		X		X		X		

	autónoma en las actividades cotidianas									
	9. Practica hábitos de concentración y, atención en la propia actividad	X		X		X		X		
	10. Regula su propio comportamiento en situaciones de juego	X		X		X		X		
5. Sensorial	11. Se distrae con facilidad	X		X		X		X		
	12. Disfruta de actividades musicales	X		X		X		X		
	13. Muestra sensibilidad a los sonidos fuertes	X		X		X		X		
6. Cultural	14. Usa palabras de uso frecuente, gestos y movimientos para expresar lo que hace su personaje elegido	X		X		X		X		
	15. Resuelve de manera autónoma situaciones conflictivas al realizar algún juego.	X		X		X		X		
7. Motora	16. Identifica las sensaciones y percepciones que se obtienen de la exploración del cuerpo	X		X		X		X		
	17. Participa en juegos motrices	X		X		X		X		
	18. Domina la coordinación y el control corporal en las actividades de juego	X		X		X		X		
Variable N° 02: Expresión oral	1. Claridad	1. Articula correctamente las palabras	X		X		X		X	
		2. Pronuncia correctamente las palabras	X		X		X		X	
		2. Optimiza la respiración al hablar	X		X		X		X	
		3. Entona adecuadamente las palabras al hablar	X		X		X		X	
		4. Utiliza adecuadamente las pausas al hablar	X		X		X		X	
		5. Utiliza adecuadamente la intensidad (volumen) de voz	X		X		X		X	
		6. Enfatiza sílabas, palabras o ideas que considera importante	X		X		X		X	
	7. Utiliza una voz clara, sin tuteos o lagunas	X		X		X		X		
	2. Fluidez	8. Se expresa con facilidad	X		X		X		X	
		9. Mantiene un ritmo adecuado al hablar en función al grado que cursa	X		X		X		X	
		10. Es seguro al hablar	X		X		X		X	
11. Se expresa en forma continua, sin interrupciones o muletillas		X		X		X		X		

	12. Evita pausas innecesarias	X		X		X		X	
	13. Se expresa con espontaneidad	X		X		X		X	
3. Coherencia	14. Las ideas expuestas tienen una estructura lógica	X		X		X		X	
	15. Las ideas expuestas tienen secuencia lógica	X		X		X		X	
	16. Las ideas que expresa están interrelacionadas y conectadas	X		X		X		X	
	17. Las ideas expuestas son claras	X		X		X		X	
	18. Usa palabras adecuadas al expresarse	X		X		X		X	
	19. Las ideas son pertinentes al contexto en que se produce la comunicación	X		X		X		X	

.....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X)
PROMEDIO DE VALORACIÓN: 1

7 de diciembre del 2022



Firma del JUEZ EXPERTO(A)
DNI 16806911

VALIDACIÓN POR JUCIO DE EXPERTOS

EXPERTO N° 2

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Lista de cotejo de: Juegos infantiles y expresión oral” que hace parte de la investigación “Juegos infantiles y su influencia en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022”. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: Yamileth Miranda Ríos
2. Formación académica: Magister en psicología educativa
3. Áreas de experiencia profesional: Psicología educativa
4. Tiempo: 5 años cargo actual: Psicóloga Educativa
5. Institución: Especialista de convivencia Escolar - Ascope
6. Objetivo de la investigación: Determinar el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022
7. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLES	DIMENSIÓN	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable N° 01: Juegos infantiles	1. Afectivo	19. Participa con entusiasmo al realizar actividades de juego junto a sus amigos	X		X		X		X		
		20. Comunica sus pensamientos e ideas	X		X		X		X		
	Social	21. Participa en actividades de grupo	X		X		X		X		
		22. Respeta las normas que rigen la Convivencia en grupo sociales	X		X		X		X		
	3. Creatividad	23. Desarrolla su imaginación y creación al realizar actividades de juego	X		X		X		X		
		24. Crea diversas formas de representación gráfica (dibuja, pinta)	X		X		X		X		
25. Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron		X		X		X		X			

4. Cognitiva	26. Actua con seguridad en si mismo, con iniciativa, y autonoma en las actividades cotidianas	X		X		X		X		
	27. Practica habitos de concentracion y, atencion en la propia actividad	X		X		X		X		
	28. Regula su propio comportamiento en situaciones de juego	X		X		X		X		
5. Sensorial	29. Se distrae con facilidad	X		X		X		X		
	30. Disfruta de actividades musicales	X		X		X		X		
	31. Muestra sensibilidad a los sonidos fuertes	X		X		X		X		
6. Cultural	32. Usa palabras de uso frecuente, gestos y movimientos para expresar lo que hace su personaje elegido	X		X		X		X		
	33. Resuelve de manera autonoma situaciones conflictivas al realizar algun juego.	X		X		X		X		
7. Motora	34. Identifica las sensaciones y percepciones que se obtienen de la exploración del cuerpo	X		X		X		X		
	35. Participa en juegos motrices	X		X		X		X		
	36. Domina la coordinacion y el control corporal en las actividades de juego	X		X		X		X		
1. Claridad	1. Articula correctamente las palabras	X		X		X		X		
	2. Pronuncia correctamente las palabras	X		X		X		X		
	21. Optimiza la respiración al hablar	X		X		X		X		
	22. Entona adecuadamente las palabras al hablar	X		X		X		X		
	23. Utiliza adecuadamente las pausas al hablar	X		X		X		X		
	24. Utiliza adecuadamente la intensidad (volumen) de voz	X		X		X		X		
	25. Enfatiza sílabas, palabras o ideas que considera importante	X		X		X		X		
	26. Utiliza una voz clara, sin titubeos o lagunas	X		X		X		X		
2. Fluidez	27. Se expresa con facilidad	X		X		X		X		
	28. Mantiene un ritmo adecuado al hablar en función al grado que cursa	X		X		X		X		

	29. Es seguro al hablar	X		X		X		X	
	30. Se expresa en forma continua, sin interrupciones o muletillas	X		X		X		X	
	31. Evita pausas innecesarias	X		X		X		X	
	32. Se expresa con espontaneidad	X		X		X		X	
3. Coherencia	33. Las ideas expuestas tienen una estructura lógica	X		X		X		X	
	34. Las ideas expuestas tienen secuencia lógica	X		X		X		X	
	35. Las ideas que expresa están interrelacionadas y conectadas	X		X		X		X	
	36. Las ideas expuestas son claras	X		X		X		X	
	37. Usa palabras adecuadas al expresarse	X		X		X		X	
	38. Las ideas son pertinentes al contexto en que se produce la comunicación	X		X		X		X	

.....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X)
PROMEDIO DE VALORACIÓN 1

20 de noviembre
del 2022

GOBIERNO REGIONAL LA LIBERTAD

Mg. Yamir Miranda Rios
ESPECIALISTA EN CONVIVENCIA ESCOLAR
UGEL - ASCOPE

Firma del JUEZ EXPERTO(A)
DNI 46471714

VALIDACIÓN POR JUCIO DE EXPERTOS

EXPERTO N° 3

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Lista de cotejo de: Juegos infantiles y expresión oral” que hace parte de la investigación “Juegos infantiles y su influencia en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022”. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: Ingrid Lisset Vargas Altamirano
2. Formación académica: Magister en psicología educativa
3. Áreas de experiencia profesional: Psicología educativa
4. Tiempo: 5 años cargo actual: Psicóloga
5. Institución: Ministerio de Salud – Ascope
6. Objetivo de la investigación: Determinar el efecto de los juegos infantiles en la expresión oral de estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2022
7. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLES	DIMENSIÓN	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable N° 01: Juegos infantiles	1. Afectivo	37. Participa con entusiasmo al realizar actividades de juego junto a sus amigos	X		X		X		X		
		38. Comunica sus pensamientos e ideas	X		X		X		X		
	Social	39. Participa en actividades de grupo	X		X		X		X		
		40. Respeta las normas que rigen la Convivencia en grupo sociales	X		X		X		X		
	3. Creatividad	41. Desarrolla su imaginación y creación al realizar actividades de juego	X		X		X		X		
		42. Crea diversas formas de representación gráfica (dibuja, pinta)	X		X		X		X		
43. Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron		X		X		X		X			

4. Cognitiva	44. Actua con seguridad en si mismo, con iniciativa, y autonoma en las actividades cotidianas	X		X		X		X		
	45. Practica habitos de concentracion y, atencion en la propia actividad	X		X		X		X		
	46. Regula su propio comportamiento en situaciones de juego	X		X		X		X		
5. Sensorial	47. Se distrae con facilidad	X		X		X		X		
	48. Disfruta de actividades musicales	X		X		X		X		
	49. Muestra sensibilidad a los sonidos fuertes	X		X		X		X		
6. Cultural	50. Usa palabras de uso frecuente, gestos y movimientos para expresar lo que hace su personaje elegido	X		X		X		X		
	51. Resuelve de manera autonoma situaciones conflictivas al realizar algun juego.	X		X		X		X		
7. Motora	52. Identifica las sensaciones y percepciones que se obtienen de la exploración del cuerpo	X		X		X		X		
	53. Participa en juegos motrices	X		X		X		X		
	54. Domina la coordinacion y el control corporal en las actividades de juego	X		X		X		X		
1. Claridad	1. Articula correctamente las palabras	X		X		X		X		
	2. Pronuncia correctamente las palabras	X		X		X		X		
	40. Optimiza la respiración al hablar	X		X		X		X		
	41. Entona adecuadamente las palabras al hablar	X		X		X		X		
	42. Utiliza adecuadamente las pausas al hablar	X		X		X		X		
	43. Utiliza adecuadamente la intensidad (volumen) de voz	X		X		X		X		
	44. Enfatiza sílabas, palabras o ideas que considera importante	X		X		X		X		
	45. Utiliza una voz clara, sin titubeos o lagunas	X		X		X		X		
2. Fluidez	46. Se expresa con facilidad	X		X		X		X		
	47. Mantiene un ritmo adecuado al hablar en función al grado que cursa	X		X		X		X		

	48. Es seguro al hablar	X		X		X		X	
	49. Se expresa en forma continua, sin interrupciones o muletillas	X		X		X		X	
	50. Evita pausas innecesarias	X		X		X		X	
	51. Se expresa con espontaneidad	X		X		X		X	
3. Coherencia	52. Las ideas expuestas tienen una estructura lógica	X		X		X		X	
	53. Las ideas expuestas tienen secuencia lógica	X		X		X		X	
	54. Las ideas que expresa están interrelacionadas y conectadas	X		X		X		X	
	55. Las ideas expuestas son claras	X		X		X		X	
	56. Usa palabras adecuadas al expresarse	X		X		X		X	
	57. Las ideas son pertinentes al contexto en que se produce la comunicación	X		X		X		X	

.....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X)
 PROMEDIO DE VALORACIÓN: 1

23 de noviembre del 2022

Firma del JUEZ EXPERTO(A)
 DNI 41950791

Anexo 5: Evaluación de supuestos

Tabla 6

Estadísticos descriptivos y evaluación de supuestos

SUPUESTOS Variables Dimensiones	Estadísticos				
	M	Me	DE	R	K ²
NORMALIDAD UNIVARIANTE					
Juegos infantiles	56.4	62	12.9	47	27.8
Afectivo emocional	6.5	7	2.4	9	7.5
Social	6.0	6	1.5	8	8.3
Creativa	8.4	9	2.4	12	6.5
Cognitiva	10.1	11	2.0	10	16.0
Sensorial	8.6	9	2.5	11	4.1
Cultural	6.0	6	1.4	6	15.6
Motora	10.8	12	2.5	11	50.2
Expresión oral	65.0	69	9.8	42	24.3
Claridad	26.4	27	3.6	17	7.3
Fluidez	19.1	20	4.3	19	25.0
Coherencia	19.5	20	3.4	13	6.9
NORMALIDAD MULTIVARIANTE	Curtosis multivariante				7.21
MULTICOLINEALIDAD	Correlaciones entre dimensiones				.39 - .89

Nota: M: Media; Me: Mediana; DE: Desviación estándar; R: Rango; K²: Simetría y Curtosis Conjunta

En la Tabla 6, se evalúan los requisitos para elegir el método estadístico para el contraste de hipótesis, iniciando por medidas de centralización (media y mediana), de dispersión (desviación estándar y rango) que servirán de referencia para la evaluación de cambios por la aplicación de las sugerencias producto de la presente investigación; además, un estadístico de forma de distribución con el coeficiente de simetría y curtosis conjunta K², que con valores mayores a 5.99, describen una distribución diferente a la normal en los puntajes de las variables y dimensiones, incumpliendo el supuesto de normalidad univariante (Hair et al., 2004); asimismo, el índice de curtosis multivariante alcanzó un valor de 7.21, menor a 70, señalando una distribución normal multivariante en las dimensiones (Mardia, Measures of multivariate skewness and kurtosis with applications, 1970), permitiendo la aplicación del método de máxima verosimilitud en el cálculo de los coeficientes de los modelos de influencia; además, la correlación entre dimensiones, mostró

valores de .39 a .89, menores a .90, evidenciando la ausencia de multicolinealidad o redundancia en los contenidos medidos por las dimensiones (Arias, Arias Martínez, B. (2008). Desarrollo de un ejemplo de análisis factorial confirmatorio con LISREL, AMOS y SAS, 2008) permitiendo aplicar ecuaciones estructurales en el análisis causal.

Anexo 6: Confiabilidad de los instrumentos

Tabla 7 *Estadístico de confiabilidad de juegos infantiles*

JUEGOS INFANTILES

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.948	18

Tabla 8 *Estadístico de confiabilidad de juegos infantiles*

EXPRESION ORAL

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.811	20



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN LA EXPRESION ORAL DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA", cuyo autor es ABANTO SANCHEZ DIANA AZUCENA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 03 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO DNI: 44424034 ORCID: 0000-0002-7990-682X	Firmado electrónicamente por: JHERNANDEZV el 09-01-2023 10:54:12

Código documento Trilce: TRI - 0507313