



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**El programa “Juego Libre” en la expresión oral de los
estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Rafael Yapu, Maria Ysabel (orcid.org/0000-0002-4777-2863)

ASESORES:

Dr. Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo (orcid.org/0000-0002-2366-6724)

Dra. Ayvar Bazán, Zoila (orcid.org/0000-0003-3844-585X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria:

A Dios, por brindarme salud y mucha fe en todo momento, a mis padres y mis hijas por darme su apoyo incondicional y ser la fuente de inspiración a lo largo de este camino académico.

Agradecimiento:

A mi asesor de tesis quien me ha guiado y brindado su conocimiento y experiencia para realizar este trabajo de investigación, a la directora de la institución educativa por brindarme las facilidades del caso, a la maestra, padres de familia y estudiantes del aula Cantuta.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Página
Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	18
3.2. Variables y operacionalización.....	18
3.3. Población.....	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.5. Procedimientos.....	21
3.6. Método de análisis de datos.....	21
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS.....	23

V. DISCUSIÓN.....	28
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES.....	35

REFERENCIAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1 Confiabilidad de instrumentos.....	20
Tabla 2 Niveles de expresión oral.....	23
Tabla 3 Distribución de niveles de las dimensiones de expresión oral.....	23
Tabla 4 Resultados de la prueba de normalidad.....	24
Tabla 5 Nivel de significación de la variable expresión oral.....	25
Tabla 6 Nivel de significación de la variable coherencia.....	26
Tabla 7 Nivel de significación de la variable entonación.....	26
Tabla 8 Nivel de significación de la variable vocalización.....	27

RESUMEN

La presente investigación, tuvo como propósito determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023. Se evaluaron tres aspectos clave: coherencia, entonación y vocalización. Se utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño experimental con un subtipo pre experimental, donde la variable manipulada fue la expresión oral, considerada como la variable dependiente. La muestra consistió en 23 estudiantes de un aula de nivel inicial, a quienes se les aplicaron pruebas antes y después del programa. La recolección de datos se realizó mediante la técnica de observación, utilizando una lista de cotejo de la expresión oral confeccionada por la investigadora, que consta de 14 elementos. La validez del instrumento se estableció mediante juicio de expertos, obteniendo resultados aplicables, y la confiabilidad se determinó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, con un nivel muy alto de 0.917. Los resultados revelaron que, antes de la implementación del programa "Juego libre" (pretest), los estudiantes se encontraban en una fase inicial en un 21.70%, en una fase de proceso en un 69.60% y en una fase de logro en un 8.70%. Como resultado de la aplicación del programa, se observó una mejora directa en la expresión oral de los estudiantes, alcanzando una fase de proceso en un 17.40% y una fase de logro en un 82.60%. Estos resultados fueron respaldados por la prueba no paramétrica de Wilcoxon, que mostró un valor de $p=0.000$ inferior a 0.05 y un valor de $z (-4,214^b)$. Por lo tanto, se concluye que, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Palabras clave: Expresión oral, juego libre, coherencia, entonación, vocalización.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the influence of the "Free Play" program on the oral expression of 5-year-old students in a school in the Carabayllo district in 2023. Three key aspects were evaluated: coherence, intonation, and pronunciation. A quantitative approach and an experimental design with a pre-experimental subtype were used, where the manipulated variable was oral expression, considered as the dependent variable. The sample consisted of 23 students from an early childhood classroom, who were given pre-tests and post-tests. Data collection was done using the observation technique, using a checklist of oral expression created by the researcher, which consists of 14 items. The validity of the instrument was established through expert judgment, yielding applicable results, and reliability was determined using Cronbach's alpha coefficient, with a very high level of 0.917. The results revealed that, before the implementation of the "Free Play" program (pretest), students were in an initial phase at 21.70%, a process phase at 69.60%, and an achievement phase at 8.70%. As a result of the program, a direct improvement in students' oral expression was observed, reaching a process phase at 17.40% and an achievement phase at 82.60%. These results were supported by the non-parametric Wilcoxon test, which showed a p-value of 0.000 less than 0.05 and a z-value of (-4.214b). Therefore, it is concluded that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted.

Keywords: Oral expression, free play, coherence, intonation, pronunciation.

I. INTRODUCCIÓN

En Latinoamérica, el bajo nivel asociado a la expresión oral en niños es un problema que ha sido identificado en varios estudios e investigaciones en la región. Para Larrea y Pomboza (2022), entre las causas identificadas se encuentran la falta de práctica y entrenamiento en cuanto al empleo del idioma, en donde se pueda manifestar como principal problemática, la carente capacitación del personal docente, la falta de motivación y las limitaciones en cuanto a interacción entre los infantes.

En un estudio de caso realizado en Ecuador sobre las conductas asociadas al uso de dispositivos móviles en niños menores de 5 años, se encontró que la interacción repetitiva con estos dispositivos genera barreras físicas y psicológicas que dificultan la socialización y la participación en diálogos por parte de los niños (Cortés et al., 2022).

En Nicaragua, a pesar de que existen programas y proyectos gubernamentales que buscan mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes, como el Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad, buscando el fomento del desarrollo oral (Loáisiga, 2021). Asimismo, en México, el 85% son capaces de regular su conducta y mejorar su lenguaje bajo diferentes tipos de interacción, utilizando en las escuelas estrategias de juegos y nueve de cada diez alumnos pueden describir la lámina de un cuento (Chávez et al., 2021)

En el Perú, se cita en primer lugar a (Martínez et al., 2019) quienes observaron que, en muchos casos, el sistema educativo se centra en la memorización de contenidos y no en la práctica de habilidades comunicativas, evidenciando limitaciones en cuanto a las habilidades sociales. Además, (Bravo, 2022), sostiene que en el Perú es común que muchos colegios no cuenten con los recursos necesarios para enseñar y practicar la expresión oral, la falta de materiales didácticos, equipos de audio y video, y bibliotecas adecuadas limitan la capacidad de los docentes para enseñar y practicar la comunicación oral de manera efectiva. Así mismo, la mayoría de los programas de formación docente se centran en la enseñanza de contenidos y no en la práctica de habilidades comunicativas. Lo que conlleva a que los niños tengan un limitado léxico, altas barreras de comunicación

en la casa, falta de práctica, recursos limitados, bajo nivel de alfabetización, falta de confianza entre otros.

A nivel local o institucional, se llevó a cabo una evaluación diagnóstica en una I.E. del distrito de Carabaylo que reveló la presencia de dificultades en la expresión oral de algunos estudiantes de 5 años. Estas dificultades pueden ser atribuidas a diversos factores, como la falta de estimulación de la expresión oral proveniente del entorno familiar, la escasez de espacios educativos que promuevan la interacción social y la falta de tiempo de acompañamiento por parte de los padres, entre otros.

Dentro de las aulas de esta institución, se pudo observar que algunos niños presentan dificultades para comunicarse y no se integran en los juegos. Esto se debe, en parte, al uso inadecuado de los dispositivos móviles en casa, lo cual limita sus habilidades de interacción social. Asimismo, se notó la presencia de niños inseguros frente a sus compañeros, quienes requieren del apoyo de los docentes para expresarse de manera adecuada.

Por lo expuesto anteriormente, se planteó el siguiente problema general, ¿Cómo influye el programa “Juego libre” en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. de Carabaylo, 2023? Teniendo como problemas específicos los siguientes: ¿Cómo influye el programa “Juego libre” en la dimensión coherencia, entonación y vocalización de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023?

Este estudio fue importante porque se ha podido determinar que, aunque hubo estudios acerca de los programas de juego como estrategia para que los preescolares sean capaces de desarrollar sus habilidades comunicativas, aún hace falta seguir profundizando en el tema ya que, con cada año, se puede descubrir nuevas maneras de comunicar y nuevas dificultades para no hacerlo de manera correcta.

La presente investigación, tuvo justificación teórica porque se sostuvo en probar la teoría de María Montessori y Jean Piaget además de probar y demostrar la influencia que tiene el programa de juego en la expresión oral de los niños menores de cinco años en una I.E pública, en busca de nuevos conocimientos acerca del programa de juego como estrategia y base para desarrollar la expresión oral de los estudiantes, que pueda servir de base teórica o como hipótesis para

futuros estudios.

Poseyó una justificación práctica porque ayudó tanto a los docentes, como padres de familia en apoyar a los niños a mejorar su expresión oral y por ende sus habilidades sociales, que permitan relacionarse con los compañeros y familiares, de tal manera que con el tiempo sean niños menos retraídos y puedan ser capaces de hablar sin dificultad y este nuevo comportamiento tuvo implicancias positivas en su vida.

El valor práctico de esta investigación se basó en la generación de información situada en el contexto específico. En primer lugar, se describieron las relaciones simples entre dos variables, lo cual permitió comprender de manera inicial la dinámica existente. Posteriormente, se profundizó en relaciones más complejas, permitiendo así analizar las causas y efectos involucrados. Además, se exploraron nuevas dimensiones e indicadores, lo que enriqueció el conocimiento científico en esta área de estudio.

Es importante destacar que este estudio también tuvo un impacto positivo en la mejora de las habilidades orales a través del programa de juegos. Los resultados obtenidos proporcionaron una base sólida para generar mejores resultados en este aspecto.

Esta investigación no sólo amplió el conocimiento científico, sino que también contribuyó directamente a la mejora de las habilidades orales gracias a la implementación del programa de juegos. Además, es relevante resaltar que la metodología empleada en este estudio fue cuidadosamente fundamentada. Se empleó una lista de cotejo como instrumento para respaldar los resultados de las actividades de juego libre. Es importante destacar que este instrumento fue previamente avalado por el docente asesor, lo cual asegura la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. Estos hallazgos pueden servir como punto de partida para futuras investigaciones en este ámbito. Es relevante destacar que este trabajo resultó conveniente, ya que fue dirigido tanto a padres de familia, docentes y psicólogos. Estos actores clave pudieron utilizar esta investigación como referencia para reducir las brechas en la comprensión científica. De este modo, se logró promover la difusión y aplicación de los resultados obtenidos en

beneficio de la comunidad educativa en su conjunto.

La investigación tuvo un impacto social significativo en la comunidad de la I.E. En primer lugar, los niños experimentaron una notable mejora en sus habilidades de expresión oral. Esto les permitió comunicarse de manera más efectiva y expresar sus ideas de manera clara. Además, los docentes se beneficiaron al poder ofrecer a sus alumnos momentos de juego libre en la escuela. Esto les permitió relacionarse de manera más cercana con sus compañeros, fomentando así la colaboración y el trabajo en equipo. Por último, los padres de familia también se vieron beneficiados, ya que se les brindó apoyo desde la perspectiva del juego. Se les proporcionaron espacios adecuados para actividades lúdicas, lo cual fortaleció los lazos entre padres e hijos y promovió un ambiente de diversión y aprendizaje tanto en la escuela como en el hogar.

En función a lo expuesto, se tuvo el siguiente objetivo general: Determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023.

Teniendo como objetivos específicos los siguientes: Determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la dimensión coherencia, entonación y vocalización de la población en estudio.

Se presentó como hipótesis general: El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la expresión oral de los estudiantes de una I.E., del distrito de Carabaylo, 2023 y como hipótesis específicas las siguientes: El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la coherencia, entonación y vocalización mencionada en la matriz de consistencia.

II. MARCO TEÓRICO

Acorde a la revisión de la literatura que buscó enriquecer el estudio y ayudar a conocer el fenómeno de estudio, se tuvieron los siguientes antecedentes internacionales: Calcedo (2021), valoró la expresión oral mediante el uso de juegos tradicionales. La metodología experimental analizó a 30 niños. Los resultados evidenciaron la mejora de la expresión oral mediante juegos, ya que en los ejercicios o sesiones se pudo observar una mejora notable de hasta un 85% en las pruebas de salida. Como conclusión se pudo observar que los juegos tradicionales, fortalecieron la expresión oral en los niños de cinco años, ayudándoles a mejorar sus habilidades comunicativas. Al hablar, los niños están desarrollando su capacidad de pensamiento abstracto, su memoria y su capacidad de atención.

Saltos y Mendoza (2022), en su artículo realizado en Ecuador, tuvieron como objetivo implementar estrategias didácticas para potenciar la expresión oral en niños de 4 años en una unidad escolar de nivel inicial. Para ello, la metodología se basó en el diseño experimental, tipo aplicada y enfoque cuantitativo, los resultados evidenciaron que gracias a las sesiones implementadas se pudo mejorar el nivel de expresión oral en los niños de cuatro años, concluyendo que se puede estimular la educación en varios sentidos mediante estrategias didácticas y que, cuando los niños hablan, es importante escuchar atentamente y responder a sus comentarios y preguntas. Esto les ayuda a sentirse valorados y les permite desarrollar sus habilidades de comunicación.

Gavilanes y Cuji (2020), en su investigación tuvieron el objetivo de implementar estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en niños en una institución educativa ubicada en Ecuador. La metodología comprendió un diseño experimental y enfoque cuantitativo, se realizaron diez sesiones aplicadas a una muestra de 20 alumnos con el fin de desarrollar el nivel comunicativo. Los resultados demostraron que, a medida que avanzaban las sesiones, los alumnos fueron adquiriendo mayor confianza en sus competencias orales y sociales, concluyendo de esa manera que las estrategias didácticas lograron optimizar la expresión oral.

Espinoza (2022), en su investigación se propuso determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de 5 años a

través de 15 sesiones. La metodología experimental incluyó a un grupo de estudio compuesto por 20 estudiantes. Los resultados obtenidos concluyeron que el juego libre tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas, ya que se observó una notable mejoría en la pronunciación y fluidez verbal de los niños al expresarse.

Cabrera y Moreira (2019), en su trabajo de investigación tuvieron como objetivo implementar el juego como método de desarrollo oral. La metodología experimental, estudió a 20 estudiantes. Los resultados demostraron que, gracias a las sesiones, los niños desarrollaron de manera adecuada la expresión oral, concluyendo de esa manera que el juego puede ser una herramienta educativa para fomentar el desarrollo de la habilidad de expresión oral en los estudiantes.

Quishpe (2020), estudió el juego de rol en la expresión oral. La metodología experimental analizó las habilidades orales en niños por medio de 12 sesiones, los resultados evidenciaron que, a medida que se desarrollaban las sesiones, se iban mejorando las habilidades comunicativas en los alumnos, concluyendo de esa manera que el juego resulta una estrategia adecuada para la educación.

Por otro lado, se tienen los siguientes antecedentes nacionales: (Soloaga, 2020), Cusco, implementó el juego libre para la mejora comunicativa de los niños, la metodología experimental valoró a 23 alumnos de 4 años a quienes se les aplicaron sesiones didácticas, teniendo como resultados una mejora significativa al culminar las evaluaciones de estudio, concluyendo que las charlas y las estrategias de juego libre, mejoraron de manera significativa el nivel oral.

Bellido y Guevara (2019), en su trabajo de investigación tuvieron como objetivo implementar el juego libre para la optimización de la oralidad. La metodología cuantitativa, se realizaron seis sesiones didácticas aplicadas a una muestra de 25 alumnos. Los resultados demostraron el juego libre como herramienta educativa, logró la optimización del grado de oralidad en menores de 5 años.

Guillén (2021), el propósito de su investigación llevada a cabo en Lima fue aplicar juegos verbales con el fin de promover el desarrollo de la expresión oral. Para ello, la metodología experimental, los resultados evidenciaron que, gracias a

las sesiones que incluyeron juegos verbales, se logró mejorar el nivel de expresión oral en los niños de cuatro años, llegando a la conclusión de que el juego puede ser un estímulo educativo en múltiples aspectos.

Uriol (2020), en su investigación tuvo como objetivo implementar estrategias lúdicas en cuanto al nivel oral en niños. La metodología cuantitativa, valoró a 26 niños de inicial. Se pudo observar que los juegos tradicionales obtuvieron una mejora notable de hasta un 85% en las pruebas de salida, fortaleciendo la expresión oral. Concluyendo que las variables se han relacionado de manera significativa.

Carrasco (2020), implementó el juego libre para desarrollar en cuanto a la mejora comunicativa, la metodología experimental teniendo a una muestra de 32 alumnos de 3 y 4 años a quienes se les aplicaron sesiones didácticas, teniendo como resultados la mejora significativa al culminar las evaluaciones de estudio, concluyendo que las estrategias de juego libre mejoraron de manera significativa las habilidades comunicativas.

En este punto, se abordaron las definiciones de las variables de estudio, teniendo como primera variable al juego libre, la cual se definió según los autores como:

Martínez (2021) lo define como juego no estructurado o juego espontáneo, que hace referencia a una forma de juego en la que los niños tienen la libertad de elegir cómo jugar y qué hacer sin restricciones o instrucciones predefinidas. En el juego libre, los pequeños son los protagonistas y tienen el control total sobre la dirección y el contenido de su juego empleando su imaginación la cual se encuentra en su fase más temprana. Además (López, 2022), expone que, al jugar libremente, los niños pueden aprender a tomar decisiones, resolver problemas, desarrollar habilidades motoras, expresar emociones, interactuar con otros niños y desarrollar su autoestima. Finalmente, Cabrera y Moreira (2019), la importancia del juego libre radica en que los niños utilizan su imaginación, creatividad y curiosidad para explorar el mundo que les rodea, en este, no hay reglas estrictas ni objetivos preestablecidos, lo que les permite experimentar, descubrir y aprender de manera autónoma. Pueden crear sus propias historias, inventar juegos, construir, manipular objetos y relacionarse con otros niños sin la intervención de adultos puesto que están viviendo su propio “mundo”.

El juego libre, de acuerdo con Munarriz (2022), es una forma de actividad lúdica que promueve el desarrollo creativo de los niños. Se trata de permitirles experimentar con su entorno sin planificación previa ni control parental (Raney et al., 2023). Los niños se ven liberados de las presiones y metas que se les imponen en la experiencia de aprendizaje estructurada. El juego libre les permite desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento espontáneo y la asimilación de nuevas ideas. Esta forma de interacción da al niño la libertad de explorar y expresar sus ideas de formas que les resulten divertidas, sin restricciones (Saiz y Cevallos, 2023).

Respetando la libertad del juego libre, los niños se benefician de la libertad de imaginar y ejercitar su creatividad. Esto les permite decidir qué habilidades desarrollar, mejorar su confianza y autoestima y aumentar su narrativa de experiencias personales (Ugaste, 2023). Mediante el juego libre, los niños pueden desarrollar sus habilidades lingüísticas, artísticas, matemáticas u otras áreas que deseen mejorar. Esta actividad lúdica les permite explorar con más libertad el lenguaje, la certidumbre, la matemática, los conceptos científicos, etc (Nery et al., 2023).

El juego libre es clave para que los niños puedan desarrollar habilidades como trabajo en equipo, habilidades motoras, presentación de ideas, afrontamiento de desafíos y conflictos, además de estrategias para planificar (Lemberg et al., 2023). Esto les ayuda a ser más conscientes de sus emociones, habilidades y estilo de pensamiento, preparándolos para el aprendizaje estructurado. Al permitirles jugar de manera libre, fatigan la imaginación y desarrollan la independencia, por lo que el juego libre les ayuda a prepararse para situaciones del adulto (Putra et al., 2023).

Para (Piaget, 1961 citado en Barrera et al., 2020), expuso que, durante el juego libre, los niños se encuentran en un estado de equilibrio cognitivo, donde pueden asimilar nuevas experiencias a sus estructuras mentales existentes y adaptarse a nuevas situaciones.

Asimismo, este ha manifestado que las etapas de estos han correspondido a establecer un modelo simbólico de roles dentro del ámbito educativo (Sánchez et al., 2020).

El juego libre puede ofrecer la posibilidad de mejorar la condición cognitiva del

menor (Billard, 2015). Así mismo, involucra asimilar nuevas experiencias, adaptarse a nuevas situaciones y construir una comprensión más profunda del mundo que les rodea.

Así mismo (Vygotsky, 1979 citado en Montero, 2017) lo evidencian como aquella condición social sobre la cual se pueden establecer diferentes perspectivas mediante las cuales se pueda optimizar la oralidad en menores.

En el mismo rango de ideas, (Vygotsky, 1979 citado en Gómez, 2017) valoró la importancia de las zonas de desarrollo, en donde los niños pueden explorar y desafiar esta zona de desarrollo próximo, avanzando en su aprendizaje y adquiriendo nuevas habilidades a medida que interactúan con otros niños o adultos. Además, se enfatizó que el juego libre involucra la internalización de las habilidades y conocimientos culturales puesto que, a medida que los niños se involucran en el juego simbólico, internalizan y utilizan símbolos culturales, como palabras y reglas sociales, en su juego, lo cual les permite desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas más avanzadas, así como comprender y participar en las normas y valores de su cultura (Rodríguez, 1999).

Por otro lado, para Redondo (2009), dejan en evidencia la necesidad de contar con una serie de actividades que puedan promover la interacción entre menores.

Entre otro de los teóricos del juego libre se encuentra Froebel (2003), quien consideraba que el juego libre era la actividad central para el desarrollo integral de los niños y que a través de él podían explorar, aprender y desarrollar habilidades físicas, cognitivas y emocionales (citado en Moreno, 2015). En el mismo orden de ideas, el aporte de este autor al conocimiento del juego libre radica en su estudio titulado "Froebel Gifts" (Regalos de Fröbel), los cuales estaba formados por conjuntos de bloques de construcción y otros objetos manipulativos que permitían a los niños crear y explorar diferentes formas y estructuras (Moreno, 2015).

Se menciona, también el enfoque y la perspectiva de Montessori (1912), quien consideraba que el juego libre era una parte esencial del desarrollo infantil y una forma natural de aprendizaje (Britton, 2011). Según, Montessori, el juego libre permitía a los niños explorar y descubrir su entorno de manera autónoma y activa. Sostenía también que los niños tienen un impulso innato de aprender y que el juego

es una forma en la que pueden satisfacer esa necesidad de manera significativa (Britton, 2011).

Con base a lo arriba mencionado, se puede mencionar el método Montessori, el cual enfatiza la importancia de proporcionar un entorno preparado y materiales educativos adecuados para el juego libre, esto debido a que los niños necesitan tener acceso a una variedad de materiales sensoriales y manipulativos que les permitan explorar y descubrir de acuerdo con sus propios intereses y capacidades. Estos materiales, como los bloques de construcción, las bandejas de clasificación y los rompecabezas, están diseñados para fomentar la independencia, la concentración y la resolución de problemas en los niños (Rodríguez, 2017).

Según el Minedu (2012), un programa de juego libre incluye lo siguiente:

Espacios seguros y estimulantes: El programa debe proporcionar espacios adecuados y seguros donde los niños puedan jugar libremente. Estos espacios pueden incluir áreas al aire libre, salas de juego o espacios de juego temáticos (Minedu, 2012).

Variedad de materiales y recursos: Es importante contar con una amplia gama de materiales y recursos para estimular la creatividad. Esto puede incluir juguetes, bloques de construcción, libros, disfraces, herramientas artísticas, entre otros (Minedu, 2012).

Tiempo dedicado al juego: El programa debe asignar tiempo suficiente para participar en el juego libre de manera regular y sin restricciones. Esto implica permitirles explorar y jugar de acuerdo con sus propios intereses y ritmos (Minedu, 2012).

Rol del adulto: Aunque el juego libre implica la autonomía de los niños, los adultos desempeñan un papel importante al proporcionar apoyo, facilitar recursos para el desarrollo del juego, (Minedu, 2012).

Observación y documentación: Los adultos responsables del programa pueden realizar observaciones y registrar los momentos de juego significativos para comprender los intereses del menor (Minedu, 2012).

Flexibilidad y adaptabilidad: Un programa de juego libre debe ser flexible y capaz de adaptarse a las necesidades e intereses cambiantes de los niños. Esto

implica ajustar los materiales, el espacio y las actividades en función de las preferencias individuales y colectivas de los participantes (Minedu, 2012).

Por otro lado, entre las características del programa juego libre se encuentran las presentadas a continuación:

Según, Piaget y Inhelder (2008), el juego motor se refiere a una forma de juego que involucra principalmente actividades físicas y el desarrollo de habilidades motoras en los niños, en donde los niños participan en actividades que implican movimientos corporales, coordinación, equilibrio, fuerza y resistencia. El juego motor se refiere a una forma de juego que involucra principalmente actividades físicas y el desarrollo de habilidades motoras en los niños, en este, los niños participan en actividades que implican movimientos corporales, coordinación, equilibrio, fuerza y resistencia

Cabe mencionar que para Baena y Ruiz (2016) el juego motor es una parte importante del desarrollo infantil, ya que permite a los niños y niñas explorar y desarrollar su capacidad motora, mejorar su coordinación ojo-mano, equilibrio y fuerza muscular, y adquirir habilidades básicas necesarias para su desarrollo físico, además, el juego motor también puede promover habilidades cognitivas y sociales en los niños. A medida que participan en juegos motores, los niños aprenden a seguir instrucciones, tomar decisiones rápidas, resolver problemas, trabajar en equipo y seguir reglas.

Asimismo, según Wallon y Palacios (2004), el juego motor es especialmente importante en las primeras etapas del crecimiento, dado que el juego sienta las bases para el desarrollo de habilidades más avanzadas en el futuro, a medida que los niños crecen, el juego motor puede volverse más exigente y sofisticado, incluyendo actividades deportivas, juegos competitivos y actividades que requieren mayor destreza y coordinación.

(Garvey, 1978 citado en Gordillo et al.,2011), sostiene que el juego cognitivo es fundamental en el desarrollo de las habilidades cognitivas y mentales de los niños, ya que les permite explorar, experimentar y practicar procesos mentales de manera lúdica y divertida, ya que, según su perspectiva, es a través del juego cognitivo, que los niños desarrollan habilidades de pensamiento crítico, creatividad, lógica y resolución de problemas. Asimismo, (Cuellar et al., 2018) sostienen que, al

participar el Niño en actividades de juego cognitivo, mejoran su capacidad de concentración, amplían su vocabulario y conocimiento, aprenden a seguir instrucciones, desarrollan habilidades de planificación y organización, y fortalecen su capacidad para analizar y resolver problemas de manera efectiva, por lo que es importante que la dinámica de juegos participe tanto niños como adultos.

Asimismo, Vygotsky consideraba al juego social como una forma fundamental de interacción y aprendizaje en los niños, lo que implica la participación de múltiples niños en actividades de juego compartido, en las que colaboran, negocian roles y reglas, y aprenden a través de la interacción con otros (citado en Briceño, 1999). Además, sostenía que el juego social promueve el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación, la empatía y la regulación emocional (citado en Briceño, 1999).

Para (Piaget, 1928 citado en Baquerizo y Barrera, 2018), este promueve la resolución de problemas, mientras interactúan con otros niños. A través del juego social, los niños también adquieren conocimientos sociales y culturales, aprenden a tomar perspectiva y desarrollan la capacidad de cooperar y negociar con sus pares.

(Parten, 1932 citado en Muñoz 2009), sostiene que el juego social pasa por diferentes niveles de interacción, desde el paralelismo. Parten destacó que el juego social promueve la interacción social, la formación de amistades.

Además, (Mejía y Urreta, 2015), sostienen que el juego simbólico, el cual es una forma de juego en la que los niños utilizan la imaginación y la representación simbólica para crear situaciones y roles ficticios. A través del juego simbólico, los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas, mientras exploran su creatividad y amplían su comprensión del mundo que les rodea.

Finalmente, para Libertad Reynes et al. (2009), el juego simbólico, también conocido como juego imaginativo o juego de fantasía, es una forma de juego en la que los niños utilizan objetos, situaciones o roles simbólicos para representar o crear situaciones imaginarias. En el juego simbólico, los niños adoptan roles ficticios y utilizan su imaginación para dar vida a diferentes escenarios, personajes y eventos. Además de utilizar objetos cotidianos o juguetes para representar otros

objetos o elementos, como una caja de cartón que se convierte en un auto o un muñeca que representa un bebé.

Como segunda variable de estudio se encuentra la expresión oral:

Según Báralo (2001), es una habilidad fundamental en la comunicación humana y desempeña un papel importante en diversas situaciones, tanto personales como sociales, esta implica la producción y emisión de sonidos, palabras y frases de manera coherente y comprensible para los demás. Incluye aspectos como la pronunciación, el ritmo, la entonación, el volumen y la fluidez en el habla.

La expresión oral de los niños es una habilidad necesaria para todos aquellos que quieran lograr éxitos en los ámbitos escolares, académicos y laborales. Esta forma de comunicación es de vital importancia, ya que ayuda a regular el comportamiento, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo (Curin y Flores, 2021). Esta herramienta además de ayudar con la comunicación verbal contribuye al lenguaje natural y al discurso. El uso de la expresión oral en los más pequeños está muy relacionado con el desarrollo de la habilidad para interpretar los roles sociales y definir comportamientos esperados para cada contexto. Por tal razón, resulta relevante para los padres y profesores de niños menores de edad facilitar la adquisición de esta habilidad (Han y Yu, 2021).

Es importante resaltar que la disposición para fomentar el desarrollo de la expresión oral debe iniciarse desde los primeros años de vida de un niño. Esto implica que los adultos que estén a cargo de personas infantiles deben trabajar en esta materia. Tomando en cuenta que, si una persona no desarrolla esta competencia, pueden limitar su comunicación, incluida la expresión de necesidades (Lemberg et al., 2023). De esta manera los docentes de instituciones públicas o privadas deberían entrenar a los niños a través de juegos, dinámicas y ejercicios, para que a partir de estas entrenen su expresión oral (Eckrich et al., 2019).

Los profesionales relacionados con la educación tienen una labor primordial para contribuir en el desarrollo de habilidades sociales de los niños, especialmente el de instruir a los pequeños enfocándose en la expresión oral (Putra et al., 2023). Estos expertos deben tener consciencia de la importancia de motivar a los menores

de edad, para así logren mejorar sus capacidades verbales, puliendo su lenguaje corporal, vocabulario y discurso. Al incentivar los actos comunicativos, reforzando aspectos positivos y evidenciando los errores, los maestros contribuyen a la mejora continua en la expresión oral de los niños (Bergeron et al., 2020).

Asimismo, para (Vygotsky citado en Chávez et al., 2021) El lenguaje y la capacidad de expresión oral cumplen un papel fundamental al mediar la realidad y construir el pensamiento. Vygotsky argumentaba que el lenguaje hablado y la comunicación oral permiten a los niños interactuar con su entorno, expresar sus pensamientos, organizar su pensamiento y colaborar con otros en la resolución de problema.

Por otro lado, Brunner (1966) destacaba que la expresión oral se manifestaba en el hecho de contar historias y narrar experiencias, ya que no solo es una forma de comunicación, sino también un medio para organizar y dar sentido a la información. De este modo, mediante la expresión oral, las personas pueden organizar sus ideas y comunicar significados de forma eficaz. Una buena expresión oral no sólo implica ser capaz de transmitir información de manera clara, sino también de adaptarse a diferentes audiencias y contextos, escuchar activamente a los demás, responder de manera apropiada y ser capaz de expresar ideas y argumentos de manera persuasiva. Para el autor, la expresión oral implica la producción y emisión de sonidos, palabras y frases de manera coherente y comprensible para los demás. Incluye aspectos como la pronunciación, el ritmo, la entonación, el volumen y la fluidez en el habla.

En el enfoque de Rodríguez (2018), la expresión oral se refiere a la capacidad de comunicarse a través del habla y utilizar el lenguaje de manera efectiva y adecuada, es la habilidad de transmitir ideas, pensamientos, sentimientos y necesidades de forma verbal, utilizando palabras, frases, entonación, gestos y otros elementos no verbales. La expresión oral implica varios aspectos, incluyendo la pronunciación correcta de los sonidos del lenguaje, la estructuración de frases y oraciones gramaticalmente correctas, el uso adecuado del vocabulario y la capacidad de comunicación oral clara y coherente.

Asimismo, (Piaget y Vygotsky, 1968 citado en Zegarra & García, 2016), sostienen que la expresión oral y la comunicación son herramientas fundamentales

para que los individuos se involucren en la sociedad, participen en diálogos críticos y transformen su realidad, brindando a las personas la oportunidad de hacer oír su voz, compartir vivencias y participar activamente en la construcción de un mundo más justo y equitativo. La expresión oral se desarrolla y mejora a lo largo del tiempo a través de la práctica y la experiencia en diferentes situaciones comunicativas, estas situaciones pueden incluir conversaciones informales, presentaciones públicas, discusiones en grupo, debates, discursos, entre otros.

Finalmente, se tiene el enfoque de López (2009) quien sostiene que, para desarrollar una buena expresión oral, es importante practicar y mejorar constantemente las habilidades de comunicación, buscar retroalimentación, ampliar el vocabulario, escuchar atentamente a los demás, expresar ideas de manera clara y organizada, y adaptar el lenguaje y el estilo de comunicación según el contexto y el público al que se dirige.

En este punto, se menciona que la variable expresión oral, se divide en tres dimensiones: La coherencia, la entonación y la vocalización. A continuación, se describen cada una de ellas:

Dimensión 1: Coherencia: Se refiere a la propiedad de un texto, discurso o expresión de estar estructurado y organizado de manera lógica y comprensible, en el contexto de la comunicación oral o escrita, la coherencia implica que las ideas, los argumentos y las partes del texto se conecten de manera fluida y se relacionen entre sí de forma coherente (López, 2009).

Dimensión 2: Entonación; se refiere al patrón melódico y la variación tonal que se utiliza al hablar, lo que implica el uso de cambios en el tono de la voz para expresar significados y emociones adicionales en la comunicación oral, esta puede afectar el significado de una oración o frase, transmitir emociones, indicar énfasis o dar pistas sobre la intención del habla. (Horche & Marco, 2006). La entonación implica variaciones en la frecuencia, intensidad y duración de los sonidos vocales durante el habla, estos cambios tonales se producen en unidades más grandes que los sonidos individuales, como en las sílabas, las palabras, las frases y las oraciones completas. La entonación varía entre diferentes idiomas y culturas, y puede tener sutilezas específicas en cada una de ellas. También puede haber diferencias individuales en la entonación debido a factores como el acento regional, l

estilo de habla personal y el contexto comunicativo.

Dimensión 3: Vocalización; se refiere al proceso de articular y pronunciar correctamente los sonidos vocales en el habla. Implica la producción de sonidos vocales claros y distintivos mediante el uso adecuado de las cuerdas vocales, la lengua, los labios y otros órganos articulatorios, (Avilés, 2012). Por lo tanto, la vocalización es esencial para una comunicación oral efectiva y comprensible, una buena vocalización permite que las palabras y los sonidos sean entendidos con claridad por los oyentes, lo que facilita la transmisión de mensajes y la comprensión mutua.

Avilés (2012), menciona algunos aspectos importantes de la vocalización:

Pronunciación de los sonidos vocales: La vocalización implica la correcta producción de los sonidos vocales del idioma utilizado. Esto incluye la articulación clara de las vocales individuales y la comprensión de las diferencias fonéticas y fonológicas entre ellas, (Avilés, 2012).

Claridad y distinción de las vocales: Cada vocal debe ser pronunciada con claridad y distinción para evitar confusiones y malentendidos. Una vocalización adecuada implica una articulación precisa y una diferenciación clara entre las diferentes vocales, (Avilés, 2012).

Ritmo y entonación: La vocalización también está relacionada con el ritmo y la entonación del habla. Una buena vocalización implica un ritmo fluido y una entonación apropiada para el contexto comunicativo, lo que contribuye a una expresión oral más natural y comprensible, (Avilés, 2012).

Volumen y proyección de la voz: La vocalización también se refiere al volumen y la proyección de la voz al hablar. Una buena vocalización implica hablar con un volumen adecuado para que el mensaje sea escuchado claramente por los interlocutores, (Avilés, 2012).

Por último, la vocalización puede ser influenciada por diversos factores, como el acento regional, las características individuales del habla y la familiaridad con el idioma utilizado. La práctica y la atención consciente a la vocalización pueden ayudar a mejorar la claridad y la comprensión en la comunicación oral y está en nosotros los educadores apoyar a los niños en todo momento, trabajando de

manera conjunta con los padres de familia (Avilés, 2012).

En términos de la adquisición de conocimiento, la investigación se ha llevado a cabo siguiendo métodos científicos rigurosos. Esto implica que se inicia con una observación sistemática de los fenómenos que ocurren en la realidad, utilizando herramientas confiables para recopilar datos. Estos datos son luego analizados e interpretados en base a las teorías existentes, con el objetivo de obtener conclusiones válidas y generar o corroborar conocimiento.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Según la teoría de Hernández y Mendoza (2018), la presente investigación fue de tipo aplicada, buscando la solución de un problema real. El enfoque que persiguió la investigación fue cuantitativo, ya que, se presentaron estadísticas para mostrar los resultados, Hernández y Mendoza (2018). El método fue el hipotético deductivo Alva (2019), porque parte de una hipótesis la cual se tuvo, probó o rechazó según los resultados obtenidos.

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación realizada fue preexperimental, Hernández et al. (2016), porque este tipo de diseño se utiliza para estudiar el efecto entre variables, controlando cuidadosamente otras variables y minimizando la influencia de factores confusos.

El estudio es de naturaleza aplicada, asumiendo el diseño preexperimental: Pretest y posttest en un solo grupo, no se empleó el grupo control; se aplicó a un grupo de estudiantes de 5 años del nivel inicial, con una prueba de entrada previa al tratamiento experimental, seguidamente, se aplicó la propuesta del programa “Juego libre” y finalmente una prueba posterior a este, tal como lo señala Hernández (2014).

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Programa “Juego Libre”

Definición conceptual: El juego libre en sectores queda conceptualizado como aquella acción sobre la cual se puede establecer el desarrollo de una actividad lúdica en el salón de clase, con la intención de promover la interacción y convivencia del menor con los elementos que forman parte del entorno (Munarriz, 2022).

Variable dependiente: Expresión oral

Definición conceptual: Según Brunner (1966), la expresión oral se define como la capacidad de comunicarse y transmitir ideas, pensamientos, emociones y

mensajes a través del habla, es la habilidad de utilizar el lenguaje verbal de manera comprensible para interactuar con otras personas.

Definición operacional: Estuvo conformada por tres dimensiones: Coherencia, Entonación y Vocalización, contando con un total de catorce ítems, del 1 al 4 para la primera dimensión, del 5 al 9 para la segunda dimensión y del 10 al 14 para la tercera dimensión, con las cuales se medirá la variable.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población

Hernández et al. (2014), lo exponen como aquel conjunto de individuos en búsqueda de la comprensión de la realidad, siendo representado por 23 niños de 5 años de una institución educativa pública.

3.3.2. Unidad de análisis

Niños y niñas de 5 años de una I.E. del Distrito de Carabayllo, 2023

Criterios de inclusión:

Los criterios de inclusión para la investigación fueron los niños de 5 años.

Los participantes debieron haber sido estudiantes de la I.E.

Consentimiento informado: Se esperó la autorización legal de uso del instrumento.

Criterios de exclusión:

Niños y niñas que no cumplan con la edad de 5 años.

Los niños que no estuvieron matriculados en la I.E. especificada.

Consentimiento informado: Menores sin consentimiento legal.

Niñas/os en mal estado de salud

Estos criterios se establecieron para asegurar la coherencia y validez de la muestra seleccionada, garantizando el bienestar.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se usó la observación. Para Carrasco (2018), representa a la visualización de eventos. Puede ser no participante o participante, estructurada o no estructurada, y se utilizó en diversos contextos de investigación para obtener información detallada sobre el comportamiento y las interacciones en el entorno natural.

Instrumento

Se empleó la lista de cotejo Para Carrasco (2018), instrumento que valoró la realidad de una condición de entorno. Consiste en una lista de ítems o criterios que se marcaron o verificaron a medida que se cumplieron.

Validez

Carrasco (2018), señala la correspondencia de un proceso de demostración de calidad en el que se incurre el instrumento de recojo de datos, habiendo sido validado por ficha técnica o expertos, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y relevancia.

Confiabilidad

Carrasco (2018), lo establece como aquel medio estadístico que se centra en exponer la confianza de una determinada base de datos. En este estudio se realizó una prueba piloto con 23 estudiantes, haciendo uso del Alfa de Cronbach, el cual arrojó lo siguiente:

Tabla 1

Confiabilidad de instrumentos

Instrumento	Valor	Condición
Pre test	0.879	Confiable
Post test	0.917	

Debido a que se ha contado con una confiabilidad superior a 0.70, se ha demostrado la alta confianza manifestada en cuanto al instrumento de recojo de información. Cabe mencionar que se optó por la prueba Alfa de Cronbach porque

es un instrumento con respuestas politómicas.

3.5. Procedimientos

La investigación se llevó a cabo en una institución educativa pública, donde se siguió un procedimiento formal. En primer lugar, se redactó una carta dirigida a la directora de la institución, solicitando su autorización para realizar el estudio. Además, se recopiló la firma del consentimiento informado de los padres de familia de los estudiantes del aula de 5 años. Una vez obtenida la aprobación, se procedió a realizar el pretest a los estudiantes como punto de partida. Luego, se implementó el programa "Juego libre" para llevar a cabo las actividades propuestas. Posteriormente, se aplicó el postest para evaluar los resultados obtenidos. Se llevó a cabo el procesamiento de los datos recopilados, lo cual permitió medir la influencia del programa "Juego libre" en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años. Es importante destacar que esta investigación se llevó a cabo durante la jornada escolar, específicamente en la hora del juego libre en los diferentes sectores del aula. Este enfoque permitió integrar el programa de manera orgánica en la rutina diaria de los estudiantes.

3.6. Método de análisis de datos

Se consignó el uso del programa Microsoft Office Excel 2018 para la base de datos, seguido a ello se aplicó la estadística para poder establecer el análisis numérico, procediendo con su evaluación e interpretación, tanto desde el análisis descriptivo, como inferencial.

Se obtuvieron tablas de frecuencia para la estadística descriptiva, para la estadística inferencial o prueba de hipótesis se utilizó el estadístico Wilcoxon.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación mantuvo la consigna de confidencialidad, haciendo uso de datos fiables, no expuesta la información personal, siendo objetivos en cada momento,

tanto en el análisis como en la interpretación, manteniendo la veracidad en cada momento evidenciando la realidad de estudio, en donde se debió de tomar como referencia la guía de la UCV.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 2

Niveles de expresión oral

	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	5	21.7	0	0,00
Proceso	16	69,6	4	17.4
Logro	2	8.7	19	82.6
Total	23	100,0	23	100,0

Las condiciones iniciales han revelado que la expresión oral de los estudiantes se encontraba en una fase inicial con una representación del 21.70%, contando con una fase de proceso en representación del 69.60% y en la fase de logro con 8.70%. Como resultado de la implementación del programa "Juego libre", se ha observado una mejora directa en la habilidad de expresión oral de los estudiantes, en donde estos han alcanzado una fase de proceso en el 17.40% y una fase de logro de 82.60%, condición que se ha visto manifestada como consecuencia de una mejora considerable en tres elementos específicos, la coherencia, la entonación y la vocalización.

Tabla 3

Distribución de los niveles de las dimensiones de expresión oral.

	Coherencia				Entonación				Vocalización			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Inicio	23	100,0	0	0,00	9	39,1	0	0,00	2	8,7	0	0,00
Proceso	0	0,00	8	34.8	14	60,9	6	26,1	21	91,3	6	26.1
Logro	0	0,00	15	65.2	0	0,00	17	73,9	0	0,00	17	73.9
Total	23	100,0	23	100,0	23	100,0	23	100,0	23	100,0	23	100,0

En complemento de lo manifestado anteriormente, se puede señalar que, las condiciones iniciales de los estudiantes previo a la aplicación del programa "Juegolibre", han sido las siguientes: En cuanto a su coherencia, el 100.00% de los estudiantes han estado en fase de inicio; en referencia a la entonación, el 39.10% de estudiantes se encuentran en fase de inicio y el 60.90% en fase de proceso. Asimismo, se observó que en la dimensión vocalización, el 8.70% de

estudiantes han estado en la fase de inicio y el 91.30% en fase de proceso.

De acuerdo con la mejora implementada al aplicar el programa “Juego libre”, se ha podido especificar que cada uno de los elementos manifestados anteriormente se ha visto beneficiado de manera significativa, considerando el hecho de que en la dimensión coherencia el 65.2% de estudiantes se encuentran en fase de logro, asimismo, en la entonación y vocalización se observa el 73.90% de estudiantes en fase de logro, condición que ha permitido una adecuada narración de los diálogos, un tono de voz coherente con la temática expuesta; así como, una pronunciación y un volumen de voz que permitan comprender las expresiones manifestadas.

Estadística inferencial

Prueba de normalidad

Tabla 4

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	Pre test					
Expresión oral	,219	23	,006	,795	23	,000
Coherencia	,326	23	,000	,736	23	,000
Entonación	,250	23	,001	,797	23	,000
Vocalización	,435	23	,000	,442	23	,000
	Post test					
Expresión oral	,195	23	,023	,844	23	,002
Coherencia	,278	23	,000	,778	23	,000
Entonación	,184	23	,042	,854	23	,003
Vocalización	,281	23	,000	,834	23	,001

Debido a que se ha contado con una muestra inferior a los 50 individuos, se ha procedido hacia la lectura de la prueba de Shapiro Wilk, en donde se ha manifestado un valor de sigma inferior a 0.050 en cada una de las dimensiones y variable de estudio, tanto en un análisis del pre test, como del post test, considerando con ello el hecho de que el comportamiento de la información fue el no paramétrico: Prueba de Wilcoxon.

Resultados inferenciales

Prueba de hipótesis general

H0: El programa “Juego libre” no influye de manera significativa en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023.

H1: El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023.

Tabla 5

Nivel de significación de la variable expresión oral

		N Rango promedio	Suma de rangos	
Expresión Oral - Expresión Oral	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba^a

Expresión Oral

	-
Expresión Oral Z	-4,214 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

De acuerdo con los resultados obtenidos y considerando el valor de significancia bilateral, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que el programa "Juego libre" tiene un impacto significativo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes en la población estudiada.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: El programa “Juego libre” no influye de manera significativa en la coherencia, de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023

Ha: El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la coherencia, de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023

Tabla 6

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Coherencia – Coherencia	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba^a

Coherencia – Coherencia	
Z	-4,246 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

De acuerdo con los hallazgos presentados y considerando el valor de significancia bilateral, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que el programa “Juego libre” tiene un impacto significativo en el desarrollo de la expresión oral en su dimensión coherencia de la población estudiada.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El programa “Juego libre” no influye de manera significativa en la entonación de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023.

Ha: El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la entonación de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023.

Tabla 7*Nivel de significación de la dimensión entonación*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Entonación - Entonación	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	22 ^b	11,50	253,00
	Empates	1 ^c		
	Total	23		

Entonación – Entonación	
Z	-4,272 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Los resultados obtenidos demuestran que el programa "Juego libre" tiene un impacto significativo en el desarrollo de la entonación en la expresión oral de los estudiantes de la población estudiada. Esto se confirma al rechazar la hipótesis nula, teniendo en cuenta el valor de significancia bilateral.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: El programa "Juego libre" no influye de manera significativa en la vocalización de los estudiantes de una I.E., del distrito de Carabaylo, 2023.

Ha: El programa "Juego libre" influye de manera significativa en la vocalización de los estudiantes de una I.E., del distrito de Carabaylo, 2023.

Tabla 8

Nivel de significación de la dimensión vocalización

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Vocalización - Vocalización	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	4 ^c		
	Total	23		

Estadísticos de prueba^a

	Vocalización – Vocalización
Z	-4,164 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Según se muestra en los resultados y tomando en cuenta la significancia Bilateral valor, se procede a rechazar la hipótesis nula, estableciendo que el programa "Juego libre" mejora significativamente el desarrollo de la expresión oral en su dimensión vocalización de los estudiantes de la población estudiada.

V. DISCUSIÓN

Para el objetivo general, determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la expresión oral de los estudiantes de la población estudiada, se pudo evidenciar que, luego de haber aplicado el programa, una mejora considerable en la unidad de investigación, ya que acorde a los resultados en el pretest, el 69.60% de estudiantes se ubican en fase de inicio y en el postest obtuvieron un 82.60% en fase de logro. Así mismo, en la prueba de hipótesis se confirmó que hay una mejora significativa en la media del logro de los estudiantes antes y después de la aplicación del programa. Por lo que se determinó que el programa “Juego libre” si tiene efectos significativos en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

Estos resultados, son semejantes con los hallados por Calcedo (2021), quien pudo observar que los juegos fortalecieron la expresión oral en los niños de cinco años, ayudándoles a mejorar sus habilidades comunicativas, ya que en los ejercicios o actividades propuestas se pudo observar una mejora notable de hasta un 85% en las pruebas de salida. Asimismo, a nivel nacional, se corresponde con lo hallado por Bellido y Guevara (2019) quienes sostienen que el juego libre, utilizado como herramienta de educación, optimiza el grado de oralidad en niños menores de cinco años. Además, lo expuesto por Ugaste, (2023) quien halló que, respetando la libertad del juego libre, los niños se benefician de la libertad de imaginar y ejercitar su creatividad, permitiéndoles mejorar su confianza, autoestima y mejorar su narrativa de experiencias personales. En ese sentido, se puede decir que se sostiene lo enmarcado por el Minedu, (2012) el cual establece que la implementación de materiales didácticos, recursos y/o espacios propician el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes a través del juego. Además, se pudo corroborar lo hallado por López, (2022), cuando sostiene que el juego libre en los niños logra que ellos puedan tomar decisiones de manera libre, les ayuda a aprender a tomar decisiones y resolver problemas, enseñándoles también la responsabilidad.

Los resultados del objetivo general pueden explicarse desde la perspectiva de Montessori, (1912) bajo la cual se sostiene que el niño aprende mejor de manera autónoma, y el juego libre es una manera de ayudar a los niños a explorar su entorno de manera natural y libre. Además, también se puede mencionar a (Froebel 2003,

citado en Moreno, 2015) quien consideraba que el logro de la expresión oral, mediante actividades donde se sientan libres de explorar, es central para conseguir que los niños tengan un desarrollo integral tanto en sus habilidades físicas como cognitivas y emocionales. Finalmente se sostiene en lo encontrado por (Vygotsky 1979, citado en Gómez, 2017) quien sostiene que con el énfasis del juego libre se puede lograr un aprendizaje de palabras y reglas sociales que les permite a los niños desarrollar sus habilidades cognitivas y conductuales, dentro del contexto de su propia cultura. Por lo tanto, se ha determinado que la aplicación del programa tiene un impacto significativo en la integración de los niños con sus compañeros, fomentando el juego afectuoso y cálido, así como enseñándoles a compartir y respetarse. Esto coloca a los niños en un contexto social que les permite desarrollar sus habilidades comunicativas.

Para el objetivo específico uno, determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la dimensión coherencia de los estudiantes de la población de estudio, se pudo evidenciar que luego de haber aplicado el programa, una mejora considerable en la unidad de investigación, ya que acorde a los resultados estadísticos, en el pretest el 100% de estudiantes se ubican en fase de inicio y en el posttest obtuvieron un 65.20% en fase de logro. Así mismo, en la prueba de hipótesis se confirmó que hay una mejora significativa en la media del logro en la dimensión coherencia de los alumnos antes y después de la aplicación del programa.

Se ha determinado que el programa tiene efectos significativos en el desarrollo de la coherencia de los estudiantes. Estos resultados son similares a los encontrados por Quishpe (2020), quien sostuvo que la implementación de estrategias didácticas basadas en el aprendizaje libre es una herramienta que permite a los niños mejorar sus habilidades comunicativas al estructurar mejor las ideas y argumentos en el texto. Además, a nivel nacional, estos hallazgos concuerdan con los de Espinoza (2022), quien concluyó que el juego libre tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas, ya que se observó una notable mejoría en la pronunciación y fluidez verbal de los niños al interactuar con los demás.

Estos resultados tienen sustento en la teoría de Martínez (2021) quien

argumentó que mediante el juego libre y no estructurado donde los niños son los propios protagonistas, se logrará que conecten mejor y de manera fluida con una mejor comprensión de los textos, estimulando de esta manera el aprendizaje.

También tiene sustento teórico con lo hallado por (Piaget, 1961 citado en Barrera et al., 2020) quien expone que se usa el juego libre para llegar a asimilar nuevas experiencias y conocimientos, en este caso el comprender la lectura les da a los niños nuevos conocimientos y con base a ello se puede adaptar mejor a nuevas vivencias y nuevas situaciones. En base a lo mencionado, se concluye que, la implementación del programa tiene un impacto positivo en el nivel de aprendizaje de lectura y comprensión de textos. Los niños logran organizar la información encontrada en los textos de manera coherente y expresarla verbalmente. Asimismo, son capaces de comprender y relatar situaciones o experiencias personales a través de representaciones gráficas o el juego mismo.

Para el objetivo específico dos, que consiste en determinar el impacto del programa "Juego libre" en la dimensión de entonación de los estudiantes de 5 años, se pudo observar una mejora considerable en la unidad de investigación después de implementar el programa. Según los resultados estadísticos, en el pretest, el 60.9% de los estudiantes se encontraban en la fase de proceso, mientras que en el postest, obtuvieron un 73.9% en la fase de logro. Además, la prueba de hipótesis confirmó que hubo una mejora significativa en la media del logro en la dimensión de entonación de los alumnos antes y después de la aplicación del programa. En conclusión, se puede afirmar que el programa tiene efectos significativos en el desarrollo de la entonación de los estudiantes.

Estos resultados son similares a los encontrados por Saltos y Mendoza (2022), quienes llegaron a la conclusión de que la implementación de programas didácticos que fomenten el aprendizaje libre promueve la mejora del lenguaje oral, permitiéndoles sentirse valorados porque desarrollan sus capacidades de la comunicación entre sus pares y con los adultos responsables de su cuidado. Además, a nivel nacional, los resultados se corresponden con lo hallado por Soloaga (2020) quien sostiene que las sesiones didácticas del programa de "juego libre" estimulan significativamente el nivel de comunicación oral de los niños. Los conceptos de López, (2022) refiere que el aprender a toma decisiones de manera

libre, ayuda a los niños a mejorar sus habilidades motoras y expresar mejor sus emociones, desarrollando de esta manera su autoestima. Además, Lemberg et al. (2023) sostiene que el juego libre es la clave para que los niños mediante la entonación puedan presentar mejor sus ideas y de esta manera lograr el apoyo necesario de los adultos en diversas situaciones.

Por lo tanto, se pudo determinar que el programa ayuda a los niños a poner énfasis en la comunicación oral, pudiendo manifestar emociones de alegría, tristeza o enojo ante una misma situación o contexto, para que de esta manera lograr una mejor comunicación con su entorno.

Para el objetivo específico tres, que consiste en evaluar la influencia del programa en la dimensión de vocalización de los estudiantes, se pudo observar una mejora considerable en la muestra de investigación después de implementar el programa. Según los resultados estadísticos, en el pretest, el 91.3% de los estudiantes se encontraban en la fase de proceso, mientras que en el postest, obtuvieron un 73.9% en la fase de logro. Además, el análisis estadístico confirmó que hubo una mejora significativa en la media del logro de esta dimensión en los alumnos antes y después de la aplicación del programa. Por lo tanto, se determinó que el programa tiene efectos significativos en el desarrollo de la vocalización de los estudiantes.

Estos resultados son semejantes con los hallados por Gavilanes y Cuji (2020) quienes mencionaron que las actividades propuestas sostenidas en una didáctica de juego libre lograron mejorar la comunicación de los niños, enriquecieron el nivel del habla. Además, a nivel nacional se corresponde con lo hallado por Carrasco (2020) quien sostuvo que el programa “Juego Libre” aplicado a niños de 3 y 4 años logró una mejora significativa en sus habilidades vocales, consiguiendo con ello que mejoren su confianza al poder leer textos, conversar y expresar sus sentimientos, considerando la teoría de Avilés, (2012) quien sostuvo que la práctica y la atención consciente a la vocalización pueden ayudar a mejorar la claridad y la comprensión en la comunicación oral. Estos resultados se pueden comprender desde la teoría de Martínez, (2023) quien sostiene que, mediante el juego libre, los niños mejoran sus habilidades lingüísticas. Estos resultados pueden explicarse con Redondo, (2009) quien expuso que el juego libre promueve la

interacción entre menores. Por lo que se puede determinar que, la mejora de las habilidades lingüísticas referidas a la vocalización en los niños pueden ser visibles trabajando de manera conjunta con los padres de familia, ya que expresan lo que sienten de manera libre y sin prohibiciones, para que de esta manera se logre una fortaleza en su autoestima, logrando también que sean niños escuchados.

En cuanto a las limitantes del instrumento halladas es que se utilizó solamente el instrumento del juego libre para la expresión oral, dejando de lado otras mediciones que se deben considerar como las entrevistas a las madres de familia para determinar con qué carencias llega el niño a la escuela, además también se debe incluir entrevistas a los profesores con el objetivo de determinar el contexto del desarrollo del programa, por lo que se deja abierta estas nuevas consideraciones de evaluación para futuros investigadores.

El estudio tiene implicancias prácticas, ya que los resultados obtenidos ayudarán en especial a los docentes a poner énfasis en la ejecución de este programa, ya que, pese a las limitaciones del entorno, se ha demostrado la eficiencia de su utilización en el desarrollo cognitivo, emocional y conductual de los niños. Tiene implicancias metodológicas porque los resultados obtenidos pueden ser utilizados como antecedentes para futuras investigaciones, esto se fundamenta en el uso de una lista de cotejo previamente validada por el docente asesor. Finalmente tiene implicancias sociales ya que se pudo evidenciar los beneficios de la aplicación del programa juego libre en los niños de la I.E. de estudio. Estas implicancias sociales, también se pueden extender hacia fuera de la escuela, ya que los niños no sólo mejoraron en su expresión oral, sino también social y conductual, lo que les ayuda en su interacción con sus pares y adultos fuera del entorno escolar.

El estudio demostró la importancia del programa "Juego libre" al promover la comunicación efectiva, el desarrollo del lenguaje y la creatividad de los niños, así como fortalecer sus habilidades orales y su capacidad para relacionarse con los demás. Estos hallazgos se respaldan en investigaciones y experiencias educativas. No obstante, es crucial tener en cuenta diferentes perspectivas y enfoques en el estudio del desarrollo infantil.

VI. CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo con el objetivo general, se puede concluir que el programa "Juego libre" ha logrado una notable mejoría en la expresión oral de la población estudiada. En el pretest, el 69.60% de los estudiantes se encontraban en la fase inicial, mientras que en el postest se obtuvo un 82.60% en la fase de logro. Esto evidencia que los estudiantes han mejorado su habilidad para expresarse y comunicarse tanto con sus compañeros como con los adultos encargados de su cuidado.

Segunda: Según el primer objetivo específico, se puede concluir que el programa "Juego libre" ha logrado una mejora significativa en la dimensión de coherencia de los estudiantes de 5 años. Antes de la implementación del programa, el 100% de los estudiantes se encontraron en la fase inicial, sin embargo, después del postest, se obtuvo un 65.2% en la fase de logro. Estos hallazgos demuestran que la implementación del programa ha tenido un impacto positivo en el nivel de aprendizaje de lectura y comprensión de textos de los niños, así como en la fluidez y coherencia de sus narraciones basadas en sus experiencias. Estos avances en el lenguaje y la comunicación contribuyen a establecer una mejor conexión con su entorno.

Tercera: Según el segundo objetivo específico, se puede concluir que el programa "Juego libre" ha logrado una mejora significativa en la dimensión de entonación de la población en estudio. Antes de la implementación del programa, el 60.9% de los estudiantes se encontraron en fase en proceso, sin embargo, después del postest, obtuvieron un 73.9% en la fase de logro. Esto sugiere que la implementación de este programa ha brindado a los niños la capacidad de expresar sus emociones de manera libre y adecuada en diferentes situaciones y contextos. Se observó una mejora en la entonación de las palabras y un aumento en su desenvolvimiento, lo que indica que han superado la timidez al hablar.

Cuarta: De acuerdo al tercer objetivo específico, se puede concluir que el programa "Juego libre" ha logrado una mejora significativa en la dimensión de vocalización de los estudiantes. Antes de la implementación del programa, el 91,3% de los estudiantes se encontraron en fase en proceso, sin embargo, después del posttest, adquirieron un 73,9% en la fase de logro. Esto indica que la aplicación de este programa ha ayudado a los niños a vocalizar mejor las palabras, lo que a su vez fortalece su autoestima al sentirse escuchados y comprendidos.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera: A la Directora de la I.E. de estudio proponer la realización de otro estudio que incluya un grupo de control B, con el objetivo de llevar a cabo una investigación paralela y determinar las diferencias estadísticas en los resultados obtenidos. Esto nos permitirá obtener una visión más completa y precisa de los efectos del programa en cuestión, así como proponer nuevas soluciones.
- Segunda: A los docentes, los resultados obtenidos en la dimensión coherencia nos brindan información valiosa sobre los aspectos que requieren atención y mejora en la implementación del programa. Al hacer énfasis en la coherencia en la argumentación de ideas, estaremos promoviendo habilidades clave para el desarrollo del pensamiento crítico y la comunicación efectiva en nuestros estudiantes.
- Tercera: Es importante que los docentes consideren los resultados encontrados en la dimensión de entonación y tomen medidas para mejorar las condiciones de aplicación del programa "Juego libre". De esta manera, se podrán realizar ajustes que permitan que todos los estudiantes alcancen la fase de logro en esta dimensión, analizando las posibles barreras o dificultades que impiden que algunos estudiantes mejoren su entonación y tomen acciones específicas para superarlas. Al hacerlo, se asegurará que cada estudiante tenga la oportunidad de desarrollar sus habilidades de entonación de manera efectiva.
- Cuarta: A los docentes, tomar en cuenta los resultados hallados en la dimensión vocalización, de tal manera que se pueda promover de mejor manera la conversación entre los niños y ayudar a aquellos que aún no pueden superar con éxito esta etapa.
- Quinta: A otros investigadores, tener en cuenta estos resultados como base para futuros estudios en el cual se pueda incluir otras escalas de medición cualitativas como entrevistas a los docentes, madres de familia, de tal manera que se pueda tener un panorama más amplio del contexto en el que se aplica este programa.

REFERENCIAS

- Avilés, B. (2012). *Propuesta didáctica la comunicación oral para el desarrollo de la oralidad*. Montañita. Caquetá.
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*. EmásF, Revista Digital de Educación, 7(38), 73-94. <https://www.researchgate.net/publication/328789470>
- Baquerizo, V., & Barrera, A. (2018). *Innovaciones y experiencias educativas*.
Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=wJWnEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=Innovaci%C3%B3n+y+Experiencias+Educativa&ots=qf6Fojdw2Zh3jMpcKaGB4c#v=onepage&q=Innovaci%C3%B3n%20y%20Experiencias%20Educativa&f=false>
- Báralo, M. (2001). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE*. Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas, 6(11), republicado. Recuperado a partir de <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/182>
- Barrera, M., Cerchiaro, C., & Rosero, A. (2019). *Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo*. Praxis, 16(2), 247-258. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/3656>
- Bellido, R., & Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*. Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/cc4aa5d6-f6d1-4c8e-933b-8c041b0ccde5>
- Bergeron, F.; Berland, A., Demers, D. y Gobeil, S. (2020). *Contemporary Speech and Oral Language Care for Deaf and Hard-of-Hearing Children Using Hearing Devices*. Revista journal of clinical medicine, 9 (2), 378 – 381. <https://www.mdpi.com/2077-0383/9/2/378>
- Billard, C. (2015). *Desarrollo y trastornos del lenguaje oral en la infancia*. EMC -

Pediatría, 49(4), 1-11.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1245178914689629>

Bravo, L. (2022). *La conciencia fonológica como una zona de desarrollo próximo para el aprendizaje inicial de la lectura*. Estudios pedagógicos (Valdivia), (28), 165-177. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052002000100010>

Briceño, G. (1999). *Reflexiones en torno al juego y el jugar*. Revista Electrónica de Educación [Internet]. 1999; (14):1-8. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99825994006>

Britton, L. (2011). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Paidós. Bruner, J. (1986). *Child's Talk. Learning to Use Language*. Paidós.

Cabrera, J., & Moreira, E. (2019). *El juego en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 a 5 años*. Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45559>

Calcedo, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa*. [Tesis de Maestría, Universidad de La Sabana]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/50051>

Carrasco, E. (2020). *Hora del juego libre en el desarrollo de habilidades comunicativas orales*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1786>

Cortés, A., Quintero, L. y Rodríguez, Y. (2022). *Conductas asociadas al uso de los dispositivos móviles en un grupo de niños y niñas en edades de 4 y 5 años, pertenecientes al Centro Infantil Buenos Aires*. [Trabajo de grado, Corporación universitaria Minuto de Dios]. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/15995/1/TP_CortesAlba_QuinteroLeidy_2022.pdf

Curin, S. y Flores, E. (2021). *Theater as a strategy to improve oral expression in ei students of the kingdom of spain in the covid-19 pandemic*. Revista Psychology and education, 58 (1), 3165 – 3174. <https://www.researchgate.net/profile/Edward->

[Masias/publication/355720407 THEATER AS A STRATEGY TO IMPROVE ORAL EXPRESSION IN EI STUDENTS OF THE KINGDOM OF SPAIN IN THE COVID-19 PANDEMIC/links/617b49e50be8ec17a9424aa0/THEATER-AS-A-STRATEGY-TO-IMPROVE-ORAL-EXPRESSION-IN-EI-STUDENTS-OF-THE-KINGDOM-OF-SPAIN-IN-THE-COVID-19-PANDEMIC.pdf](https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1222)

<https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1222>

Chávez, S., Macías, E., & Velázquez, V. (2021). *La Expresión Oral en el niño preescolar*. XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan, 5(9). <https://doi.org/10.29057/xikua.v5i9.2240>

Cuellar, M. E., Tenreyro, M., & Castellón, G. (2018). *El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos*. *Conrado*, 14(62), 117-123. Recuperado en 31 de julio de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es.

Eckrich, S.; Calub, C. y Friedman, L. (2019). *Written expression in boys with ADHD: The mediating roles of working memory and oral expresión*. *Revista Normal and Abnormal Development in Childhood and Adolescence*, 25 (6), 772 – 794. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09297049.2018.1531982>

Espinoza, G. (2022). *Juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa, Puente Piedra*, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/107791>

Froebel, F. (2003). *La educación del hombre*. <https://biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

Gavilanes, D., & Cuji, V. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral, en los niños de cuarto años de educación básica, paralelo “a” en la unidad educativa “vigotsky”, riobamba – chimborazo, periodo 2018-2019*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7078>

- Gómez, L. (2017). *Desarrollo cognitivo y educación formal: análisis a partir de la propuesta de I. S. Vygotsky*. *Universitas Philosophica*, 69(34), 2-23. <http://www.scielo.org.co/pdf/unph/v34n69/0120-5323-unph-34-69-00053.pdf>
- Gordillo, M., Gómez, M., & Sánchez, S. (2011). *El juego infantil en un mundo de cambio*. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 197-206. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832328020.pdf>
- Guillén, B. (2021). *Experiencia educativa para mejorar la expresión oral a través de juegos verbales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Carmelo del distrito de Pueblo Libre*. Trabajo de Suficiencia Profesional, Universidad Inca Garcilazo de La Vega. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/5437>
- Han, P. y Yu, P. (2021). *Blended Course Development for EFL Learners' Oral Expression Ability Improvement*. *Revista language in India*, 21 (9), 1 – 15. <http://languageinindia.com/sep2021/hancuiblendedcoursedevelopmentEFLoralability.pdf>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- Horche, R., & Marco, M. (2006). *El concepto de Fluidez en la expresión oral*. Alborroz.
- Larrea, D., & Pomboza, C. (2022). *La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica "Germán Abdo Touma", de la Ciudad de Riobamba*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8944>
- Lemberg, G., Riso, E, Fjørtoft, I., Kjønneksen, L., Kull, M., y Mäestu, E. (2023). *School Children's physical activity and preferred activities during outdoor recess in estonia: Using accelerometers, recess observation, and schoolyard mapping*. *Children*, 10(4), 1 – 12 <https://doi.org/10.3390/children10040702>
- Loáisiga, V. A. (2021). *Desarrollo de la expresión oral a través del modelo de*

- aprendizaje por esquemas*. Revista Lengua Y Literatura, 7(1), 22–37.
<https://doi.org/10.5377/rl.v7i1.10913>
- López, H. (2022). *Enfoque y perspectivas de la pedagogía*. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Enfoque_y_perspectivas_de_la_pedagog%C3%ADa/-AZzEAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- López, P. (2009). *Lenguaje y pensamiento*. EUMEDNET.
- Martínez, A., Tocto, C., & Palacios, L. (2019). *La expresión oral en los niños y los cuentos*. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, 4(2), 116-120.
<https://www.redalyc.org/pdf/5217/521751974012.pdf>
- Martínez, E. (10 de diciembre de 2021). *Qué es el juego libre de los niños y por qué es tan beneficioso*.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>
- MINEDU, (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años*. Guía de orientación, MINEDU.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. Pensamiento Matemático, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Moreno, F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil*. Opción, 31(2), 772-789.
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Munarris, M. (2022). *El juego libre en sectores y desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años de una institución educativa inicial de Chanchamayo, 2022* [Informe de posgrado]. Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105001/Munarris_BMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Muñoz, A. (2009). *Recursos y Experiencias de Innovación Educativa*. Universidad de Málaga.

- Nery, M., Sequeira, I., Neto, C., y Rosado, A. (2023). *Movement, play, and Games— An essay about youth sports and its benefits for human development. Healthcare (Switzerland), 11(4), 1 – 12.* doi:10.3390/healthcare11040493
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *Sinopsis de PSICOLOGIA DEL NIÑO.* Moratta.
- Putra, P., Fithriyah, I., y Zahra, Z. (2023). *Internet addiction and online gaming disorder in children and adolescents during COVID-19 pandemic: A systematic review. Psychiatry Investigation, 20(3), 196-204.* doi:10.30773/pi.2021.0311
- Quishpe, K. (2020). *Aplicación de estrategias lúdicas didácticas (Juego de roles y mnemotécnicos) para desarrollar la expresión oral en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa César Arroyo de la parroquia de Otón en el año lectivo 2019-2020.* [Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23686>
- Raney, M., Daniel, E., y Jack, N. (2023). *Impact of urban schoolyard play zone diversity and nature-based design features on unstructured recess play behaviors. Landscape and Urban Planning, 230 (1) , 1 – 12.* doi:10.1016/j.landurbplan.2022.104632
- Redondo, A. (2009). *El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo.* Innovación y experiencias Educativas, 1(4), 1-25. <https://docplayer.es/11942196-El-juego-infantil-su-estudio-y-como-abordarlo.html>
- Reynes, M., Zappino, L., & Cammarere, G. (2009). *Aprendizaje significativo a través del juego: agenda de fichas didácticas para la sala de 5 años.* Didáctica.
- Rodríguez, W. (1999). *El legado de Vygotski y de Piaget a la educación.* Revista Latinoamericana de Psicología, 31(3), 477-489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Saiz, Á., y Ceballos, N. (2023). *A look at geographies of childhood from the analysis of schoolyards. Cadernos De Pesquisa, 52 (1) , 1–12.* doi:10.1590/198053149886
- Saltos, T., & Mendoza, M. E. (2022). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en infantes de Educación Inicial II.* Revista cognosis, VII(2),

13-25.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4818/4711>

Sánchez, J. P., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Revista Educación, 4(2), 2-17.

<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>

Soloaga, D. (2020). *Juego libre en la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial en las instituciones educativas Quispicanchi, 2020*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58775>

Ugaste, A. (2023). *Experiences of childhood play among different generations in estonia*. Frontiers in Education, 8 (1) , 1 – 12. doi:10.3389/feduc.2023.1098409

Uriol, K. (2020). *Desarrollo de juegos verbales y la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1639 de Chepén, 2020*. Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48975>

Wallon, H., & Palacios, J. (2004). *Psicología y educación del niño: una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil* (Redbiun ed.).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=39882>

Zegarra, C., & García, J. (2016). *Pensamiento y Lenguaje: Piaget y Vygotsky*. Trabajo final del Seminario sobre Piaget. <https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1JHMXKFJG-1GQVXS1-1756/PENSAMIENTO%20Y%20LENGUAJE%20PIAGET%20Y%20VYGO-TSKI.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><i>Problema general</i> ¿Cómo influye el programa “Juego libre” en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de – Carabayllo 2023?</p> <p><i>Problema específico 1:</i> ¿Cómo influye el programa “¿Juego libre” en la dimensión coherencia de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023?</p> <p><i>Problema específico 2:</i> ¿Cómo influye el programa “¿Juego libre” en la dimensión entonación de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023?</p> <p><i>Problema específico 3:</i> ¿Cómo influye el programa “¿Juego libre” en la dimensión vocalización de los</p>	<p><i>Objetivo general:</i> Determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p><i>Objetivo específico 1:</i> Determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la dimensión coherencia de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p><i>Objetivo específico 2:</i> Determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la dimensión entonación de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p><i>Objetivo específico 3:</i> Determinar cómo influye el programa “Juego libre” en la</p>	<p><i>Hipótesis general:</i> El programa “juego libre” influye de manera significativa en la expresión oral de los estudiantes de una I.E., del distrito de Carabayllo, 2023</p> <p><i>Hipótesis específica 1:</i> El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la coherencia, de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p><i>Hipótesis específica 2:</i> El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la entonación de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p><i>Hipótesis específica 3:</i> El programa “Juego libre” influye de manera significativa en la vocalización de los estudiantes de una I.E., del distrito de Carabayllo, 2023.</p>	VARIABLE 1: EXPRESIÓN ORAL				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Coherencia	Narración secuencial Diálogos coherentes Relaciona Enlaza	Del 1 al 4	Ordinal Politómica Inicio (1) Proceso (2) Logro (3)	Inicio (4-6) Proceso (7-9) Logro (10-12)
			Entonación	Tono de voz Seguridad Dicción. Expresión	Del 5 al 9		Inicio (5-8) Proceso (9-12) Logro (13-15)
Vocalización	Pronunciación Palabras adecuadas Volumen de voz. Sonidos vocálicos Sonidos consonánticos	Del 10 al 14		Inicio (5-8) Proceso (9-12) Logro (13-15)			

<p>estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023?</p> <p>Nivel: - Descriptiva</p> <p>Diseño - Pre experimental</p> <p>Método: - Hipotético deductivo</p>	<p>dimensión vocalización de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p>Población: Compuesta por 23 estudiantes de 5 años de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p>Tamaño de muestra: Compuesta por 23 Niños y niñas de 5 años de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p>	<p>Variable 1: Expresión oral Técnica: observación Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Autor: María Ysabel Rafael Yapu</p> <p>Monitoreo: validez mediante juicio de expertos.</p> <p>Ámbito de aplicación: Niños y niñas de 5 años de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p>					<p>Descriptivo: A nivel local o institucional, se llevó a cabo una evaluación diagnóstica en una I.E. del distrito de Carabayllo que reveló la presencia de dificultades en la expresión oral de algunos estudiantes de 5 años. Estas dificultades pueden ser atribuidas a diversos factores, como la falta de estimulación proveniente del entorno familiar, la escasez de espacios educativos que promuevan la interacción social y la falta de tiempo de acompañamiento por parte de los padres, entre otros.</p> <p>Dentro de las aulas de esta institución, se pudo observar que algunos niños presentan dificultades para comunicarse y no se integran en los juegos. Esto se debe, en parte, al uso inadecuado de los dispositivos móviles en casa, lo cual limita sus habilidades de interacción social. Asimismo, se notó la presencia de niños inseguros frente a sus compañeros, quienes requieren del apoyo de los docentes para expresarse de manera adecuada.</p> <p>Inferencial: Se empleó el software estadístico SPSS versión 26 para el procesamiento de datos.</p>
---	--	--	--	--	--	--	---

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Expresión oral	Según Bruner (1966) La expresión oral se refiere a la habilidad de comunicarse y transmitir ideas, pensamientos, emociones y mensajes a través del habla, es la capacidad de utilizar el lenguaje de manera verbal y comprensible para interactuar con otros.	Estuvo conformada por tres dimensiones: Coherencia, Entonación y Vocalización, contando con un total de catorce ítems, del 1 al 4 para la primera dimensión, del 5 al 9 para la segunda dimensión y del 10 al 14 para la tercera dimensión, con las cuales se medirá la variable.	Coherencia	Narración secuencial Diálogos coherentes Relaciona Enlaza	Ordinal
			Entonación	Tono de voz. Seguridad. Dicción. Expresión.	Logro: 3 Proceso: 2
			Vocalización	Pronunciación Palabras adecuadas Volumen de voz. Sonidos vocálicos Sonidos consonánticos.	Inicio: 1
Programa "Juego libre"	El juego libre en sectores queda conceptualizado como aquella acción sobre la cual se puede establecer el desarrollo de una actividad lúdica en el salón de clase, con la intención de promover la interacción y convivencia del menor con los elementos que forman parte del entorno (Munarriz, 2022).	La variable de análisis se midió mediante la escala de estimación del juego libre en sectores, contando con la valoración de cada uno de sus tres momentos.			

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL

La investigadora observa el comportamiento de los estudiantes y valora con:

INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)
---------------	----------------	--------------

N°	ÍTEMS	1	2	3
	COHERENCIA			
01	Narra un hecho o suceso de forma secuencial			
02	Sus diálogos son coherentes y con sentido lógico.			
03	Relaciona ideas haciendo uso de conectores.			
04	Enlaza de manera correcta las palabras al expresarse.			
	ENTONACIÓN			
05	Emplea un tono de voz adecuado.			
06	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.			
07	Entona de manera comprensible una canción.			
08	Expresa sus emociones en su tono de voz.			
09	Utiliza frases u oraciones adecuadas en sus diálogos.			
	VOCALIZACIÓN			
10	Pronuncia con claridad cada palabra que emite.			
11	Emplea palabras adecuadas para su edad en sus conversaciones.			
12	Utiliza un volumen de voz adecuado en cada situación			
13	Articula sonidos vocálicos para optimizar la fonación.			
14	Articula sonidos consonánticos para optimizar la fonación.			

Anexo 5: Ficha técnica

Variable	: Expresión oral
Técnica	: Observación
Instrumentos	: Lista de cotejo para medir la expresión oral (pretest y postest)
Autora	: María Ysabel Rafael Yapu
Año	2023
Monitoreo	: Validez mediante juicio de expertos.
Ámbito de Aplicación	: Estudiantes de 5 años del nivel inicial de una I.E. del distrito de Carabayllo.

Anexo 6: Carta de presentación



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Lima, 16 de mayo de 2023
Carta P. 0074-2023-UCV-VA-EPG-F01/J

Mag.
MARISOL BRONCANO LEYVA
DIRECTORA
I.E. N°865 "CAUDIVILLA"

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a RAFAEL YAPU, MARIA YSABEL; identificada con DNI N° 40233527 y con código de matrícula N° 7002313333; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

El Programa “Juego Libre” en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador RAFAEL YAPU, MARIA YSABEL asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dra. Helga R. Majo Marrúfo
Jefe

Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Anexo 7: Autorización de aplicación de instrumento



Institución Educativa Inicial N° 865
"Caudivilla" – UGEL 04 Comas
Av. Caudivilla s/n Mz. A Lote 4



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Carabayllo, 09 de Junio del 2023

OFICIO N°063-IEI-865-RED-17-UGEL-04-CARABAYLLO

SEÑORA:

Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
JEFA ESCUELA DE POSGRADO UCV
PRESENTE. -

**ASUNTO: Autorización para trabajo de investigación.
REFERENCIA: CARTA P.0074-2023-UCV-VA-EPG-F01/J**

Por medio del presente documento tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente y a la vez otorgar el permiso a la maestra María Ysabel Rafael Yapu, identificada con DNI N°40233527 para que pueda realizar su trabajo de investigación correspondiente al Programa "Juego libre" en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de nuestra IEI N°865 Caudivilla.

Sin otro particular aprovecho la oportunidad para reiterarle las muestras de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,


Marisol Emperatriz
Broncano Leyva
CM: 1009745952

Anexo 8: Modelo de consentimiento informado



Institución Educativa Inicial N° 963
"Caudivilla" – UGEL 04 Comas
Av. Caudivilla s/n Mz. A Lote 4



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre/madre o apoderado:

Soy estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo y estoy llevando a cabo un estudio de investigación sobre: EL PROGRAMA "JUEGO LIBRE" EN LA EXPRESIÓN ORAL DE UNA I.E. DEL DISTRITO DE CARABAYLLO. Como requisito para obtener mi grado de maestra en ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN.

El objetivo del estudio es determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la expresión oral de los estudiantes de 5 años.

Solicito su autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente del Programa en este estudio.

El estudio consiste en aplicar un instrumento que lleva por nombre: GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, el cual contiene 14 ítems a evaluar en sesiones de aprendizaje. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio no afectará la nota del estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles en la Dirección de la Institución Educativa si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora: Lic. María Ysabel Rafael Yapu al teléfono 935246701.

Si desea que su hijo participe, por favor debe llenar la autorización y devolver a la persona que lo solicita.

.....
Lic. María Ysabel Rafael Yapu
DNI: 40233527

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Expresión Oral". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	ONELI MERCEDES BELLEZA CAMACHO	
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor (<input type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clinica (<input type="checkbox"/>)	Social (<input type="checkbox"/>)
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional (<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	DOCENTE DE INICIAL	
Institución donde labora:	I.E. N°865 "CAUDIVILLA"	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>)	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	-	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL.
Autora:	María Ysabel Rafael Yapa
Procedencia:	Lima – Perú
Administración:	PRESENCIAL
Tiempo de aplicación:	30 min.
Ámbito de aplicación:	Institución educativa del distrito de Carabaylla.

Significación:	<p>La significación del instrumento de lista de cotejo radica en su utilidad para evaluar de manera sistemática y objetiva el cumplimiento de criterios o la presencia de elementos deseados en una situación determinada.</p> <p>Escala politémica: es una herramienta utilizada en la investigación social y en encuestas para medir la actitud, opinión o percepción de las personas sobre un tema determinado. Están constituidas por inicio, proceso y logro.</p> <p>Dimensiones de la Expresión Oral: Coherencia, entonación y vocalización.</p> <p>Indicadores de coherencia: Narración secuencial, Diálogos coherentes Relaciona, Enlaza.</p> <p>Indicadores de entonación: Tono de voz, Seguridad, Dicción, Expresión.</p> <p>Indicadores de vocalización: Pronunciación, Palabras adecuadas, Volumen de voz, Sonidos vocálicos, Sonidos consonánticos</p> <p>Total de ítems: 14</p> <p>Objetivo general: Determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la dimensión coherencia, entonación y vocalización de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p>
-----------------------	---

4. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Expresión oral	1. Coherencia	Se refiere a la propiedad de un texto, discurso o expresión de estar estructurado y organizado de manera lógica y comprensible, en el contexto de la comunicación oral o escrita. Implica que, las ideas, los argumentos y las partes del texto se conectan de manera fluida y se relacionen entre sí de forma coherente.
	2. Entonación	Se refiere al patrón melódico y la variación tonal que se utiliza al hablar, lo que implica el uso de cambios en el tono de la voz para expresar significados y emociones adicionales en la comunicación oral, esta puede afectar el significado de una oración o frase, transmitir emociones, indicar énfasis o dar pistas sobre la intención del hablante.
	3. Vocalización	Se refiere al proceso de articular y pronunciar correctamente los sonidos vocales en el habla, mediante el uso adecuado de las cuerdas vocales, la lengua, los labios y otros órganos articulatorios.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento LA LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL elaborado por MARÍA YSABEL RAFAEL YAPU en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: COHERENCIA, ENTONACIÓN, VOCALIZACIÓN

- **Primera dimensión:**
COHERENCIA
- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo principal es asegurarse de que el mensaje sea entendido por el receptor de manera clara y sin ambigüedades, esto implica utilizar un lenguaje adecuado, estructurar las ideas de manera coherente y evitar saltos o cambios abruptos en la secuencia de información.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Narración secuencial	Narra un hecho o sucesos de forma secuencial.	4	4	4	
Diálogos coherentes	Sus diálogos son coherentes y con sentido lógico.	4	4	4	
Relaciona sus ideas	Relaciona ideas haciendo uso de conectores.	4	4	4	
Enlaza palabras	Enlaza de manera correcta las palabras.	4	4	4	

- **Segunda dimensión:**

ENTONACIÓN

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo de la entonación en la expresión oral es utilizar variaciones y modulaciones adecuadas en el tono de voz para transmitir de manera efectiva las intenciones, emociones y énfasis en el discurso.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tono de voz	Empieza un tono de voz adecuado.	4	4	4	
Seguridad	Demuestra seguridad al enunciar cada palabra emitida.	4	4	4	
Dicción	Enuncia de manera comprensible una oración.	4	4	4	
Expresión	Expresa sus emociones en su tono de voz.	4	4	4	
	Utiliza frases u oraciones adecuadas en sus diálogos.	4	4	4	

- **Tercera dimensión:**

VOCALIZACIÓN

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo de la vocalización en la expresión oral es articular y pronunciar correctamente los sonidos de las vocales, asegurando una emisión clara y comprensible del lenguaje hablado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Pronunciación	Pronuncia con claridad cada palabra que emite.	4	4	4	
Palabras adecuadas	Empieza palabras adecuadas para su edad en sus conversaciones.	4	4	4	
Volumen de voz	Utiliza un volumen de voz adecuado en cada situación.	4	4	4	
Sonidos vocálicos	Articula sonidos vocálicos para optimizar la fonación.	4	4	4	
Sonidos consonánticos	Articula sonidos consonánticos para optimizar la fonación.	4	4	4	



ONELI MERCEDES BELLEZA CAMACHO

DNI N° 09787467

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Expresión Oral". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	GABRIELA ZÁRATE GUTIÉRREZ
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	DOCENCIA Y DIRECTIVO
Institución donde labora:	I.E. N°6048 "Jorge Basadre"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	-

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL.
Autora:	María Ysabel Rafael Yapu
Procedencia:	Lima – Perú
Administración:	PRESENCIAL
Tiempo de aplicación:	30 min.

Ámbito de aplicación:	Institución educativa del distrito de Carabaylo.
Significación:	<p>La significación del instrumento de lista de cotejo radica en su utilidad para evaluar de manera sistemática y objetiva el cumplimiento de criterios o la presencia de elementos deseados en una situación determinada.</p> <p>Escala politómica: es una herramienta utilizada en la investigación social y en encuestas para medir la actitud, opinión o percepción de las personas sobre un tema determinado. Están constituidas por inicio, proceso y logro.</p> <p>Dimensiones de la Expresión Oral: Coherencia, entonación y vocalización.</p> <p>Indicadores de coherencia: Narración secuencial, Diálogos coherentes Relaciona, Enlaza.</p> <p>Indicadores de entonación: Tono de voz, Seguridad, Dicción, Expresión.</p> <p>Indicadores de vocalización: Pronunciación, Palabras adecuadas, Volumen de voz, Sonidos vocálicos, Sonidos consonánticos</p> <p>Total, de Ítems: 14</p> <p>Objetivo general: Determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la dimensión coherencia, entonación y vocalización de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023.</p>

4. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Expresión oral	1 Coherencia	Se refiere a la propiedad de un texto, discurso o expresión de estar estructurado y organizado de manera lógica y comprensible, en el contexto de la comunicación oral o escrita. Implica que, las ideas, los argumentos y las partes del texto se conecten de manera fluida y se relacionen entre sí de forma coherente.
	2. Entonación	Se refiere al patrón melódico y la variación tonal que se utiliza al hablar, lo que implica el uso de cambios en el tono de la voz para expresar significados y emociones adicionales en la comunicación oral, esta puede afectar el significado de una oración o frase, transmitir emociones, indicar énfasis o dar pistas sobre la intención del hablante.
	3. Vocalización	Se refiere al proceso de articular y pronunciar correctamente los sonidos vocales en el habla, mediante el uso adecuado de las cuerdas vocales, la lengua, los labios y otros órganos articulatorios.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento LA LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL elaborado por MARÍA YSABEL RAFAEL YAPU en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: COHERENCIA, ENTONACIÓN, VOCALIZACIÓN

- **Primera dimensión:**
COHERENCIA

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo principal es asegurarse de que el mensaje sea entendido por el receptor de manera clara y sin ambigüedades, esto implica utilizar un lenguaje adecuado, estructurar las ideas de manera coherente y evitar saltos o cambios abruptos en la secuencia de información.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Narración secuencial	Narra un hecho o suceso de forma secuencial.	3	4	4	
Diálogos coherentes	Sus diálogos son coherentes y con sentido lógico.	4	4	4	
Relaciona sus ideas	Relaciona ideas haciendo uso de conectores.	4	4	4	
Enlaza palabras	Enlaza de manera correcta las palabras.	4	4	4	

- **Segunda dimensión:**
ENTONACIÓN

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo de la entonación en la expresión oral es utilizar variaciones y modulaciones adecuadas en el tono de voz para transmitir de manera efectiva las intenciones, emociones y énfasis en el discurso.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tono de voz	Emplea un tono de voz adecuado.	4	4	4	
Seguridad	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.	4	4	4	
Dicción	Entona de manera comprensible una canción.	4	4	4	
Expresión	Expresa sus emociones en su tono de voz.	3	4	4	
	Emplea frases u oraciones adecuadas en sus diálogos.	4	4	4	

- **Tercera dimensión:**
VOCALIZACIÓN

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo de la vocalización en la expresión oral es articular y pronunciar correctamente los sonidos de las vocales, asegurando una emisión clara y comprensible del lenguaje hablado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Pronunciación	Pronuncia con claridad cada palabra que emite.	4	4	4	
Palabras adecuadas	Emplea palabras adecuadas para su edad en sus conversaciones.	4	4	4	
Volumen de voz	Utiliza un volumen de voz adecuado en cada situación.	4	4	4	
Sonidos vocálicos	Articula sonidos vocálicos para optimizar la fonación.	3	4	4	
Sonidos consonánticos	Articula sonidos consonánticos para optimizar la fonación.	3	4	4	



FIRMA DEL VALIDADOR
DNI N° 09688202

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Expresión Oral". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	MARÍA ANGÉLICA BACA AGREDA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	DOCENTE DE INICIAL
Institución donde labora:	I.E. N°865 "CAUDIVILLA"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	-

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

0. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL.
Autora:	Maria Ysabel Rafael Yapu
Procedencia:	Lima – Perú
Administración:	PRESENCIAL
Tiempo de aplicación:	30 min.

Ámbito de aplicación:	Institución educativa del distrito de Carabayllo.
Significación:	<p>La significación del instrumento de lista de cotejo radica en su utilidad para evaluar de manera sistemática y objetiva el cumplimiento de criterios o la presencia de elementos deseados en una situación determinada.</p> <p>Escala politómica: es una herramienta utilizada en la investigación social y en encuestas para medir la actitud, opinión o percepción de las personas sobre un tema determinado. Están constituidas por inicio, proceso y logro.</p> <p>Dimensiones de la Expresión Oral: Coherencia, entonación y vocalización.</p> <p>Indicadores de coherencia: Narración secuencial, Diálogos coherentes Relaciona, Enlaza.</p> <p>Indicadores de entonación: Tono de voz, Seguridad, Dicción, Expresión.</p> <p>Indicadores de vocalización: Pronunciación, Palabras adecuadas, Volumen de voz, Sonidos vocálicos, Sonidos consonánticos</p> <p>Total, de Ítems: 14</p> <p>Objetivo general: Determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar cómo influye el programa "Juego libre" en la dimensión coherencia, entonación y vocalización de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabayllo, 2023.</p>

4. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Expresión oral	1. Coherencia	Se refiere a la propiedad de un texto, discurso o expresión de estar estructurado y organizado de manera lógica y comprensible, en el contexto de la comunicación oral o escrita. Implica que, las ideas, los argumentos y las partes del texto se conecten de manera fluida y se relacionen entre sí de forma coherente.
	2. Entonación	Se refiere al patrón melódico y la variación tonal que se utiliza al hablar, lo que implica el uso de cambios en el tono de la voz para expresar significados y emociones adicionales en la comunicación oral, esta puede afectar el significado de una oración o frase, transmitir emociones, indicar énfasis o dar pistas sobre la intención del hablante.
	3. Vocalización	Se refiere al proceso de articular y pronunciar correctamente los sonidos vocales en el habla, mediante el uso adecuado de las cuerdas vocales, la lengua, los labios y otros órganos articulatorios.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento LA LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL elaborado por MARÍA YSABEL RAFAEL YAPU en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: COHERENCIA, ENTONACIÓN, VOCALIZACIÓN

- **Primera dimensión:**
COHERENCIA

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo principal es asegurarse de que el mensaje sea entendido por el receptor de manera clara y sin ambigüedades, esto implica utilizar un lenguaje adecuado, estructurar las ideas de manera coherente y evitar saltos o cambios abruptos en la secuencia de información.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Narración secuencial	Narra un hecho o suceso de forma secuencial.	4	4	4	
Diálogos coherentes	Sus diálogos son coherentes y con sentido lógico.	4	4	4	
Relaciona sus ideas	Relaciona ideas haciendo uso de conectores.	4	4	4	
Enlaza palabras	Enlaza de manera correcta las palabras.	4	4	4	

- **Segunda dimensión:**
ENTONACIÓN

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo de la entonación en la expresión oral es utilizar variaciones y modulaciones adecuadas en el tono de voz para transmitir de manera efectiva las intenciones, emociones y énfasis en el discurso.


Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tono de voz	Emplea un tono de voz adecuado.	4	4	4	
Seguridad	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.	4	4	4	
Dicción	Entona de manera comprensible una canción.	4	4	4	
Expresión	Expresa sus emociones en su tono de voz.	4	4	4	
	Utiliza frases u oraciones adecuadas en sus diálogos.	4	4	4	

- **Tercera dimensión:**
VOCALIZACIÓN

- **Objetivos de la Dimensión:**

El objetivo de la vocalización en la expresión oral es articular y pronunciar correctamente los sonidos de las vocales, asegurando una emisión clara y comprensible del lenguaje hablado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Pronunciación	Pronuncia con claridad cada palabra que emite.	4	4	4	
Palabras adecuadas	Emplea palabras adecuadas para su edad en sus conversaciones.	4	4	4	
Volumen de voz	Utiliza un volumen de voz adecuado en cada situación.	4	4	4	
Sonidos vocálicos	Articula sonidos vocálicos para optimizar la fonación.	4	4	4	
Sonidos consonánticos	Articula sonidos consonánticos para optimizar la fonación.	4	4	4	


 FIRMA DEL VALIDADOR
 DNI N° 09748307

Anexo 10: Base de datos prueba piloto

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL																							
LISTA DE COTEJO QUE MIDE VARIABLE EXPRESIÓN ORAL - PRUEBA PILOTO																							
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN 1: COHERENCIA				DIMENSIÓN 2: ENTONACIÓN					DIMENSIÓN 3: VOCALIZACIÓN					SUMA VARIABLES			SUMA				
		I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	V1D1	V1D2	VD3					
7	CUEVA GRANDEZ, LIAM VALENTINO	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	10	10	26			
8	ENCARNACION VALENCIA, SANTIAGO JHARED	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	11	10	25			
9	GUTIERREZ HUAYTALLA, MIOLETH ZULEIMY	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27			
10	HUACHO FLORES, DYLAN JOSIHASS	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27			
11	LIMA MERINO, VALENTINA ENITH	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	8	10	23			
12	MUNDACA CAMPO, GAEL VALENTINO	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27			
13	NUCETE CURBATA VICTORIA VALENTINA	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	5	11	10	26			
14	POMAHUALLJA TICLLACURI, JUAN ALI SNAIDER	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	4	6	9	19			
15	PRINCIPE DAVILA, ALVARO RODRIGO	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27			
16	SALCEDO PANDURO, NELSON JUNIOR DAVID	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27			
VARP		0.24	0.16	0	0	0.1	0.16	0.44	0.09	0.09	0.1	0	0	0	0								
SUMATORIA DE VARIANZAS		1.36																					
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS		6.04																					

Rangos de α	Magnitud
> 0,90	Excelente
0,80 - 0,89	Bueno
0,70 - 0,79	Aceptable
0,60 - 0,69	Cuestionable
0,50 - 0,59	Pobre
< 0,50	Inaceptable

CÁLCULO DE CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO → 0.8344

N° ÍTEMS → 14

SUMATORIA DE VARIANZAS → 1.3600

VARIANZA TOTAL DEL INSTRUMENTO → 6.0400

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right] = \frac{14}{13} \left[1 - \frac{1.3600}{6.0400} \right]$$

$$= 1.1 \left[1 - 0.22517 \right]$$

$$= 1.08 \left[0.77483 \right]$$

$$\alpha = 0.8344$$

K : El número de ítems
 S²_i : Sumatoria de Varianzas de los ítems
 S²_T : Varianza de la suma de los ítems
 α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

PRETEST

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL LISTA DE COTEJO QUE MIDE VARIABLE EXPRESIÓN ORAL - PRETEST

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN 1: COHERENCIA				DIMENSIÓN 2: ENTONACIÓN					DIMENSIÓN 3: VOCALIZACIÓN					SUMA VARIABLES			SUMA
		I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	V1D1	V1D2	VD3	
1	CANALES BARBOZA, XIMENA SUSANA	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	6	6	9	21
2	CARDENAS CHUQUI, MATÍAS GAHEL	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	4	11	9	24
3	CARDENAS PAREJA, SOLANSH KALESY	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27	
4	CASTILLO HUAYLLA, GEORGETTE ANTONELLA	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	6	9	10	25	
5	CHAVEZ PAREDES, JOHAN ELVIS	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	10	10	24	
6	CHUJUTALLI CAJA, JOSEF GARET	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	10	10	25	
7	CUEVA GRANDEZ, LIAM VALENTINO	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	10	10	26	
8	ENCARNACION VALENCIA, SANTIAGO JHARED	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	11	10	25	
9	GUTIERREZ HUAYTALLA, MIOLETH ZULEIMY	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27	
10	HUACHO FLORES, DYLAN JOSIHASS	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27	
11	LIMA MERINO, VALENTINA ENITH	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	5	8	10	23	
12	MUNDACA CAMPO, GAEL VALENTINO	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27	
13	NUCETE CURBATA VICTORIA VALENTINA	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	5	11	10	26	
14	POMAHUALLA TICLLACURI, JUAN ALI SNAIDER	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	4	6	9	19	
15	PRINCIPE DAVILA, ALVARO RODRIGO	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27	
16	SALCEDO PANDURO, NELSON JUNIOR DAVID	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27	
17	SANCHEZ BORGES, ISAAC GABRIEL	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	6	5	15	
18	SARANGO CUTIMANCO, BIANCA VALENTINA	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	6	8	10	24	
19	SORIA CUSTODIO, ALEJANDRA MITZURA	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	6	8	10	24	
20	SORIA VÁSQUEZ, ALONSO GAEL	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	6	5	15	
21	SOSA SUAREZ, ORIANNY ANDREINA	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	6	11	10	27	
22	VIDAL CAPILLO, NAOMI SOFIA	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	5	8	10	23	
23	ZAMORA VELA, RUTH ABIGAIL	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	5	8	10	23	
VARIANZA		0.25	0.193	0	0	0.212	0.238	0.541	0.144	0.113	0.113	0.079	0.144	0.0794					
SUMATORIA DE VARIANZAS		2.185255198																	
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMES		11.86767486																	

Rangos de α	Magnitud
> 0,90	Excelente
0,80 - 0,89	Bueno
0,70 - 0,79	Aceptable
0,60 - 0,69	Cuestionable
0,50 - 0,59	Pobre
< 0,50	Inaceptable

CÁLCULO DE CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO	→	0.87862
N° ÍTEMES	→	14
SUMATORIA DE VARIANZAS	→	2.1853
VARIANZA TOTAL DEL INSTRUMENTO	→	11.8677

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right] = \frac{14}{13} \left[1 - \frac{2.1853}{11.8677} \right]$$

K : El número de ítems
 ΣSi²: Sumatoria de Varianzas de los ítems
 ST²: Varianza de la suma de los ítems
 α: Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$= 1.07692 \left[1 - 0.1841351 \right]$$

$$= 1.07692 \left[0.81586 \right]$$

$$\alpha = 0.8786185$$

POST TEST

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL LISTA DE COTEJO QUE MIDE VARIABLE EXPRESIÓN ORAL - POSTEST

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE	DIMENSIÓN 1: COHERENCIA				DIMENSIÓN 2: ENTONACIÓN					DIMENSIÓN 3: VOCALIZACIÓN					SUMA VARIABLES			SUMA
		I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	V2D1	V2D2	V2D3	
1	CANALES BARBOZA, XIMENA SUSANA	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	12	13	12	37
2	CARDENAS CHUQUI, MATÍAS GAHEL	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	11	15	14	40
3	CARDENAS PAREJA, SOLANSH KALESY	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	12	13	15	40
4	CASTILLO HUAYLLA, GEORGETTE ANTONELLA	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	11	13	15	39
5	CHAVEZ PAREDES, JOHAN ELVIS	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	10	12	12	34
6	CHUJUTALLI CAJA, JHOSEP GARET	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	12	14	14	40
7	CUEVA GRANDEZ, LIAM VALENTINO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	12	15	14	41
8	ENCARNACION VALENCIA, SANTIAGO JHARED	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	12	13	13	38
9	GUTIERREZ HUAYTALLA, MIOLETH ZULEIMY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	15	15	42
10	HUACHO FLORES, DYLAN JOSIHASS	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	12	14	12	38
11	LIMA MERINO, VALENTINA ENITH	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	11	12	14	37
12	MUNDACA CAMPO, GAEL VALENTINO	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	11	14	13	38
13	NUCETE CURBATA VICTORIA VALENTINA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	15	15	42
14	POMAHUALLJA TICLLACURI, JUAN ALI SNAIDER	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	11	13	14	38
15	PRINCIPE DAVILA, ALVARO RODRIGO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	15	15	42
16	SALCEDO PANDURO, NELSON JUNIOR DAVID	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	15	15	42
17	SANCHEZ BORGES, ISAAC GABRIEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	8	10	11	29
18	SARANGO CUTIMANCO, BIANCA VALENTINA	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	11	12	14	37
19	SORIA CUSTODIO, ALEJANDRA MITZURA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	10	28
20	SORIA VASQUEZ, ALONSO GAEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	10	28
21	SOSA SUAREZ, ORIANNY ANDREINA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	15	15	42
22	VIDAL CAPILLO, NAOMI SOFÍA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	12	14	14	40
23	ZAMORA VELA, RUTH ABIGAIL	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	12	14	14	40
VARIANZA		0.14	0.17	0.17	0.19	0.21	0.25	0.2	0.17	0.14	0.21	0.17	0.25	0.079	0.25				
SUMATORIA DE VARIANZAS		2.650283554																	
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS		17.81852552																	

Rangos de α	Magnitud
> 0,90	Excelente
0,80 - 0,89	Bueno
0,70 - 0,79	Aceptable
0,60 - 0,69	Cuestionable
0,50 - 0,59	Pobre
< 0,50	Inaceptable

CÁLCULO DE CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO	0.91674
Nº ÍTEMS	14
SUMATORIA DE VARIANZAS	2.6503
VARIANZA TOTAL DEL INSTRUMENTO	17.8185
$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	
	= $\frac{14}{13} \left[1 - \frac{2.6503}{17.8185} \right]$
	= 1.077 $\left[1 - 0.148738 \right]$
	= 1.077 $\left[0.851262 \right]$

K: El número de ítems
 ΣSi²: Sumatoria de Varianzas de los ítems
 ST²: Varianza de la suma de los ítems
 α: Coeficiente de Alfa de Cronbach

0.916744

Anexo 11: Base de datos SPSS V26

BASE DE DATOS SPSS LENGUAJE ORAL.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 16 de 16 variables

	Vocalización pretest	ExpOral postest	Coherencia apostest	Entonación postest	Vocalización postest	ExpOral pretest1	Coherencia pretest1	Entonación pretest1	Vocalización pretest1	ExpOral postest1	Coherencia postest1	Entonación postest1	Vocalización postest1	var	ve
1	9	31	12	13	12	1	1	1	2	3	3	3	2		
2	9	40	11	15	14	2	1	2	2	3	3	3	3		
3	10	40	12	13	15	2	1	2	2	3	3	3	3		
4	10	39	11	13	15	2	1	2	2	3	3	3	3		
5	10	32	8	12	12	2	1	2	2	2	2	2	2		
6	10	40	12	14	14	2	1	2	2	3	3	3	3		
7	10	41	12	15	14	2	1	2	2	3	3	3	3		
8	10	36	10	13	13	2	1	2	2	3	3	3	3		
9	10	42	12	15	15	2	1	2	2	3	2	3	3		
10	10	38	12	14	12	2	1	2	2	3	2	3	2		
11	10	36	10	12	14	1	1	1	2	3	3	2	3		
12	10	37	10	14	13	2	1	2	2	3	3	3	3		
13	10	41	11	15	15	2	1	2	2	3	2	3	3		
14	9	36	9	13	14	1	1	1	2	3	2	3	3		
15	10	42	12	15	15	2	1	2	2	3	3	3	3		
16	10	42	12	15	15	2	1	2	2	3	3	3	3		
17	5	29	8	10	11	3	1	1	1	2	2	2	2		
18	10	36	10	12	14	2	1	1	2	3	3	2	3		
19	10	28	8	10	10	2	1	1	2	2	2	2	2		
20	5	28	8	10	10	3	1	1	1	2	2	2	2		
21	10	42	12	15	15	2	1	2	2	3	3	3	3		
22	10	40	12	14	14	1	1	1	2	3	3	3	3		
23	10	40	12	14	14	1	1	1	2	3	3	3	3		

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

Anexo 12: Programa



PROGRAMA “JUEGO LIBRE”



I. Datos generales:

- 1.1. Denominación : Programa “Juego Libre”
- 1.2. Nivel : Inicial
- 1.3. Grado y Sección : 5 añitos
- 1.4. Aplicador del programa : Prof. María Rafael Yapu
- 1.5. Duración : 14 días

II. Fundamentación:

El programa "Juego Libre" se fundamenta en principios científicos que respaldan el valor del juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas. Utiliza metodologías constructivistas como parte esencial de su enfoque integral, abordando los aspectos cognitivos, afectivos, sociales y motrices de los niños, basándose en sus propias experiencias y relaciones con sus compañeros.

En este programa, se promueve la libertad de explorar, experimentar y crear de forma autónoma, lo que facilita el desarrollo natural y espontáneo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Además, se reconoce que esta aproximación al juego también beneficia el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes.

III. Objetivo:

Mostrar la influencia del programa “Juego libre” en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de 5 añitos de una I.E. del distrito de Carabayllo.

IV. Indicadores e instrumento de evaluación:

INDICADORES	INSTRUMENTO
Narración secuencial Diálogos coherentes Relaciona ideas Enlaza correctamente las palabras Tono de voz Seguridad en la entonación Dicción al cantar Expresión de emociones Pronunciación con claridad Vocabulario acorde a la edad Volumen de voz Articula sonidos vocálicos Articula sonidos consonánticos	Lista de Cotejo

V. Cronograma de actividades:

El programa “Juego libre” tuvo una duración de 14 días hábiles, con un tiempo de una hora cronológica (60 minutos).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN	: “JUGAMOS EN LOS SECTORES”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 AÑOS
1.3. DURACIÓN	: 60 minutos
1.4. FECHA	: 29-05-2023
1.5. RESPONSABLE	: María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes utilicen frases u oraciones adecuadas en sus diálogos.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO (Segundo momento)	<p>Elección de Sectores</p> <p>-Se inicia la sesión dando a conocer la intención principal del Programa, dejando claro que no se busca calificar ni juzgar.</p> <p>Así también, les comenta sobre los materiales que se implementarán en los sectores para poder desarrollar más la comunicación oral entre compañeros.</p> <p>La maestra reúne a los niños y niñas en asamblea y les comenta mediante un distintivo que ha llegado la hora del juego libre, los niños y niñas responderán a las siguientes preguntas:</p> <p>¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con que juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Seguidamente, los estudiantes expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién o quiénes les interesaría compartir este momento.</p> <p>Normas de convivencia</p> <p>Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p> <p>Tiempo y Espacio.</p> <p>-Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p>	Materiales del MED	10 min.
DESARROLLO (Segundo momento)	<p>Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia: Hogar, ciencias, arte, construcción y biblioteca.</p> <p>Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar sus ideas entre ellos.</p> <p>La maestra observa a los niños y va registrando cómo los niños y niñas interactúan y qué juegos realizan en su sector elegido,</p>		40 min.

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>ORDEN: Faltando 10 minutos para terminar la maestra menciona a los niños que llegó la hora de guardar todo en su lugar, se escucha la canción A GUARDAR.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Una vez guardados los juguetes, los niños socializan y verbalizan en la asamblea con lo que jugaron y con quién o quiénes lo hicieron.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Finalmente, los niños representan de manera individual lo que jugaron mediante el dibujo, comentando lo que realizaron en la hora del juego libre utilizando frases u oraciones adecuadas en sus diálogos.</p> <p>-La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>
--	--	--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGAMOS A CONTAR CUENTOS”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 30-05-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes narren un hecho o suceso de forma secuencial.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
IIICICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p>		10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre -La maestra les muestra a los niños y niñas el sector de dramatización y les comenta que para esto tenemos que tener algunos implementos para poder jugar: ¿Qué se necesitará en este sector? ¿Qué creen que podemos hacer con los títeres y disfraces? ¿Cómo lo harán? Inician su proyecto de juego libre en el sector de dramatización.</p> <p>Negociación -Realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles a representar. La maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos. Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>	Títeres Disfraces	40 min.

<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Representación Finalmente, los niños representan de manera individualo grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>
--	---	--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : "JUEGO DE ROLES"
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 31-05-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes relacionen ideas haciendo uso de conectores.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea la maestra les muestra una caja sorpresa y dentro de ella unos disfraces y accesorios para el sector de dramatización. Les pregunta a los niños: ¿Qué podrá ser? ¿Para qué creen que servirá todo esto? ¿En qué sector crees que podríamos ponerlo para jugar?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores</p>		10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre - La maestra abre la caja sorpresa, al instante que les pregunta sobre el personaje que desearía ser y qué disfraz utilizaría. - Los niños escogen sus disfraces y accesorios y juegan a ser personajes de una historia, utilizando para ello algunas frases relacionando ideas haciendo uso de conectores como: había una vez, de pronto, entonces, porque, finalmente, etc.</p> <p>Negociación -Realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles a representar, de acuerdo al cuento que deseen dramatizar. La maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos. Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>	Títeres Disfraces	40 min.

<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué personaje elegiste ser?, ¿Qué cuentos dramatizaron?, ¿Qué materiales necesitaron? Representación Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>
--	--	--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “DEMUESTRO MI ARTE”
 1.2 AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3 DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 01-06-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes expresen sus emociones en su tono de voz.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
IIINICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p>		10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre -Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia: Hogar, ciencias, arte, construcción y biblioteca. Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar sus ideas entre ellos. La maestra, mientras los niños van jugando en los sectores, provocará el juego libre en el sector de arte, en donde implementará diversos materiales de reciclaje como cajas de cartón, tubos de Ph. Botellas de plástico, témperas, pinceles, goma, hojas, etc al alcance de ellos. Los niños utilizan por turnos los materiales y se disponen a realizar creaciones artísticas. La maestra observa a los niños y va registrando cómo los niños y niñas interactúan y qué juegos realizan en su sector elegido. Faltando 5 minutos para terminar la actividad, la maestra les dirá a los niños que ya vayan terminando</p>	Cajas de cartón Tubos de ph Goma Témperas de colores pinceles Hojas	40 min.

	el juego.		
CIERRE (Tercer momento)	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué crearon en el sector de arte?, ¿Qué materiales necesitaron?</p> <p>Representación Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan las emociones que les causó al poder elaborar sus creaciones artísticas. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	Cuadernos de producciones Colores Lápices	10 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN	: “JUEGO DE DESCRIPCIONES”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 AÑOS
1.3. DURACIÓN	: 60 minutos
1.4. FECHA	: 02-06-2023
1.5. RESPONSABLE	: María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes empleen un diálogo coherente y con sentido lógico al contar historias creadas por ellos.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
IIINICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea la maestra les muestra una caja sorpresa y dentro de ella unos disfraces y accesorios para el sector de dramatización. Les pregunta a los niños: ¿Qué podrá ser? ¿Para qué creen que servirá todo esto? ¿En qué sector crees que podríamos ponerlo para jugar?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p>	Juegos de sectores	10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre -Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia: Hogar, ciencias, arte, construcción y biblioteca. Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar sus ideas entre ellos. Mientras los niños van jugando en los sectores, la maestra provocará el juego libre en el sector de Biblioteca, se colocarán imágenes o tarjetas con escenas o personajes y se pedirá a los niños que describan lo que ven. Se formarán grupos por turnos para que puedan crear y compartir historias entre ellos. La maestra observa a los niños y va registrando cómo los niños y niñas interactúan y qué historias crean con las imágenes que han descrito. Faltando 5 minutos para terminar la actividad, la maestra les dirá a los niños que ya vayan terminando el juego.</p>	Imágenes variadas Limpia tipo	40 min.

<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué figuras o escenas encontraste en las tarjetas del sector de Biblioteca?, ¿Qué historias pudieron crear con las imágenes? Se les invitará a que salgan en grupos a compartir historias entre ellos.</p> <p>Representación Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que crearon. Dibujan y comentan. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>
--	---	--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGAMOS EN EL SECTOR DEL HOGAR”
 1.2 AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3 DURACIÓN : 60 minutos
 1.4 FECHA : 05 -06-2023
 1.5 RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes empleen palabras adecuadas para su edad en sus conversaciones.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
IIINICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores</p>		10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia: Hogar, ciencias, arte, construcción y biblioteca. La maestra, anteriormente acondicionó e implementó, con el apoyo de los padres, el sector del hogar con diversos objetos y utensilios de cocina, así como frutas, verduras y demás accesorios del hogar. Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar sus ideas entre ellos. La maestra observa a los niños y va registrando cómo los niños y niñas interactúan y qué juegos realizan en su sector elegido. La maestra escucha los diálogos que hay entre los niños y niñas jugando a la cocinita e interactúa con ellos cuando lo soliciten, simulando que están en casa, empleando palabras de uso cotidiano para poder comunicarse entre ellos.</p>	Teléfonos Revistas de cocina floreros Utensilios de cocina Ollas Frutas y verduras de juguete Sillas Mesas	40 min.

	<p>Negociación</p> <p>-Realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles a representar, de acuerdo al cuento que deseen dramatizar.</p> <p>La maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos.</p> <p>Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>		
<p>CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden</p> <p>-Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A</p> <p>GUARDAR.</p> <p>Socialización.</p> <p>-En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué cocinaron?, ¿Qué comida más te gustó?, ¿Qué materiales necesitaron? ¿En tu casa quién cocina? ¿Por qué?</p> <p>Representación</p> <p>Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan.</p> <p>-La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN	: “NOS EXPRESAMOS MEJOR AL JUGAR CON NUESTRO AMIGUITOS”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 AÑOS
1.3. DURACIÓN	: 60 minutos
1.4. FECHA	: 06-05-2023
1.5. RESPONSABLE	: María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes enlacen de manera correcta las palabras al expresarse.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p>		10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre - Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia: Hogar, ciencias, arte, música, construcción y biblioteca.</p> <p>Negociación -Realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles a representar en cada sector, comprometiéndose a utilizar palabras apropiadas para una buena convivencia y comunicación entre compañeros, respetándose y respetando a sus pares. Los niños y niñas socializan en los sectores mientras la maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos. Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>	Materiales de cada sector del aula	40 min.

<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Con quiénes jugaste?, ¿En qué sector disfrutaste más del juego libre?, ¿Por qué? ¿Qué materiales necesitaron?</p> <p>Representación Finalmente, los niños narran de manera coherente, utilizando palabras cotidianas lo que más les gustó en sus juegos libres con sus compañeros, representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan voluntariamente. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>
--	---	--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : “CREAMOS NUEVAS FORMAS DE JUEGO CON MIS COMPAÑEROS”
- 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
- 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
- 1.4. FECHA : 07-06-2023
- 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes empleen un tono de voz adecuado en sus diálogos.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
IIINICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores.</p> <p>-Sentados en asamblea la maestra les comenta que hoy utilizaremos unos bloques grandes para jugar libremente entre compañeros, por ello les comunica que iremos al ambiente de psicomotricidad, el cual tiene a disposición de los niños los materiales. Les pregunta ¿Qué les gustaría hacer con estos bloques? ¿Cómo lo armarían? ¿Con quiénes te gustaría jugar?.</p> <p>Tiempo y Espacio.</p> <p>-Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia.</p> <p>-Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores</p>		10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre</p> <p>- Los niños se disponen a utilizar los bloques y juegan entre ellos, para ello realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y con quién o quiénes jugarán, recordándoles la importancia de poder comunicarse respetuosamente.</p> <p>La maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos.</p> <p>Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>	Kits de psicomotricidad Bloques de espuma Colchonetas.	40 min.

<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>-En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué utilizaron para jugar?, ¿Con quiénes jugaste?, ¿Tuvieron alguna dificultad para poder comunicarse adecuadamente?</p> <p>Representación</p> <p>Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan.</p> <p>-La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	
--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 09

I. INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : “JUGAMOS A CREAR ADIVINANZAS”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 08-06-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes demuestren seguridad al entonar cada palabra emitida al crear adivinanzas.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p>	Juegos de los sectores	10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre La maestra, en el sector de la biblioteca les coloca una adivinanza para provocar la curiosidad de los niños. Seguidamente, los niños verbalizan lo que creen que será. La maestra pregunta ¿Qué es una adivinanza? ¿Para qué servirá? Con el apoyo de la maestra leerán lo que dice el texto para que luego puedan adivinar las posibles respuestas. (Se levantará la cortina que cubre la imagen luego de adivinar).</p>	Objetos del aula Imágenes	40 min.



¿Qué era? ¿Cómo lo supieron? ¿Por qué? ¿Qué otras adivinanzas podrían crear?

La maestra les indica que para crear adivinanzas es importante poder observar y nombrar algunas cualidades como: forma, color, tamaño, uso, etc.

La maestra les invita a que puedan crear más adivinanzas con objetos que hay en el aula o imágenes que hay en el sector de biblioteca.

Los niños interactúan y juegan a crear adivinanzas según las cualidades de cada objeto o imagen.

La maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos.

Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.

CIERRE (Tercer momento)	<p>Orden</p> <p>-Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización.</p> <p>-En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué adivinanzas crearon?, ¿Qué materiales necesitaron?</p> <p>Se les invita a que salgan adelante voluntariamente para poder decir una adivinanza con un tono de voz adecuado y demostrando seguridad para una comprensión más eficaz.</p> <p>Representación</p> <p>Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan.</p> <p>-La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	Cuadernos de producciones Colores Lápices	10 min.
-----------------------------------	--	---	---------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN	: “JUGAMOS AL TELEFONITO”
1.2. AULA Y SECCIÓN	: 5 AÑOS
1.3. DURACIÓN	: 60 minutos
1.4. FECHA	: 09-06-2023
1.5. RESPONSABLE	: María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes articulen los sonidos consonánticos para optimizarla fonación.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
IIINICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores.</p> <p>-Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio.</p> <p>-Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia.</p> <p>-Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores</p>	Juegos de los sectores	10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre</p> <p>En el sector de dramatización se les propone a los niños jugar al “telefonito”, para esto nos dividiremos en dos grupos, la maestra tendrá una cajita con varias chapitas (amarillas y rojas), los niños sacarán una chapita y se agrupan de acuerdo al color que les tocó. Una vez formados se sentará formando un semicírculo junto con la docente.</p> <p>Se iniciará el juego cantando la canción del “Telefonito” (Yola Polastri)</p> <p>Se inicia el juego en donde un niño escoge una tarjeta al azar, la observará y enviará un mensaje en el oído al niño o niña de su derecha, este a su vez enviará el mismo mensaje en el oído de su compañero de al lado.</p> <p>Al finalizar con todos los niños, se le pedirá al último compañero que pronuncie correctamente la palabra que pudo escuchar.</p>	Caja sorpresa Chapitas amarillas y rojas Tarjetas con imágenes Radio	40 min.

	<p>Cuando el mensaje llegue a la docente esta dirá si se distorsionó o no, debido a que cuando un mensaje pasa por varias personas puede cambiar involuntariamente.</p> <p>Si el mensaje no se distorsiona, se felicitará a los niños por lo bien que escuchan y pueden comunicar a otros el mensaje que reciben, si por el contrario el mensaje se distorsiona se dirá "Teléfono malogrado" y se pedirá la intervención de los niños explicando las razones por que cambió el mensaje.</p> <p>La maestra les dará la oportunidad para que ellos mismos puedan jugar sin intervención de la docente. Se registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos.</p> <p>Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>	
<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué personaje elegiste ser?, ¿Qué cuentos dramatizaron?, ¿Qué materiales necesitaron?</p> <p>Representación Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>
		<p>10 min.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 11

I. INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : “PALABRAS ENCADENADAS”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 12-06-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes pronuncien con claridad cada palabra que emiten.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
IIINICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea la maestra les muestra un globito a los niños y les comenta que hoy jugaremos en un ambiente diferente denominado: EL RINCÓN DE LAS PALABRAS NUEVAS.</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores</p>	Globo Niños y niñas	10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre - La maestra les explica a los niños un juego nuevo, donde cada palabra debe iniciar con la última sílaba de la palabra anterior. Se formará un círculo con los niños y comenzaremos con una palabra, cada niño se ubica en medio del círculo con un globo y menciona la palabra, seguido a él otro niño que escoja le dará el globo y deberá decir una palabra pronunciada de manera adecuada que inicie con la última sílaba de la palabra anterior, creando una cadena de palabras. Por ejemplo: PAYASO – SOPA – PALOMA – MANO – NOCHE, ETC Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>		40 min.

<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué palabras del juego recuerdas?, ¿tuviste alguna dificultad?, ¿Qué materiales necesitaron?</p> <p>Representación Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan.</p> <p>-La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>
--	--	--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 12

I. INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : "JUGAMOS A CONSTRUIR"
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 13-06-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes utilicen un volumen de voz adecuado al interactuar con sus compañeros.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea eligen el sector de su preferencia respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A que les gustaría jugar? ¿En qué sector? ¿Con qué juguetes? ¿Con quién les interesa compartir el juego?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores</p>	Juegos de los sectores de madera Bloques de Latas Cubos Tubos Legos Bloques imantados	10 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre - La maestra implementa el sector de construcción con materiales del MED, así también algunos bloques de madera de diversos largos y grosores, legos, etc. donados por los padres, para que los niños creen diferentes propuestas de poder utilizarlas y elaborar sus propias construcciones de forma individual o grupal. Para ello, la maestra les comenta que para mantener una buena comunicación entre ellos es muy importante utilizar un tono de voz adecuado a fin de poder comprendernos cada vez mejor en nuestros juegos. -Los niños realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán.</p>		40 min.

	<p>La maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos. Interviene siempre y cuando los estudiantes así lo requieran.</p> <p>Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>		
<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué construyeron?, ¿Con quiénes jugaste?, ¿Qué materiales necesitaron para construir?</p> <p>Representación Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 13

I. INFORMATIVOS:


- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : “IMITAMOS EL SONIDO DE LOS ANIMALES”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 14-06-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes articulen sonidos vocálicos para optimizar la fonación.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea la maestra les muestra una caja sorpresa y dentro de ella unos disfraces y accesorios para el sector de dramatización. Les pregunta a los niños: ¿Qué podrá ser? ¿Para qué creen que servirá todo esto? ¿En qué sector crees que podríamos ponerlo para jugar?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p>	Juegos de los sectores Animales de distintas	10 min.

<p style="text-align: center;">PROCESO (Segundo momento)</p>	<p>Juego libre</p> <p>-Realizan negociaciones respecto a los materiales que usarán y los roles a representar, de acuerdo al sector que deseen jugar.</p> <p>La maestra, anteriormente implementó el sector de ciencias con animales de distintas especies y provoca la atención de los niños y niñas a la vez que les invita a jugar con ellos en grupos, realizamos una dinámica de calentamiento vocal, como imitar sonidos de animales, los niños juegan libremente gesticulando sonidos que emiten los animales y otros elementos de su entorno a través de imágenes que la maestra les propone en el sector de ciencias.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>La maestra registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos.</p> <p>Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>	<p>especies Imágenes de elementos para vocalizar</p>	<p>40 min.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden</p> <p>Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización.</p> <p>-En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué animales pudiste reconocer en el sector de ciencias?, ¿Qué sonidos hacen?, ¿dónde viven? ¿Qué comen?, etc.</p> <p>Representación</p> <p>Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan.</p> <p>-La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p> <p>-Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 14

I. INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA SESIÓN : “CANTAMOS CON LOS INSTRUMENTOS MUSICALES”
 1.2. AULA Y SECCIÓN : 5 AÑOS
 1.3. DURACIÓN : 60 minutos
 1.4. FECHA : 15-06-2023
 1.5. RESPONSABLE : María Rafael Yapu

II. OBJETIVO A LOGRAR:

- Que los estudiantes entonen de manera comprensible una canción utilizando los instrumentos del sector de música.

III. SECUENCIA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	MEDIOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO (Primer momento)	<p>Elección de sectores. -Sentados en asamblea la maestra les muestra una caja sorpresa y dentro de ella unos disfraces y accesorios para el sector de dramatización. Les pregunta a los niños: ¿Qué podrá ser? ¿Para qué creen que servirá todo esto? ¿En qué sector crees que podríamos ponerlo para jugar?</p> <p>Tiempo y Espacio. -Dialogan en cuanto al tiempo y el espacio que dispondrán para su proyecto de juego.</p> <p>Normas de convivencia. -Recuerdan las normas de convivencia para el juego en sectores.</p>		0 min.
PROCESO (Segundo momento)	<p>Juego libre La maestra implementa en el sector de arte instrumentos variados como panderetas, tambores, cajones, xilófonos, para promover la incorporación de nuevos repertorios musicales en los niños y niñas y así desarrollar el lenguaje oral con una pronunciación correcta de las palabras, así también incrementar su vocabulario.</p> <p>-Realizan negociaciones respecto a los instrumentos a utilizar, de acuerdo a las canciones que desean cantar. Se agrupan y acuerdan entre ellos cantar algunas canciones aprendidas en clase o de otro lugar.</p> <p>La maestra les propone algunas ideas y deja que ellos mismos puedan decidir sobre qué canciones entonar en grupo. Registra en su cuaderno de campo desde una distancia prudente y en silencio lo que observa</p>	Tambores Panderetas Cajones Xilófonos Palo de lluvia	40 min.

	<p>cuando los niños juegan e interactúan entre ellos, realizando comentarios empáticos. Cuando faltan aprox. 10 minutos para terminar el juego la maestra comunica a los niños que deben ir terminando el juego.</p>		
<p>CIERRE (Tercer momento)</p>	<p>Orden -Ordenan los materiales utilizados cantando la canción A GUARDAR.</p> <p>Socialización. -En asamblea voluntariamente verbalizan respondiendo las interrogantes: ¿A qué jugaron? ¿Qué instrumentos utilizaron?, ¿Qué canciones entonaron? ¿Qué otras canciones podríamos cantar la próxima vez en grupo?</p> <p>Representación Finalmente, los niños representan de manera individual o grupal lo que jugaron. Dibujan y comentan. -La maestra conversa con los estudiantes sobre la actividad realizada a través de preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Cómo lo superaron? -Se les felicita por la participación.</p>	<p>Cuadernos de producciones Colores Lápices</p>	<p>10 min.</p>

Anexo 10: fotos

Foto 1: Realizamos una asamblea con los niños antes de iniciar el programa “Juego libre”



Foto 2: Promoviendo el juego libre en sectores para el desarrollo de la expresión oral entre compañeros. Se implementó diversos materiales y juegos para cada sector del juego libre.



Juego en los sectores. Reforzando la comunicación entre compañeros en cada sector del aula.

Foto 3: Sector de Biblioteca



Foto 4: Sector de arte



Foto 5: Sector de ciencias



Foto 6: Sector del hogar



Foto 7: Sector de arte



Foto 8: Sector de música



Foto 9: Sector de construcción



Foto 10: Dramatización de cuentos preferidos por ellos



Foto 11: Crean nuevas formas de juego utilizando bloques de psicomotricidad



Foto 12: Socializando lo realizado en cada actividad de juego libre



Foto 13: Representan gráficamente lo que jugaron entre compañeros y verbalizan.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PEREZ SAAVEDRA SEGUNDO SIGIFREDO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "El Programa "Juego Libre" en la expresión oral de los estudiantes de una I.E. del distrito de Carabaylo, 2023", cuyo autor es RAFAEL YAPU MARIA YSABEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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.

LIMA, 31 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PEREZ SAAVEDRA SEGUNDO SIGIFREDO DNI: 25601051 ORCID: 0000-0002-2366-6724	Firmado electrónicamente por: SPEREZ15 el 02-08- 2023 14:58:37

Código documento Trilce: TRI - 0630983