



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

Juegos recreativos y habilidades de expresión oral en estudiantes del
III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Problemas de Aprendizaje**

AUTORA:

Altamirano Pinedo, Consuelo Margarita (orcid.org/0009-0005-0798-1168)

ASESOR:

Dr. Valdez Asto, Jose Luis (orcid.org/0000-0002-9987-2671)

CO-ASESOR:

Dra. Carbajal Bautista, Inocenta Marivel (orcid.org/0000-0002-6047-8335)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de 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

Este trabajo se lo dedico a mi Dios quien siempre supo guiarme por el buen camino, dándome sabiduría y fortaleza para no rendirme ante las adversidades y también a mis amadas hijas ya que gracias a su constante apoyo motivación y paciencia he podido salir adelante y seguir estudiando, con todo mi amor para ustedes.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la UCV por darme la oportunidad de ser parte de su institución, así como también a todos los maestros por su excelente predisposición a enseñaron y un agradecimiento muy especial a mi asesor, el Dr. Valdez Asto, José Luis, quien siempre me ayudó en todo momento para la realización de la tesis. Muchas gracias por toda su paciencia y buena voluntad.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VALDEZ ASTO JOSE LUIS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis Completa titulada: "Juegos recreativos y habilidades de expresión oral en estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023.", cuyo autor es ALTAMIRANO PINEDO CONSUELO MARGARITA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, 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 Completa 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, 23 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VALDEZ ASTO JOSE LUIS DNI: 06993871 ORCID: 0000-0002-9987-2671	Firmado electrónicamente por: JOSEVALDEZA el 23-07-2023 18:52:39

Código documento Trilce: TRI - 0611379





ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ALTAMIRANO PINEDO CONSUELO MARGARITA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis Completa titulada: "Juegos recreativos y habilidades de expresión oral en estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis Completa:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
CONSUELO MARGARITA ALTAMIRANO PINEDO DNI: 45151198 ORCID: 0009-0005-0798-1168	Firmado electrónicamente por: CALTAMIRANOP el 23- 07-2023 07:57:58

Código documento Trilce: TRI - 0611378



ÍNDICE DE CONTENIDOS	pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMINETO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDA DEL ASESOR	iiiv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDA DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I.INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.2 Variables y operacionalización	15
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS	48
ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS	Pág.
Tabla 1 Resultados del alfa de Cronbach para cada variable	18
Tabla 2 Variable juegos recreativos y sus dimensiones	20
Tabla 3 Valoración y porcentajes de criterios para juegos recreativos	21
Tabla 4 Promedios y estadísticos de la Variable Habilidades de expresión oral y sus dimensiones	22
Tabla 5 Valoración y porcentajes de criterios de logro para las habilidades de expresión oral	22
Tabla 6 Valoración y porcentajes de las dimensiones de juegos recreativos	24
Tabla 7 Valoración y porcentajes de las dimensiones de habilidades de expresión oral	29
Tabla 8 Prueba de normalidad para los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral	30
Tabla 9 Valores del coeficiente de correlación de Pearson	32
Tabla 10 Correlaciones entre las variables	33
Tabla 11 Correlaciones entre juego motor y habilidades de expresión oral	35
Tabla 12 Correlaciones entre juego simbólico y habilidades de expresión oral	36
Tabla 13 Correlaciones entre juego de reglas y las habilidades de expresión oral	37
Tabla 14 Correlaciones entre juego de construcción y las habilidades de expresión oral	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Pág.

Figura 1 Porcentajes de participación en juegos recreativos de los alumnos del tercer ciclo	21
Figura 2 Porcentajes de logros alcanzados de habilidades de expresión oral de los alumnos del tercer ciclo	23
Figura 3 Porcentajes de participación de la dimensión juegos motores	25
Figura 4 Porcentajes de participación de la dimensión juego simbólico	26
Figura 5 Porcentajes de participación de la dimensión juego de reglas	27
Figura 6 Porcentajes de participación de la dimensión juego de construcción	28
Figura 7 Dispersión de datos de juegos recreativos	31
Figura 8 Dispersión de datos de Habilidades de expresión oral	31
Figura 9 Dispersión de los datos de las variables 1 y 2 alrededor de la recta	34

RESUMEN

El trabajo tuvo como finalidad determinar la relación de los juegos recreativos con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte en el 2023. La investigación fue de tipo básico, con diseño no experimental, su corte fue transversal, con una muestra de 30 alumnos, resolvieron un cuestionario por variable. En sus resultados se evidenció que el juego motor y las habilidades de expresión oral con un p valor = 0,127 ($> 0,005$) y correlación Pearson = 0,285; el juego simbólico y las habilidades de expresión oral con un p valor = 0,390 ($> 0,005$) y una correlación de Pearson = 0.163; el juego de reglas y las habilidades de expresión oral con un p valor = 0,006 ($< 0,005$) y un valor de correlación Pearson Rho = 0,491; el juego de construcción y las habilidades de expresión oral con un p valor = 0,009 ($< 0,005$) y un valor de correlación de Pearson = 0,471. Finalmente se concluyó que existe una relación significativa entre los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral, con un valor de correlación de Pearson=0,434 lo cual nos dice que es positiva moderada.

Palabras Clave: Juegos recreativos, expresión oral, juego motor, juego de reglas , juego de construcción.

ABSTRACT

The purpose of the work was to determine the relationship of recreational games with the oral expression skills of the students of the III cycle of an educational institution in Ate Vitarte in 2023. The research was of a basic type, with a non-experimental design, its cut was transversal, with a sample of 30 students, solved a questionnaire by variable. In their results it was evidenced that the motor game and oral expression skills with a p value = 0.127 (> 0.005) and Pearson correlation = 0.285; symbolic play and oral expression skills with a p value = 0.390 (> 0.005) and a Pearson correlation = 0.163; the game of rules and the speaking skills with a p value = 0.006 (< 0.005) and a Pearson Rho correlation value = 0.491; the construction game and oral expression skills with a p value = 0.009 (< 0.005) and a Pearson correlation value = 0.471. Finally, it was concluded that there is a significant relationship between recreational games and oral expression skills, with a Pearson correlation value = 0.434, which tells us that it is moderately positive.

Keywords: Recreational games, oral expression, motor game, game of rules , construction game.

I. INTRODUCCIÓN

El juego es considerado elemental en el desarrollo de los niños, puesto que brinda beneficios a la salud física y mental, asimismo genera mejoras en el área intelectual y entabla lazos emocionales que ayudan para integrarse a la sociedad, entre otros (UNICEF, 2019). No obstante, la Organización mundial de la salud (2019) señala que 80% de los alumnos, no logran completar la hora mínima recomendada para realizar actividades físicas y recreativas al día, afectando negativamente en su desarrollo.

Para Garaigordobil (2008) los juegos ayudan al niño no solo a la autoexpresión, también al autodescubrimiento, lo que le permite integrarse a un grupo, explorar sus sensaciones, movimientos de su cuerpo y el de los demás, para formar conceptos sobre lo que le rodea; es decir el desarrollo del juego, contribuye para la mejora de los aprendizajes y de la expresión oral del estudiante. A partir de ello los estudiantes crean relaciones y adaptan otras nuevas, mediante el conocimiento de más palabras y la formación del lenguaje con el objetivo de demostrar emociones, ideas, pensamientos e intereses, esto incluye gestos, sonidos, comportamiento y acciones corporales las cuales copian del entorno en que se desenvuelven (Gutiérrez, 2010).

Asimismo, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE,2020), evidenció un escaso grado en la competencia comunicativa de los escolares en el país, en el año 2012 el Perú ocupó el último lugar, para el 2015 se mejoró así como en el 2018, donde se ubicó en el lugar 64 de los otros 77 países, sin embargo, sigue estando muy detrás de la competencia en Sudamérica (Bazán et al., 2022), por lo que es importante valorar a los juegos re creativos, como una alternativa de mejora, ya que es a través de estas actividades que los estudiantes desarrollan sus habilidades, capacidades y conocimientos, asimismo inciden positivamente en la psicomotricidad y le permite descubrirse a sí mismo (Gallardo López y Gallardo Vásquez, 2018). En ese sentido la escuela tiene entonces el deber de brindar espacios para potenciar el desarrollo integral del alumno mediante el juego ya que estos ayudarán a desarrollar y mejorar la manera de comunicarse de los niños, lo cual es una función social básica y fundamental que permitirá dar inicio al habla, consolidar relaciones sociales, representando un papel central en el nivel escolar (Nikleva y López, 2019).

Por lo mencionado anteriormente, esta investigación se enfoca en la situación identificada en un centro educativo de Ate Vitarte, donde los alumnos que actualmente se encuentran en el III ciclo de primaria, desarrollaron sus clases de educación inicial durante el periodo de la pandemia y de manera virtual, por ello no realizaron las actividades lúdicas al aire libre, que son factores necesarios para su formación, actualmente presentan dificultades para expresar en forma oral sus emociones, ideas y sentimientos, causando problemas para su aprendizaje, además de la resolución de tareas. Esta situación se agrava por el poco apoyo que reciben en casa por parte de sus padres o apoderados, al no ser estimulados en sus hogares; tienen menos posibilidades de interactuar con los demás. Estos niños se caracterizan por ser miedosos, se comunican con un vocabulario y léxico muy reducido, con poca fluidez y coherencia al expresarse oralmente, afectando su formación personal y social. Por ello el interés de encontrar alternativas para ayudar a solucionar esta dificultad, como los juegos recreativos que son una gran alternativa en la mejora de comunicación de los estudiantes (Álvarez y Parra, 2015).

Con lo descrito anteriormente se establece el problema general: ¿De qué manera se relacionan los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023?, siendo el primer problema específico, ¿De qué manera se relacionan el juego motor con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023?; el segundo dice, ¿De qué manera se relacionan el juego simbólico con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023?; el tercero menciona, ¿De qué manera se relacionan el juego de reglas con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023?; y por último el cuarto es ¿De qué manera se relacionan el juego de construcción con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023?

La investigación tiene justificación teórica ya que se revisaron fuentes confiables para ampliar el conocimiento respecto a las variables de la investigación sobre los juegos recreativos y la expresión oral de tal forma que se logre consolidar nuevos constructos y paradigmas que ayudarán a futuras investigaciones.

En referencia a la justificación metodológica, se sustentan porque se adaptaron y aplicaron nuevos instrumentos que permitió recoger datos sobre las variables de estudio y se realizaron métodos que permitieron estudiar adecuadamente a la población. Respecto a la justificación práctica el conocer los resultados de esta investigación, ayudó a resolver los problemas sobre los juegos recreativos y las habilidades de expresión, desarrollando estrategias de mejoraron aspectos relacionados al desarrollo académico de los escolares.

Seguidamente, al referirse al objetivo general, se planteó determinar la relación de los juegos recreativos con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023. Respecto a los objetivos específicos, el primero es, establecer de qué manera se relacionan el juego motor con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023; el segundo es, establecer de qué manera se relacionan el juego simbólico con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023; el tercero es, establecer de qué manera se relacionan el juego de reglas con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023; y el cuarto es, establecer de qué manera se relacionan el juego de construcción con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023.

Para la hipótesis del estudio se afirma que el juego recreativo se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023; en cuanto a las hipótesis específicas la primera es que el juego motor se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023; seguidamente la segunda, el juego simbólico se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral en los alumnos del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023; la tercera menciona que el juego de reglas se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023; y finalmente la cuarta es que el juego de construcción se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En referencia a los estudios previos, en este apartado se menciona los antecedentes internacionales, en el artículo de Castro-Crespo et al. (2020) denominado Juego de roles: un método innovador para comprender textos, realizado en Ecuador, su enfoque fue cuantitativo, su muestra fueron 18 estudiantes de primaria a los que se les aplicó la ficha de observación sobre fluidez oral y de comprensión literal, inferencial y crítico. En sus resultados demostró cómo cambió la comprensión lectora al practicar el juego de roles en el aspecto literal las respuestas mejoraron en un 55.6%, a nivel inferencial y crítico en 33.3% cada uno; además que desarrolló una actitud apasionada, perspicaz y comprometida en los escolares. Concluyó que los juegos de roles, aportan de manera significativa en la mejora de la comprensión de textos durante la etapa de enseñanza-aprendizaje, se puede afirmar que el alumno se vuelve más entusiasta, creativo y responsable.

En el artículo de Gómez et al. (2021) en México, analizó las estrategias artísticas y la expresión de tipo oral en estudiantes, su metodología fue cuantitativa y de tipo descriptiva, cuya muestra fue de 28 niños aplicó la guía de observación y sesiones artísticas; las actividades planteadas fueron la escultura y modelado de plastilina. En sus resultados mostró que potenció y estimuló el grado de comunicación oral en los alumnos que empezaron con un nivel de expresión medio de 7% y al final obtuvieron un 57%, corroborando que fue una gran herramienta educativa. Por lo que concluyó que la actividad manual e imaginativa incrementa el grado de expresividad oral en alumnos.

Jaramillo (2021) en su investigación de magister titulada las actividades recreativas para desarrollar la autoestima en alumnos de entre 5 a 8 años con VIH perteneciente a una fundación en Ecuador, planteó como objetivo proponer actividades recreativas para desarrollar la autoestima e incentivar la inclusión. Fue un trabajo aplicado, descriptiva, sin experimento y cuantitativo, como técnica aplicó la encuesta y como instrumento el cuestionario que se destinó a la muestra de 55 niños y sus padres de familia. De los resultados evidenció que 29% del total de estudiantes que desarrollan actividades recreativas tuvieron más opciones de mejorar la autoestima y sentirse incluidos. Concluyó que los estudiantes que desarrollan actividades lúdicas muestran mejoras en su autoestima y esto contribuye a mejorar su aprendizaje.

García (2020) en su artículo titulado estudio de la expresión oral frente a la importancia otorgada a los criterios de la autoevaluación, realizado en Alemania, planteó estudiar las semejanzas y diferencias que existen entre la autoevaluación semilibre y sus opiniones acerca de los criterios de autoevaluación aplicados en el salón de clase. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, con diseño no experimental, estableciendo una relación de los criterios adquiridos y la importancia de estos mismos. Los resultados obtenidos evidenciaron que, del total de 46 estudiantes, tres de ellos, el 6,5 % no realiza una autoevaluación de la lengua como tal, sino que están limitados a estudiar los conflictos que se generan en los debates. La conclusión fue que existe gran necesidad de acompañar al estudiante en la ejecución de la autoevaluación a fin de que su expresión oral sea efectiva, y sean capaces de desarrollar descriptores conocidos y darles una nueva interpretación.

Vergara et al. (2021) en su artículo examinaron los efectos de la implementación de un recurso pedagógico gamificado para fortificar las habilidades orales, en los infantes en Colombia, su metodología fue cuantitativo de tipo descriptivo, su muestra fueron 50 individuos de 4 a 6 años. Sus resultados demostraron un gran rango de aprendizaje de 0,736 respecto a la expresión oral, en base a los indicadores de la gramática, articulación, facilidad y vocabulario. Por lo que concluyeron que existe relación entre el juego y de la interacción con el contenido, para adquirir sapiencias y destrezas, que fortalecen su desarrollo cognitivo.

Por otro lado, en los antecedentes nacionales se tomó en cuenta a Sánchez (2020) en su tesis de maestría, titulada juegos dramáticos y su correspondencia con la comunicación oral en alumnos, tuvo como objetivo relacionar los juegos con las actividades de comunicación. Su metodología fue cuantitativa, no experimental, descriptivo y correlacional, su muestra fue de 60 alumnos, se aplicó la guía de observación. Con sus resultados demostró que el 63% de los alumnos estuvieron en el nivel inicial, el 37 % regular; en el pronunciamiento de palabras, con claridad y fluidez de la pronunciación, así como el volumen y timbre de voz. Por lo que concluyó los juegos dramáticos generan una mejora en la expresión oral de los alumnos, por lo que se debe realizar la planificación curricular, dado que mediante este se logran las competencias.

Uriol (2020) desarrolló una tesis de maestría, llamada mejora de juegos verbales y la expresión de tipo oral en alumnos del centro educativo N° 1639, fue cuantitativo, sin experimento, de diseño descriptivo y correlacional, su muestra fue 71 alumnos de 5 años pertenecientes a 2 salones diferentes, la técnica empleada fue mediante la observación y como instrumento se emplearon los cuestionarios. En sus resultados se identificó la correlación positiva alta entre las variables, asimismo el p-valor (0,000) fue menor a la significancia 0,05. Concluyó que hay correlación significativa de los juegos verbales con la expresión oral de dichos alumnos. También recomendó a las autoridades encargadas del nivel inicial, promover y consolidar la evaluación de lo aprendido principalmente en la competencia oral.

El estudio de maestría de Melgarejo (2018) se denominó alternativa didáctica mediante el juego de roles y su vínculo con la expresión oral en alumnos de primaria del centro educativo N° 88159–Huandoval-Pallasca. No experimental fue el estudio y cuantitativo el enfoque; su muestra se conformó de 33 alumnos de quinto de primaria y usó como instrumento de estudio la rúbrica. De los resultados se obtuvo que el 76% tuvieron un bajo nivel de comunicación oral y solo 24% del total se ubica en un nivel correcto. El autor concluyó que la estrategia presentada incluye sesiones en las que los alumnos pueden representar un personaje, un objeto o diversas situaciones de su entorno con el fin de resolver conflictos que finalmente los obliga a poner en práctica su expresión oral.

Seguidamente, Fierro (2018) en su investigación para obtener su maestría, llamado juegos verbales para mejorar la expresión oral en los infantes del N° 295 de Socñacancha. Con una metodología, fue cuantitativo el enfoque, con 22 niños participantes como muestra a los que les aplicó como instrumento al cuestionario; en sus resultados demostró que con las sesiones de clase ejecutadas hubo una mejora del 46% al aplicar los juegos verbales en clase, ayudando de esta manera a la discriminación auditiva en la comunicación oral, por ello concluyó que este tipo de juego genera mejoras en la expresión al momento que los estudiante hablan, también recomienda que se apliquen los juegos verbales mediante la poesía, el canto o adivinanzas como alternativa de enseñanza dado que aplicar estas alternativas genera un alto nivel al desarrollar las habilidades de expresión oral.

Por último, Saavedra (2017) en su investigación de magister, denominada juegos verbales como alternativa metodológica con el fin de optimizar la expresión oral en educandos de segundo de primaria en la IE N° 86702 de Fortaleza, Pariacoto, el estudio fue de tipo aplicado y presentó enfoque cuantitativo; su muestra se conformó de 16 alumnos perteneciente al 2° grado de primaria. Como resultado de la evaluación, obtuvo que el 87.1% de los alumnos indicaron que no han desarrollado la expresión oral, mientras que, en la evaluación final, una vez aplicada la propuesta, el 45% respondieron “siempre” al desarrollo de la expresión oral, por lo que concluyó que la propuesta dio un avance positivo en la expresión oral y mencionó que tanto los docentes como los directivos deben considerar aplicar los juegos como una manera innovadora de enseñar.

A continuación, referente a las bases teóricas que le dan soporte y un mejor entendimiento al trabajo en general, se tiene lo siguiente.

Para la primera variable, sobre “juegos recreativos”, se entenderá como una actividad básica para el desarrollo de los alumnos, gramaticalmente la palabra “juego” proviene de dos voces latinas: “iocus –i”, cuyo significado es broma, y “lūdus, –i”, cuya traducción es juego o diversión, a lo largo del tiempo y en el desarrollo del juego se han presentado diversas explicaciones acerca del rol tan importante que este tiene en el desarrollo del alumno y está siempre relacionado con divertirse, realizar actividad física, sentir placer y alegría (Díaz, 2008).

Respecto a las bases de estudio del juego, tenemos la teoría de la relajación de Lazarus (1833), quien consideró al juego como una acción llena de creatividad que buscaba compensar algún esfuerzo realizado por el niño, ya que permite tomarse un descanso, relajarse y recuperar energías gastadas por realizar alguna otra actividad más seria. Por otro lado, en la teoría del excedente energético de Spencer (1855) el niño tiene una exuberante energía, por lo cual, las actividades lúdicas son una manera de gastar toda esa energía que le queda al niño. Tanto los animales irracionales como los humanos gastan energía de manera continua, sin embargo, existen diferencias, dado que un animal gasta energía para satisfacer sus necesidades básicas, mientras que el hombre las realiza cuando ya las tiene cubiertas, empleando el exceso de energía en nuevos quehaceres.

Seguidamente en la teoría del preejercicio de Groos (1898), mencionó que durante la niñez el individuo se prepara para la adultez, esto mediante el juego, ya que le permite tomar diversas funciones que lo ayudarán a madurar, lo que es muy conocido como el juego de roles. Mientras que la teoría de Vigotsky (1924) menciona que el juego se considera una actividad social, dado que, gracias a la interacción con otros infantes, estos desarrollan roles al momento de jugar, por otro lado, el autor resalta también, que en el juego el infante convierte un objeto en alguna otra herramienta que imagina, en función al rol que está tomando al jugar. Finalmente, para Piaget (1956) jugar aporta en la inteligencia del infante, debido a que en función a la etapa que atraviesa el juego, proyecta su realidad.

Para Jaramillo (2021) son juegos libres, cambiantes y de gran importancia para los infantes dado que aportan al desarrollo físico y motor del infante, adicional a ello brinda las bases necesarias para desarrollarse en el ámbito social. Según Gil (2006) mediante los juegos se transmiten valores y actitudes que promueven el juego limpio y la subordinación de los intereses particulares. Asimismo, para Bautista (2002) el juego es considerado una herramienta muy útil para desarrollar habilidades intelectuales y motoras, las cuales al ser realizadas de forma libre potencia la espontaneidad desde los primeros años de vida del individuo.

Por otro lado, sus principales características del juego según Gallardo (2018) es que es un simple ejercicio, es simbólico y reglado, e indicada que estas se relacionan con las diferentes etapas de evolución del pensamiento humano. Asimismo, el juego fomenta cultura, valores e identidad, los cuales se potencian en su interacción con la sociedad, por lo que el niño es capaz de involucrarse en comunidad (Córdoba et al., 2017). Es entonces indispensable para el infante que mediante el juego puede adquirir habilidades, valores y aprenda normas básicas que lo ayudarán y facilitarán su conciencia con el entorno (Gallardo, 2018).

Por otra parte, sus dimensiones son detalladas a continuación: En primer lugar el juego motor, para Duran y Costes (2018) está definido por una serie de normas que determina su lógica interna y permite regular la interacción que se da entre los involucrados, lo cual da pase a diversos dominios de la acción motriz, los autores hacen mención a dos grandes dominios del juego motor, los psicomotores los cuales no incluyen interacción motriz y los socio motores en los que es posible que exista interacción motriz.

También, se le entiende como un elemento pedagógico base, dado que ayuda en el desarrollo de la creatividad y en la comprensión de conceptos intrínsecos del lenguaje. Asimismo, permite el desarrollo de diversos aspectos que forman parte de la personalidad del infante, como su carácter, su facilidad de socializar, así como su dominio motor y físico (Rodríguez et al., 2019). Además, ofrece diversas experiencias, dando pase a la adaptación y la autonomía, de una manera más práctica, dado que el estudiante participa de manera activa en diversas actividades, al momento de realizar un juego y permite un aprendizaje más efectivo y duradero.

De igual forma, otro beneficio del juego motor es que permitirá que los niños aprendan a respetar, ser tolerantes al momento de aceptar normas y asumir responsabilidades durante la ejecución del juego, de lo mencionado anteriormente se puede inducir que los teoremas que existen a raíz del uso del juego motor como medio para la educación son primordiales para los futuros profesionales de la educación (Extremera y Montero, 2016).

La segunda dimensión es el juego simbólico, para Gallardo (2018) mediante este, el infante proyecta estados reales mediante la ficción, esto le da la oportunidad de expresar sentimientos, vivencias, y sensaciones, pero también le permite alterar lo real a través de la fantasía, es decir manifiesta un mundo con su creatividad.

Este tipo de juego es una actividad propia del infante, que se origina a raíz de las experiencias que atraviesa en su vida y sus relaciones con el entorno, el niño puede omitir el significado que tiene un juguete y otorgarle un valor propio, en base a su contexto (Guerrero et al., 2018). Por lo tanto, el juego simbólico permite que el niño desarrolle habilidades de destreza e interactúe con su entorno, como es en el caso de la escuela donde esta interacción se da directamente con sus compañeros y maestros, realizando actividades como salir a plantar al jardín en el que toma el rol de un jardinero, ayudar a un compañero que se hizo una herida actuando como un doctor y otras situaciones semejantes; igualmente la dramatización de las actividades que forman parte de su vida diaria o de su imaginación al crear personajes lo prepara para enfrentar situaciones futuras en su vida (Córdoba et al., 2017).

En cuanto a la tercera dimensión sobre los juegos de reglas para Gallardo-López y Gallardo (2018) se presentan cuando el infante ha cumplido entre cuatro a siete años; en base a la realidad social de este, inicia con normas muy básicas y finaliza aproximadamente a los 12 años con unas más complejas y es aquí donde se incluye en mayor medida la inducción y deducción, lo que lo obliga a formular y utilizar estrategias con mayor frecuencia. Se caracteriza, por presentar pautas y por lo general estos juegos son de competencia y en equipo, se estructuran en función a una serie de reglas que deberán ser cumplidos, estas normas deberán ser elegidas y aceptadas por lo niños a fin de que el juego sea de gusto para todos, aquí también participa el docente como guía para que los infantes puedan aprender las reglas del juego y como supervisores su cumplimiento (Chepe et al., 2015).

Finalmente, la dimensión juego de construcción para Gallardo-López y Gallardo (2018) son vitales para que el niño logre un desarrollo íntegro, dado que le permite al infante obtener habilidades motoras, mayor coordinación y capacidad para analizar y sintetizar; asimismo, promueve la creatividad e imaginación, la concentración y la capacidad de razonamiento. Este juego es perfecto para niños de dos, a más, dado que mediante la manipulación atraviesan una situación llena de emoción y lógica (Duran y Costes, 2018). Asimismo, los niños son capaces de lograr producciones con buen grado de complejidad, simétricas, equilibradas, con dimensiones proporcionadas sin necesidad de tener una referencia, simplemente a base de su creatividad (Manjón-Cabeza, 2019).

Seguidamente, se presentan las bases teóricas que sustentan la variable expresión oral, se comienza con los postulados teóricos históricamente de Vygotsky (1932) en su teoría cognitivista sobre la expresión oral citado en Danika y Arce (2022), menciona que es de suma importancia lograr que la moralidad se convierta en una actividad pedagógica, en función al contexto social del niño, puesto que el lenguaje está relacionado con el pensamiento. En esa línea Zubiría (1995) en su teoría del proceso lector (seis lecturas) mencionó la importancia de leer para mejorar la expresión oral, en el intercambio de conocimientos entre una generación a otra, la comunicación y expresión oral toma una función sumamente importante.

Asimismo, Chomsky; (1997) citado por Barón & Muller (2014) presentan mediante su teorema gramática generativa, su investigación del carácter innato del lenguaje, este afirma que todo ser humano cuenta con habilidad de hablar y entender mensajes desde que nace, sin embargo, esta necesita ser trabajado para lograr su máxima expresión a través de la comunicación.

Mientras que, para Chepe et al. (2015) la comunicación oral permite el desarrollo integró del infante y facilita la adquisición de conocimientos, por tal motivo debe ser tomada con seriedad por parte del docente, otorgando las facilidades principales de tal manera que los estudiantes desarrollen dicha capacidad. En ese sentido se sostiene que la expresión oral forma parte integral del proceso de comunicación, ya que el habla es una forma de imitación social, porque le permite a una persona hacerse entender y realizar una infinidad de procesos de socialización y adquisición de información (Casanova y Roldán, 2016).

Para Nikleva y López (2019) las primeras palabras que utiliza un niño son los sustantivos, con los que aprende un vocabulario monosilábico general, puede elegir entre las palabras deseadas, que va repitiendo y las usa para nombrar personas u objetos de su alrededor. En el desarrollo emocional y social del infante, es fundamental el número de palabras del vocabulario, lo que permite el uso de conceptos diferentes y versátiles, comprensibles para otros de su edad, convirtiéndose en un participante activo de su entorno social. Enseñar a hablar no se basa tan solo en los contenidos lingüísticos, sino también en pensar, sentir e interpretar diversos códigos no lingüísticos, los autores mencionan que hay tres grupos de complicaciones durante la enseñanza y el aprendizaje, primero el plano del mensaje, centrado en el discurso oral, segundo el plano del lenguaje, que hace referencia a los niveles lingüísticos finalmente el plano de los mecanismos psicológicos básicos, quiere decir, las características del expositor.

Asimismo, un vocabulario amplio le permite al infante desarrollarse a nivel cognitivo, afectivo, físico y social, esto permitirá que desarrolle confianza en sí mismo y mayor seguridad para expresarse en diferentes situaciones, es por esto que el lenguaje oral se debe considerar prioridad en la educación (Chávez et al., 2017).

Además, la actividad de búsqueda y uso de diferentes palabras, la ampliación o formación de vocabulario, entendida como el desarrollo del vocabulario del infante, nace a partir de su curiosidad, por tanto, pregunta a los adultos sobre el significado de algunas palabras, lo que recae en una enseñanza directa (Ortiz, 2020).

Asimismo, a través del habla el alumno expresa lo que necesita, le interesa y siente, esto da pase a que niños digan sus pensamientos de manera que todos puedan comprenderlos, cabe resaltar que muchos niños han disminuido su uso del lenguaje por la ausencia de estimulación (Chávez et al., 2017). Esto repercute en seguir aprendiendo para evitar conflictos, en tal sentido, es fundamental planificar experiencias que permitan a todos la posibilidad de opinar así como de participar en situaciones reales de comunicación, como discusiones, debates, audiencias y otras, las que a su vez requieren la adopción de una actitud positiva para considerar las palabras del interlocutor, respetar sus pensamientos y actuar; por eso se dice que uno de los objetivos centrales de una sociedad que busca fomentar la tolerancia y una convivencia armoniosa, es desarrollar la capacidad de escucha de los habitantes (Casanova y Roldán, 2016).

Otro aspecto importante es la interacción, que se fortalece con la capacidad de expresión oral ya que aumenta la capacidad de comunicarse, trabajar, relacionarse socialmente y el autodesarrollo, la cual se basa principalmente en la capacidad que tiene cada individuo para comunicarse con su entorno (Ortiz, 2020). Las dimensiones de estas variables, son: la fluidez encargada de medir el nivel de espontaneidad, la expresión y vacilaciones del interlocutor, por tal motivo es lógico partir de experiencias comunicativas reales en el salón, en las que esté presente la imprevisibilidad y los participantes reaccionen y cooperen entre ellos aplicando la fluidez, coherencia y cohesión (Nikleva y López, 2019).

Seguidamente la dicción, que se refiere a organizar los datos mediante un registro más formal, comparando información, resaltando los datos principales y formulando conclusiones, incluye la estructura de la gramática, que se entiende como el orden, por lo que se afirma que el texto, ya sea oral o escrito, es coherente si existe una estrecha relación lógico-semántica entre las proposiciones, en otras palabras, son relaciones que se dan en el texto y se corresponden entre sí, formando oraciones, párrafos y texto (Ortiz, 2020).

En cuanto a la dimensión volumen del tono de voz, es importante comprender cómo la imagen sonora tiene un gran impacto en la audiencia, ya que las emociones y actitudes se pueden transmitir a través del sonido, sobre todo, es importante evitar una voz baja, ronca y débil; ya que crea incomodidad e indiferencia.

Asimismo, es prudente suscitar el desarrollo de la capacidad de dar color e interés a lo que se dice a través del volumen vocal y las entonaciones, con la ayuda de la voz y los gestos podemos enfatizar un punto o los puntos principales de una conversación (Chávez et al., 2017).

En cuanto a la dimensión ritmo relacionados a los aspectos del habla y la pronunciación, se entiende como la capacidad del estudiante para hacer declaraciones comprensibles basadas en la producción individual de sonidos, la conexión lógica apropiada de las palabras y el uso del acento y la entonación para transmitir la comunicación (Rodríguez et al., 2019).

Finalmente, la dimensión coherencia, que es el nivel de lógica entre los argumentos y las ideas que aportan detalles a lo expresado, es verificar que en el diálogo dicho se hayan utilizado mecanismos de coherencia y cohesión, los infantes potencian la expresión verbal a fin de expresar lo que requieren tanto en el colegio, como en su hogar u otros ambientes, donde los interlocutores dan un mensaje con la intención de dar a conocer lo que necesitan en el momento y para ello recurren a elementos como el timbre de voz, expresiones gestuales y las posiciones del cuerpo para ayudar a construir el significado del mensaje verbal (Ortiz, 2020). Asimismo, fortalece la expresividad y la seguridad de sus pensamientos y sentimientos de forma coherente y precisa, utilizando un vocabulario adecuado, generando discursos y actitudes encaminadas a promover un ambiente de convivencia tranquilo y agradable en los diversos contextos del día a día (Álvarez y Parra, 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

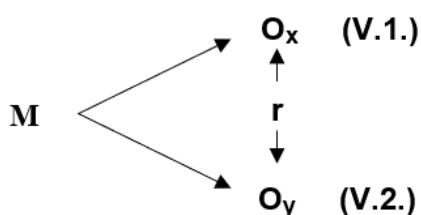
Este estudio es de tipo básico lo cual en función a lo sugerido por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) se basa en presentar objetivos inmediatos de lo que se estudia sin alterar una realidad en específico, quiere decir que solo aumenta la información de cierto tema.

3.1.2. Diseño de investigación

El trabajo es de diseño no experimental, dado que Arias (2021) menciona que estos estudios se desarrollan sin generar alteraciones en las variables, de tal forma que sólo sea analizado lo que ocurre en el entorno a través de la observación, de igual forma es correlacional debido a su utilidad para vincular dos o más categorías entre ellas (Ríos, 2017).

Su corte es transversal, puesto que para Arias (2021) menciona que se recogen los datos en un momento preciso y solo una vez, para referirlas posteriormente en el estudio.

Se presenta el siguiente Esquema, según Hernández Sampieri- Mendoza (2018):



Leyenda:

- M** = Muestra de Investigación.
- O_x** = Observación Variable 1. (Los juegos recreativos)
- O_y** = Observación Variable 2. (Habilidades de expresión oral)
- r** = Relación entre variables.

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Juegos recreativos

- **Definición conceptual:** Se trata de juegos libres, cambiantes y de gran importancia para los infantes dado que aportan al desarrollo físico y motor del infante, adicional a ello brinda las bases necesarias para desarrollarse en el ámbito social (Jaramillo, 2021).
- **Definición operacional:** Para esta variable se tuvo como instrumento de aplicación, un cuestionario titulado “Escala valorativa para la variable: Juegos recreativos”, en base a las dimensiones juego de habilidades motoras, simbólico, de reglas y de construcción, estuvo conformado por 16 ítems dispuestos en una escala de tipo Likert.
- **Indicadores:** Se consideró las siguientes acciones simples exploración, actividades, personajes, crear normas básicas y complejos.
- **Escala de medición:** fue considerada la escala ordinal de Likert (1) nunca, (2) casi nunca, (3) a veces (4) casi siempre (5) Siempre.

Variable 2: Habilidades de expresión oral

- **Definición conceptual:** Nikleva y López (2019) describe la expresión oral como una función productiva y receptiva del habla, asimismo lo considera como el intercambio de diálogos, quiere decir una interacción para el intercambio de datos.
- **Definición operacional:** Para esta dimensión el cuestionario se tituló “Escala valorativa para medir la expresión oral”, estuvo constituido por 02 ítems dispuestos en la escala de tipo Likert. En base a las dimensiones fluidez, dicción, volumen, ritmo y coherencia.
- **Indicadores:** Se tomó en cuenta la atención, conocimientos, confianza, seguridad, vocalización, comprensión, instrucción gramatical, sintaxis, ortografía.
- **Escala de medición:** Se tomó en cuenta la escala ordinal de Likert (1) no cumple, (2) cumple con dificultad, (3) cumple insuficientemente (4) cumple satisfactoriamente.

3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población:

En el presente estudio, la población la conformaron 200 alumnos de primaria de un centro educativo de Ate. Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se llama población al total de individuos u objetos involucrados en un determinado suceso, estos contarán con ciertas similitudes específicas.

- **Criterios de inclusión:** Fueron incluidos los estudiantes del III ciclo de primaria, con edades entre los 6 a 8 años, todos los participantes fueron voluntarios que desearon participar del dictado de clases.
- **Criterios de exclusión:** Para la presente investigación fueron excluidos los estudiantes de los demás ciclos y los que decidieron no participar voluntariamente.

3.3.2. Muestra:

En la presente investigación son 30 estudiantes de un centro educativo de Ate los que conforman la muestra estudiada. En este caso, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la describe como un fragmento representativo del total que es la población, de quienes se obtendrán datos importantes para ser analizados y obtener resultados.

3.3.3. Muestreo:

El muestreo elegido fue no probabilístico para esta investigación, por ello Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) indicaron que es un fragmento del total y la nominación de los datos no depende de la probabilidad, más bien del interés o conveniencia del investigador.

3.3.4. Unidad de análisis

En la presente investigación se trabajó con alumnos del III ciclo de primaria del Centro educativo de Ate Vitarte como unidad para analizar. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) menciona que son elementos o individuos que cumplen con los estándares planteados y es de donde se obtuvieron los datos finales, es decir, es la entidad a ser analizada.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

En este estudio se decidió emplear la técnica de la encuesta, donde se busca recolectar información de la muestra en referencia a un tema en particular (Arias, 2016). Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionaron que el uso de técnicas para recopilar datos, permitió inspeccionar la información con el fin de rescatar aquellos datos que sean más relevantes para el trabajo.

El instrumento aplicado fue un cuestionario por cada variable, a continuación, se muestra la ficha técnica de cada uno.

Ficha Técnica

Instrumento I: “Cuestionario sobre los juegos recreativos”

Nombre original: Escala valorativa para la variable: Juegos recreativos

Autores: Rashta Vidal Enrique Alfredo (2022)

Ámbito de aplicación: Estudiantes entre 6 a 8 años.

Objetivo: Evaluar los juegos recreativos según la percepción de los estudiantes.

Procedencia: Perú

Administración: Individual o colectiva

Duración: 20 minutos

Ficha Técnica

Instrumento II: “Escala Valorativa para medir la expresión oral”

Nombre original: Escala Valorativa para medir la expresión oral

Autores: Sonia Vela Navarro (2017)

Ámbito de aplicación: Estudiantes entre 6 a 8 años.

Objetivo: Establecer el nivel de expresión oral de los alumnos de segundo grado.

Procedencia: Perú

Administración: Individual o colectiva

Duración: 20 minutos

Validez

El presente estudio fue validado por el juicio de expertos, donde el Dr. Valdez Asto, José Luis dio el visto bueno según los criterios de oportunidad, importancia y claridad. Según Hernández y Tobón (2018) la validez mide de manera objetiva, precisa y brinda autenticidad porque es necesario confirmar las variables de estudio por expertos y la autenticidad del contenido.

Confiabilidad

En este caso, primero se desarrolló la evaluación piloto con 10 estudiantes que contaban con características parecidas a la muestra, luego con el propósito de determinar la fiabilidad de los instrumentos, las respuestas se tabularon en Excel, luego se trasladaron al programa SPSS para formular el Alfa de Cronbach por cada instrumento, finalmente se obtuvo la confiabilidad. La confiabilidad realizada sobre los instrumentos, se midió aplicando el estadístico de Alfa de Cronbach dado que es un parámetro estadístico aplicado con el fin de cuantificar la confiabilidad del instrumento con el fin de elaborar resultados censados y congruentes (Medina y Verdejo, 2020).

Tabla 1

Resultados del alfa de Cronbach para cada variable

Estadísticos de fiabilidad		
Variables	Nº de ítems	Alfa de Cronbach
Juegos recreativos	24	0,810
Expresión oral	60	0,881

Nota: Muestra la confiabilidad de los instrumentos, aplicados a un grupo piloto.

3.5 Procedimientos

Se procedió a iniciar con la búsqueda, recopilación y análisis de datos adquiridos de diversas fuentes a fin de desarrollar el marco teórico; la metodología fue seleccionada de acuerdo al diseño de la indagación, las variables fueron operacionalizadas, se estableció la población, la muestra y el muestreo, posteriormente se aplicará el instrumento y se recopilará los datos con los cuestionarios diseñados y validados, de antemano se obtuvo los permisos de los padres de familia, y directivos del centro educativo de Ate Vitarte.

La información obtenida como resultado de procesará en el software Excel en el que se realizó tabulaciones de los datos para ser procesadas y posteriormente pasar por estudios estadísticos con ayuda del programa SPSS, por último, se desarrolló la discusión, conclusión y sugerencias o recomendaciones.

3.6 Método de análisis de datos

A través de medios electrónicos se desarrolló la información cuantitativa, ordenada y sistematizado acorde a la unidad de análisis correspondiente, en función a sus variables y esto mediante el uso de programas SPSS.

A fin de alcanzar los objetivos del estudio se hizo uso del método hipotético deductivo y según Bernal et al., (2017) este procedimiento se originó a partir de afirmaciones en forma de hipótesis y se centró en contradecir o aceptar dichas hipótesis, y a partir de éstas que se obtuvo las conclusiones que se comparan con los hechos. A nivel descriptivo se hizo uso de tablas de frecuencia y figuras estadísticas, mientras que a nivel inferencial se usó la Prueba de Rho Spearman gracias a la cual se verificó la hipótesis.

3.7 Aspectos éticos

En concordancia con lo indicado por Paz (2018) el estudio se centró en la educación, por tanto se ejerció de manera responsable los estudios para beneficio de todos. Asimismo, se respetó la autoridad de cada estudio, referenciándolos y citando durante todo el desarrollo del proyecto, como guía se consideró lo establecido por la Universidad César Vallejo y el estilo de redacción académico Apa específicamente la séptima edición, asimismo se solicitó el permiso de los padres para hacer uso de la información recopilada de sus hijos. Finalmente, la manipulación de los resultados obtenido se dio solamente por la autora considerando la autonomía, beneficencia y justicia.

IV. RESULTADOS

4.1 Estadística descriptiva

Tabla 2

Juegos recreativos y sus dimensiones

		Estadísticos				
		Juegos recreativos	Juego motor	Juego simbólico	Juego de reglas	Juego de construcción
N	Válido	30	30	30	30	30
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media		65.3	16.3	12.2	18.3	18.4
Mediana		64.0	15.5	10.0	17.5	18.5
Moda		43 ^a	15 ^a	8	17 ^a	18 ^a
Desv.		16.2	4.5	5.2	5.6	4.7
Desviación						
Varianza		263.7	19.9	26.9	31.2	21.6
Mínimo		35	8	7	7	10
Máximo		96	28	26	28	26

Nota: Esta tabla muestra los valores descriptivos

Interpretación:

En la tabla 2 se muestra las tendencias de medida central de la variable juegos recreativos, así como sus dimensiones. Se puede observar un valor máximo de puntaje obtenido de 96; mientras que el valor mínimo fue de 35 puntos, con un promedio de puntuación de 65,3. Los promedios de las dimensiones se observan entre los rangos de 16,2 para el juego motor; 12,2 para el juego simbólico; 18,3 para el juego de reglas y 18,4 para el juego de construcción. El mayor rango de desviación, se encontró para el juego de reglas (5,6) y el juego simbólico con 5,2.

Tabla 3

Valoración y porcentajes de criterios para juegos recreativos

Valoración de criterios	Juegos recreativos	% juegos recreativos
1. Nunca	190	26%
2. A veces	208	29%
3. Regularmente	81	11%
4. Casi siempre	96	13%
5. Siempre	145	20%

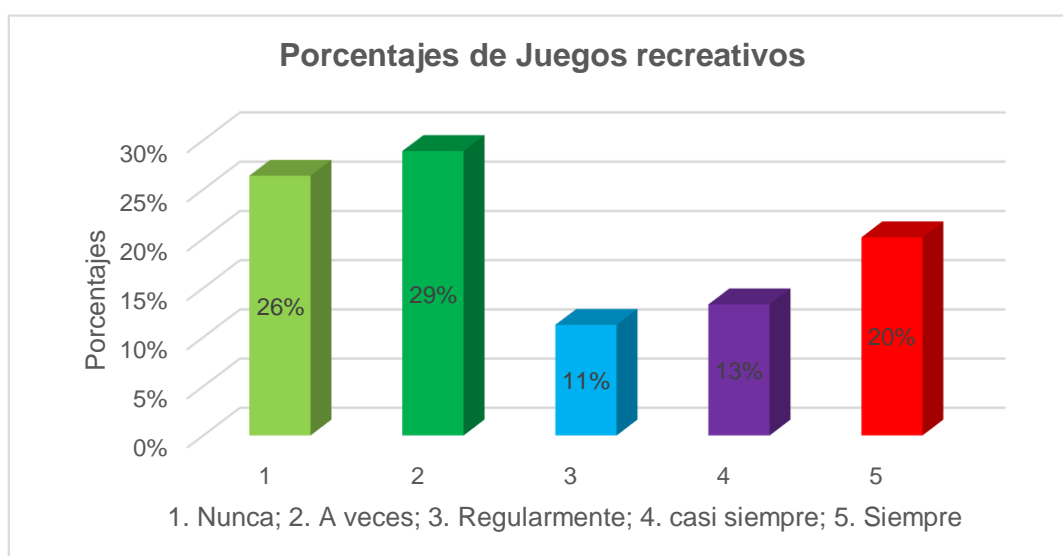
Nota: Se muestran los criterios de puntuación de la variable

Interpretación:

Los valores de puntuación y porcentajes con relación a los criterios de puntuación se encuentran en mayor proporción entre los niveles del 26% y 29% que corresponden a nunca y a veces, lo cual indica ninguna o poca participación en juegos recreativos en los estudiantes del tercer ciclo de la institución educativa. Por el contrario, los menores porcentajes se encuentran entre regularmente 11% y casi siempre con un 13%; sin embargo, un 20% afirma que participan en estas actividades.

Figura 1

Porcentajes de participación en juegos recreativos de los alumnos del tercer ciclo



Nota: El gráfico muestra la distribución de los porcentajes de participación de los estudiantes en juegos recreativos, donde se aprecia que la mayoría (55%) de los estudiantes marcaron nunca y a veces.

Tabla 4*Promedios y estadísticos de la Variable Habilidades de expresión oral y sus dimensiones*

		Estadísticos					
		Habilidades de expresión oral	Fluidez	Dicción	Volumen	Ritmo	Coherencia
N	Válido	30	30	30	30	30	30
	Perdidos	0	0	0	0	0	0
Media		110.1	23.6	23.8	19.9	18.5	24.3
Mediana		111.0	23.0	24.0	21.0	18.0	24.0
Moda		121	21	23 ^a	18 ^a	18	24 ^a
Desv. Desviación		21.3	4.3	4.3	5.9	5.4	4.6
Varianza		451.5	18.4	18.5	35.0	29.2	20.8
Mínimo		62	16	15	7	9	13
Máximo		145	30	30	30	28	30

Nota: Esta tabla muestra los valores descriptivos

Interpretación:

La tabla 4 muestra las tendencias de medida central de la variable habilidades de expresión oral y sus dimensiones. Se observa un valor máximo de puntaje de 145; mientras que el valor mínimo de 62 puntos, con una media de puntuación de 111,0. Los promedios de las dimensiones de 23,6 para fluidez; 23,8 para dicción; 19,9 para volumen y 18,5 para ritmo y 24,3 para coherencia. El mayor rango de desviación, se encontró volumen (5,9) y ritmo con 5,4.

Tabla 5*Valoración y porcentajes de criterios de logro para las habilidades de expresión oral*

Criterios de logro	Habilidades de expresión oral	%Habilidades de expresión oral
1. No cumple	27	3%
2. Cumple con dificultad	98	11%
3. Cumple parcialmente	247	28%
4. Cumple suficientemente	272	31%
5. Cumple satisfactoriamente	226	26%
Total	870	100%

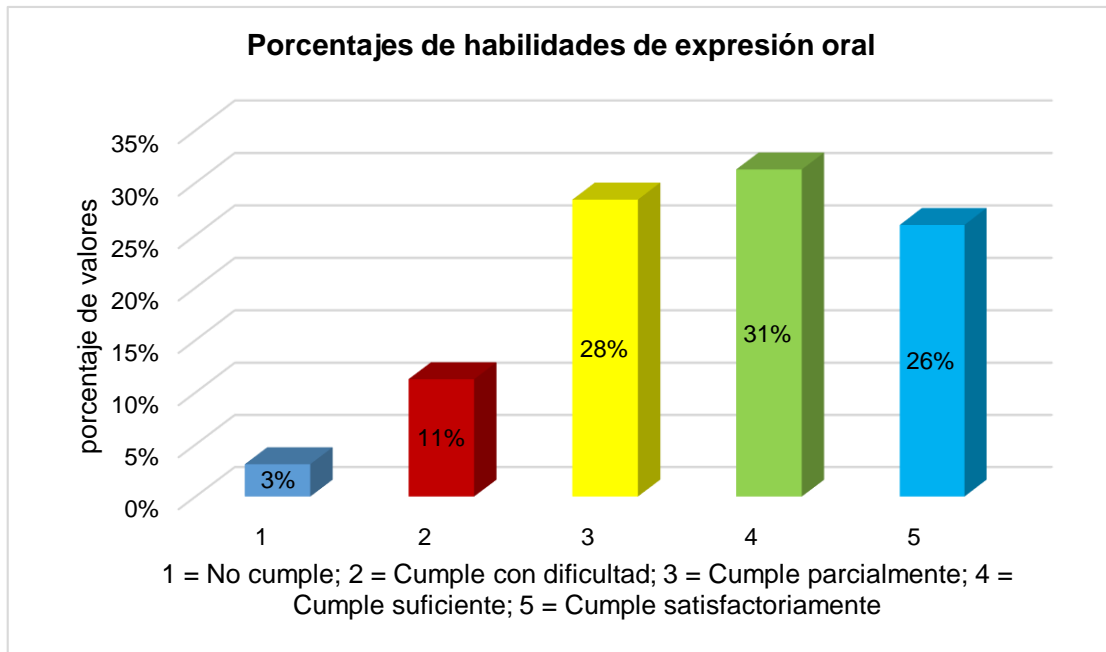
Nota: La tabla muestra los criterios de logro de la variable habilidades de expresión oral

Interpretación:

La tabla 5 muestra las frecuencias y porcentajes de valoración de los criterios de logro del test de habilidades de expresión oral. Lo cual indica que la mayoría de los estudiantes demuestran habilidades de expresión oral adecuadas.

Figura 2

Porcentajes de logros alcanzados de habilidades de expresión oral de los alumnos del tercer ciclo



Nota: La figura muestra la distribución de los porcentajes de participación de los estudiantes en habilidades de expresión oral, donde se aprecia que la mayoría (59%) de los estudiantes cumple parcialmente y suficientemente.

Interpretación:

En la figura 2 describe los porcentajes de logros de expresión oral en los alumnos del tercer ciclo de la Institución educativa de Ate-vitarte. El mayor porcentaje de 31% corresponde a los estudiantes que cumplen suficientemente. Un 28% cumple parcialmente y el 26% cumple satisfactoriamente. Sólo un 3% no cumple y el 11% cumple con dificultad.

Tabla 6*Valoración y porcentajes de las dimensiones de juegos recreativos.*

Criterios de valoración	Juego motor	%	Juego simbólico	%	Juego de reglas	%	Juego de construcción	%
1. Nunca	26	14%	83	48%	41	23%	40	22%
2. A veces	80	44%	51	29%	35	19%	42	23%
3. Regularmente	21	12%	16	9%	24	13%	20	11%
4. Casi siempre	25	14%	16	9%	33	18%	22	12%
5. Siempre	28	16%	7	4%	47	26%	56	31%
Totales	180		173		180		180	

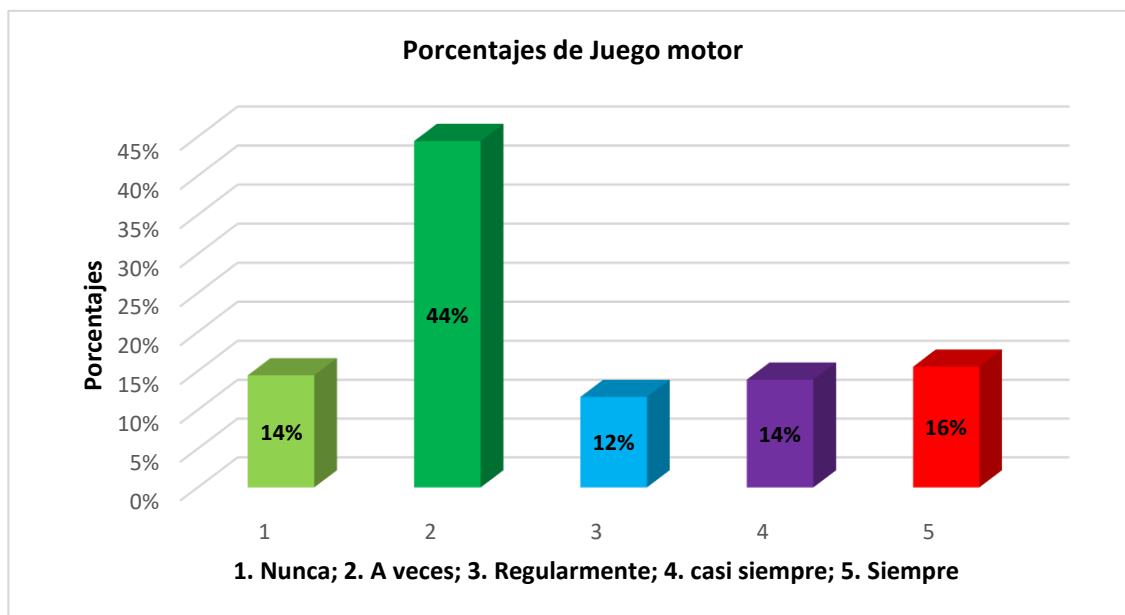
Nota: La tabla muestra la distribución descriptiva de la variable juegos recreativos

Interpretación:

La tabla 6 muestra la distribución de frecuencias y porcentajes de las dimensiones de juegos recreativos. En la misma se puede observar en las columnas respectivas a juego motor y juego simbólico se alcanzaron los porcentajes más altos de poca participación: 44% de la dimensión juego motor afirman participar a veces; mientras que un 48% de la dimensión juego simbólico afirman no participar nunca. Con relación a las variables juego de reglas y juego de construcción, los porcentajes se distribuyen de manera más pareja.

Figura 3

Porcentajes de participación de la dimensión juegos motores



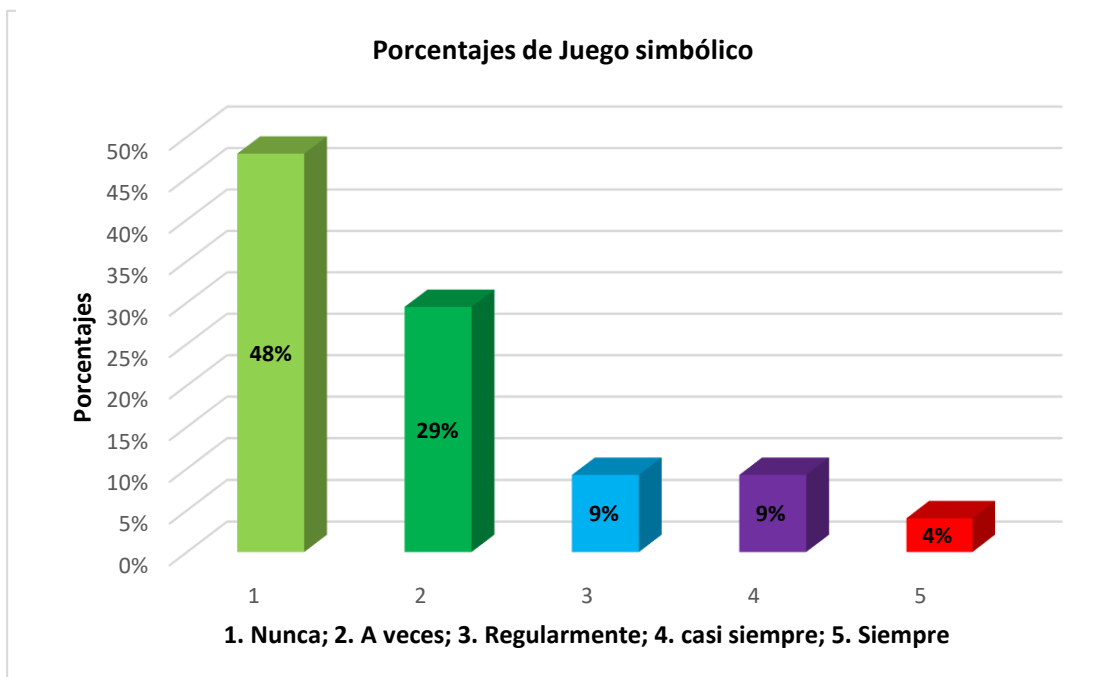
Nota: La figura representa los porcentajes de la variable

Interpretación:

La figura 3 muestra los porcentajes de participación para la dimensión juego motor. El mayor porcentaje corresponde a los estudiantes que marcaron participar a veces (44%). Solo un 16% afirman participar activamente y un 14% casi siempre y un importante 14% afirma no participar nunca.

Figura 4

Porcentajes de participación de la dimensión juego simbólico



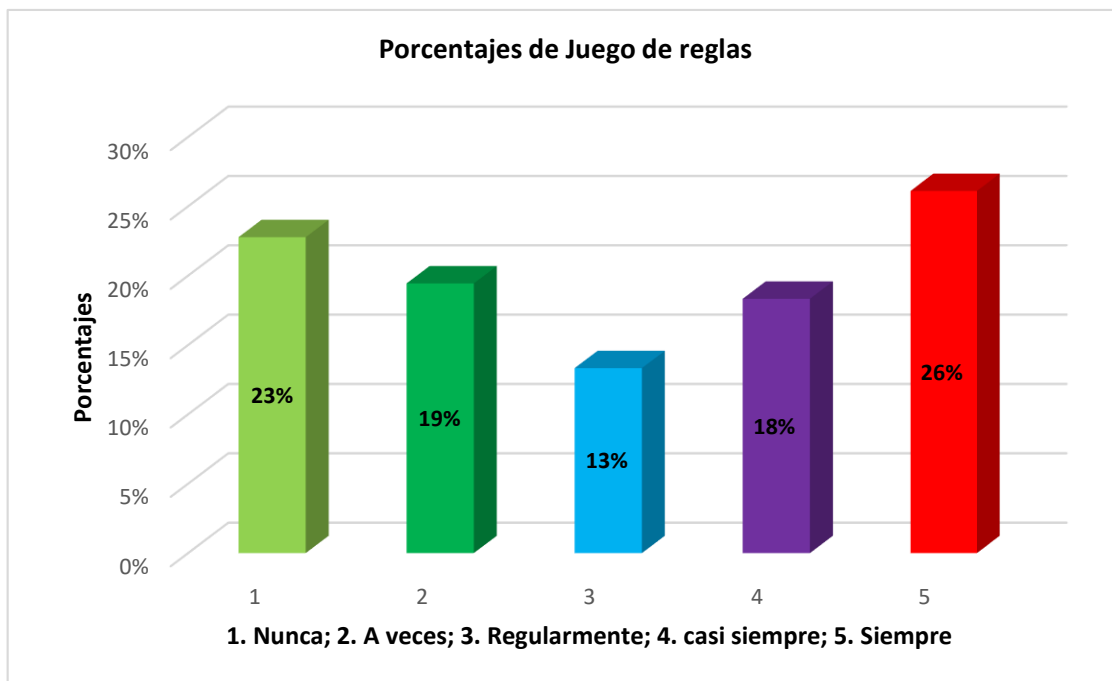
Nota: La figura representa la participación de los estudiantes.

Interpretación:

La figura 4 muestra los porcentajes correspondientes a juego simbólico. Un gran porcentaje (48%) afirman no participar nunca en esta modalidad, mientras que un 29% afirma que sólo participa a veces, quedando un pequeño porcentaje del 4% de participación constante y los 19% restantes para una participación regular y casi siempre.

Figura 5

Porcentajes de participación de la dimensión juego de reglas



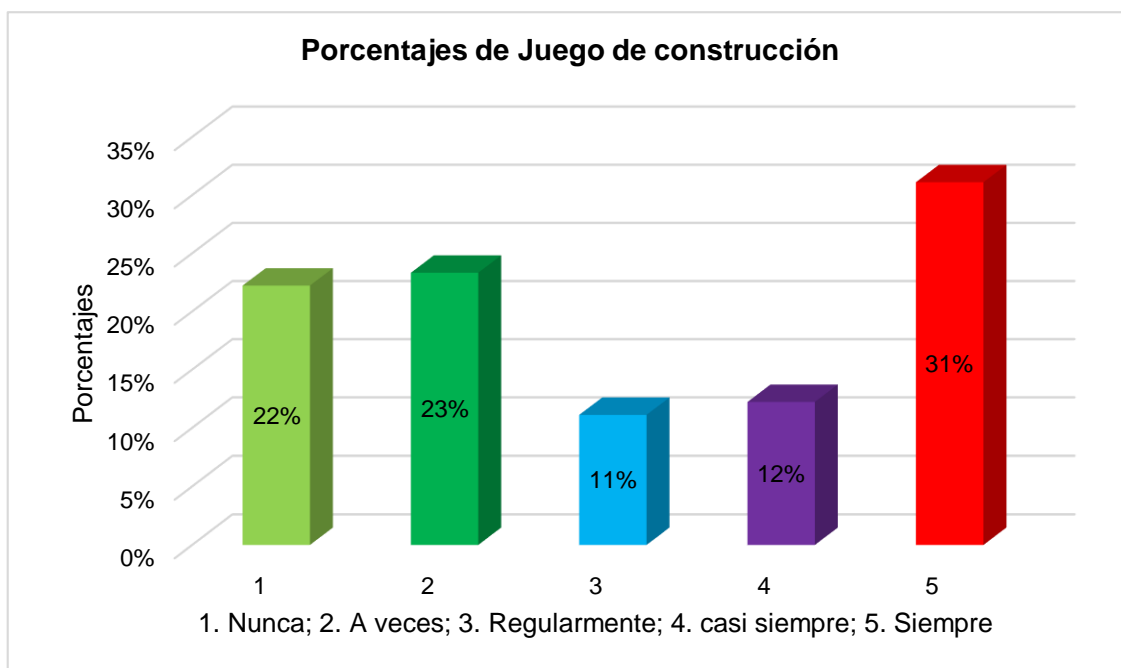
Nota: La figura representa la participación de los estudiantes

Interpretación:

La figura 5 correspondiente a la dimensión juego de reglas, donde se puede observar una distribución más pareja con relación a los porcentajes de participación. El porcentaje mayor del 26% corresponde a los que siempre participan, además de un importante 18% de participación de casi siempre. La contraparte está en los que no participan nunca con un 23% y los que participan a veces con 19%.

Figura 6

Porcentajes de participación de la dimensión juego de construcción



Nota: La figura representa la participación de los estudiantes

Interpretación:

La figura 6 muestra un elevado porcentaje de participación (31%) de los que siempre participan en los juegos de construcción; sin embargo, un 22% y 23% afirman no participar nunca y a veces respectivamente.

Tabla 7*Valoración y porcentajes de las dimensiones de habilidades de expresión oral*

Dimensiones de habilidades de expresión oral										
Criterios de valoración	Fluidez	%	Dicción	%	Volumen	%	Ritmo	%	Coherencia	%
1. No cumple	0	0%	0	0%	14	8%	13	7%	0	0%
2. Cumple con dificultad	8	5%	15	9%	28	16%	39	22%	8	5%
3. Cumple parcialmente	49	28%	43	25%	54	31%	65	37%	36	21%
4. Cumple suficientemente	60	34%	49	28%	51	29%	41	24%	71	41%
5. Cumple satisfactoriamente	57	33%	67	39%	27	16%	16	9%	59	34%
Total	174	100%	174	100%	174	100%	174	100%	174	100%

Nota: La tabla muestra las dimensiones de la variable expresión oral

Interpretación:

La tabla 7 muestra la distribución de frecuencias y porcentajes de las dimensiones de habilidades de expresión oral. Los valores se distribuyen equitativamente y no se nota una gran variación de los porcentajes entre estas dimensiones.

4.2. Análisis inferencial

4.2.1. Prueba de normalidad

Se utiliza con el fin de determinar si los datos de una muestra presentan una distribución normal o no. Dependiendo de la distribución de los datos, se decide si utilizar las pruebas para estadística paramétrica o no paramétrica. Si el resultado de la significancia asintótica bilateral es mayor de 0,05 se deberá utilizar la estadística paramétrica y en caso contrario se procede a utilizar estadística no paramétrica. Para este caso cuando el número de datos es superior a 50 se aplica la prueba de Kolmogorov Smirnov; en caso contrario cuando es menor a 50 datos se utiliza Shapiro Wilk.

Tabla 8

Prueba de normalidad para los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral

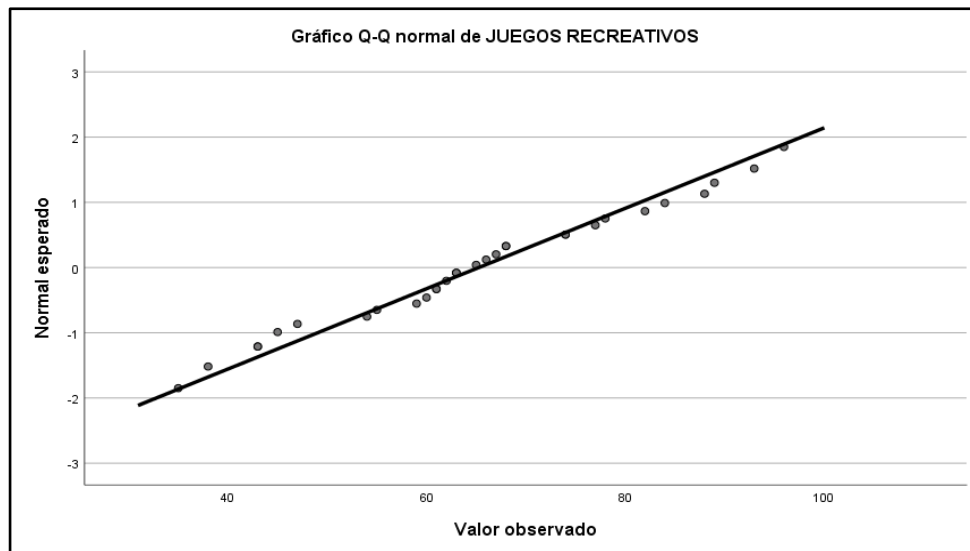
Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos recreativos	0.100	30	,200*	0.976	30	0.700
Habilidades de expresión oral	0.072	30	,200*	0.967	30	0.465

Nota: Se muestra la prueba de normalidad de las variables

En la tabla 8 partiendo de la hipótesis nula la cual menciona que los datos obtenidos presentan una distribución normal y habiéndose obtenido los valores de Sig. Asintótica bilateral es de 0,700 para la variable Juegos Recreativos y 0,465 para la variable Habilidades de Expresión Oral. Se detecta que en ambos casos los resultados de Sig. Asintótica Bilateral son mayores a 0,05 se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna, es decir, lo datos presentan una distribución normal y en este caso se debe aplicar estadística paramétrica para la comprobación de las hipótesis de correlación de nuestro estudio. Para nuestro caso se utilizó las pruebas paramétricas de correlación Pearson.

Figura 7

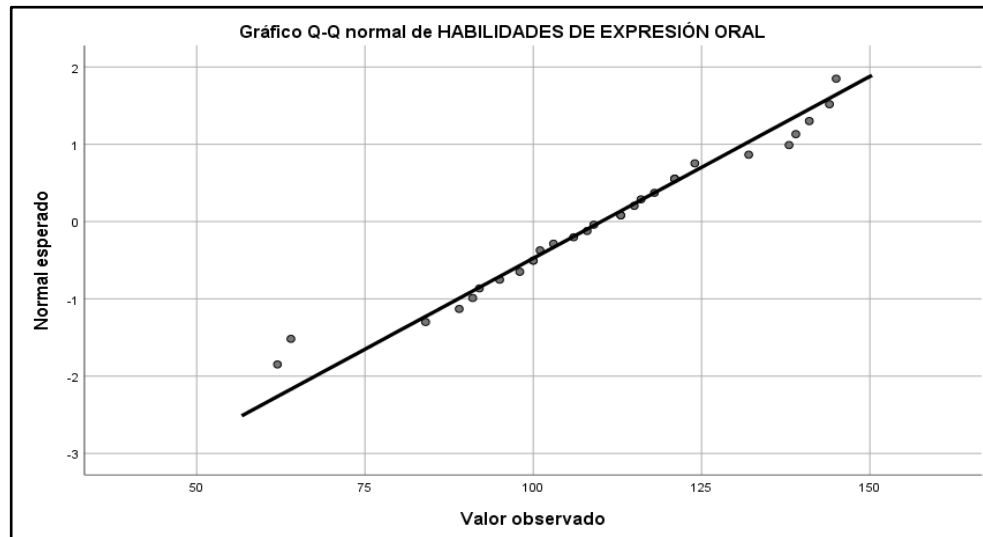
Dispersión de datos de juegos recreativos



Nota: La figura representa la dispersión de los datos que se observan de la variable juegos recreativos.

Figura 8

Dispersión de datos de Habilidades de expresión oral



Nota: La figura representa la dispersión de los datos que se observan de la variable habilidades de expresión oral.

En las figuras 7 y 8 se visualiza una distribución de datos alrededor de la línea que sigue una distribución normal, tanto para la variable juegos recreativos como para la variable de habilidades de expresión oral.

4.2.1. Contrastación de hipótesis general

Hi: Los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Ho: Los juegos recreativos no se relacionan significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

A fin de que se acepte la hipótesis del estudio, el valor de significación asintótica bilateral (p valor), debe ser inferior a 0,05. Si p valor es superior o igual a 0,05 se rechaza Ho y por tanto acepta Hi.

La fuerza y el sentido de la correlación se establecen a través del valor del coeficiente de correlación de Pearson de acuerdo con la siguiente tabla de valores.

Tabla 9

Valores del coeficiente de correlación de Pearson

Valores	Denominación
$r = 1$	correlación perfecta
$0,8 < r < 1$	Correlación muy alta
$0,6 < r < 0,8$	Correlación alta
$0,4 < r < 0,6$	Correlación moderada
$0,2 < r < 0,4$	Correlación baja
$0 < r < 0,2$	Correlación muy baja
$r = 0$	Correlación nula

Nota: La tabla muestra la denominación de la correlación realizada por Pearson.

Interpretación:

En la tabla 9, se muestran los resultados alcanzados gracias al análisis estadístico y uso del formato estadístico SPSS en la versión 25, con la finalidad de verificar la hipótesis general y las hipótesis alternas de la investigación.

Tabla 10*Correlaciones entre Juegos Recreativos y Habilidades de Expresión Oral*

Correlaciones			
		Juegos recreativos	Habilidades de expresión oral
Juegos recreativos	Correlación de Pearson	1	,434*
	Sig. (bilateral)		0.017
	N	30	30
Habilidades de expresión oral	Correlación de Pearson	,434*	1
	Sig. (bilateral)	0.017	
	N	30	30

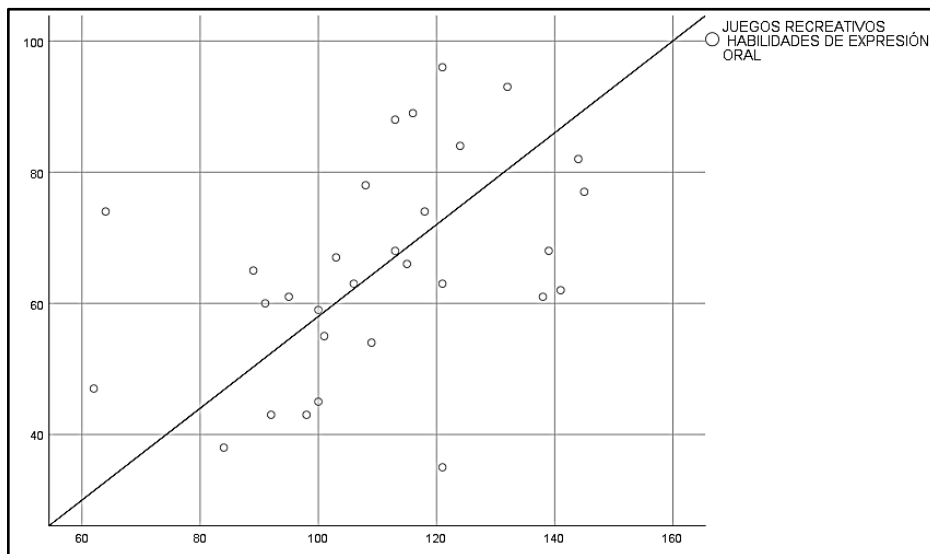
Nota: La tabla muestra las correlaciones significativas entre las variables

Interpretación:

Como se observa, la tabla 10 muestra que la correlación asintótica bilateral es 0,017, está por debajo de que 0,05 y por tanto se rechaza la hipótesis nula y es aceptada la hipótesis de investigación; esto indica que con un grado de confianza del 95% es posible afirmar lo siguiente: Los juegos recreativos tienen una relación significativa con la capacidad de expresión oral de los alumnos del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte. Asimismo, el valor de correlación hallado de 0,434 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, corresponde a una correlación de naturaleza moderada.

Figura 9

Dispersión de los datos de las variables 1 y 2 alrededor de la recta



Nota: La figura representa la dispersión de las variables juegos recreativos y habilidades de expresión oral

La figura 9 muestra la dispersión de datos alrededor de la recta de las variables juegos recreativos y habilidades de expresión oral. Se puede observar la dispersión de los puntos alrededor de la recta y en sentido ascendente y positivo hacia la derecha; esto confirma la existencia de una correlación positiva y moderada de las dos variables estudiadas.

4.2.2. Contrastación de las hipótesis específicas:

Contrastación de Hipótesis específica 1

Hi: El juego motor se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Ho: El juego motor no se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Tabla 11

Correlaciones entre juego motor y habilidades de expresión oral

Correlaciones			
		Juego motor	Habilidades de expresión oral
Juego motor	Correlación de Pearson	1	0.285
	Sig. (bilateral)		0.127
	N	30	30
Habilidades de expresión oral	Correlación de Pearson	0.285	1
	Sig. (bilateral)	0.127	
	N	30	30

Nota: La tabla muestra que la correlación no es significativa entre la dimensión juego motor y la variable habilidades de expresión oral.

Interpretación:

El resultado de la tabla 11 indica que el valor de la correlación asintótica bilateral es 0,127 que es mayor a 0,05 y por ende se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis de investigación; esto indica que los juegos motores no se relacionan significativamente con las habilidades de comunicación oral de los alumnos del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte. El valor de correlación hallado de 0,285 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación baja entre la dimensión juego motor con habilidades de expresión oral.

Contrastación de Hipótesis específica 2

Hi: El juego simbólico se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Ho: El juego simbólico no se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Tabla 12

Correlaciones entre juego simbólico y habilidades de expresión oral

Correlaciones			
		Juego simbólico	Habilidades de expresión oral
Juego simbólico	Correlación de Pearson	1	0.163
	Sig. (bilateral)		0.390
	N	30	30
Habilidades de expresión oral	Correlación de Pearson	0.163	1
	Sig. (bilateral)	0.390	
	N	30	30

Nota: La tabla muestra que la correlación no es significativa entre la dimensión juego simbólico y la variable habilidades de expresión oral.

Interpretación:

El resultado de la tabla 12 muestra que el valor de la correlación asintótica bilateral es 0,390 lo cual resulta mayor a 0,05 y por tanto no hay una correlación significativa de los juegos simbólicos con las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte, por lo cual se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis de investigación. El valor de correlación hallado de 0,163 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación muy baja entre la dimensión juego simbólico con la capacidad de expresión oral.

Contrastación de Hipótesis específica 3

Hi: El juego de reglas se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Ho: El juego de reglas no se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Tabla 13

Correlaciones entre juego de reglas y las habilidades de expresión oral

Correlaciones			
		Juego de reglas	Habilidades de expresión oral
Juego de reglas	Correlación de Pearson	1	,491**
	Sig. (bilateral)		0.006
	N	30	30
Habilidades de expresión oral	Correlación de Pearson	,491**	1
	Sig. (bilateral)	0.006	
	N	30	30

Nota: La tabla muestra que la correlación es significativa entre la dimensión juego de reglas y la variable habilidades de expresión oral.

Interpretación:

En la tabla 13 se muestra que el valor de la correlación asintótica bilateral es de 0,006 lo cual resulta por debajo a 0,05, por tanto, existe se confirma una correlación significativa de los juegos de reglas con las habilidades de expresión oral de los escolares del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte, por lo cual con un 95% de confianza, se debe aceptar la hipótesis del estudio y se rechaza la hipótesis nula.

El valor de correlación hallado de 0,491 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación moderada entre la dimensión juego de reglas con las habilidades de expresión oral.

Contrastación de Hipótesis específica 4

Hi: El juego de construcción se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Ho: El juego de construcción no se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una Institución Educativa de Ate, Vitarte.

Tabla 14

Correlaciones entre juego de construcción y las habilidades de expresión oral

Correlaciones			
		Juego de construcción	Habilidades de expresión oral
Juego de construcción	Correlación de Pearson	1	,471**
	Sig. (bilateral)		0.009
	N	30	30
Habilidades de expresión oral	Correlación de Pearson	,471**	1
	Sig. (bilateral)	0.009	
	N	30	30

Nota: La tabla muestra que la correlación es significativa entre la dimensión juego de construcción y la variable habilidades de expresión oral

Interpretación:

El resultado de la tabla 14 demuestra que el valor de la correlación asintótica bilateral es 0,009 que resulta inferior a 0,05 y por tanto existe una correlación significativa entre los juegos de construcción y las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte, por lo cual con un 95% de confianza, se acepta la hipótesis del estudio y se rechaza la hipótesis nula donde se afirma que “el juego de construcción se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de una Centro Educativo de Ate, Vitarte”. El valor de correlación hallado de 0,471 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación moderada entre la dimensión juego de construcción con las habilidades de expresión oral.

V. DISCUSIÓN

Los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral en estudiantes del nivel primaria son aspectos que, cuando se relacionan benefician al desarrollo integral del estudiante. Mientras los juegos recreativos ayudan a desarrollar aspectos corporales, movimientos de su cuerpo, salud física y mental, asimismo, genera mejoras en el área intelectual y entabla lazos emocionales con sus pares, las habilidades de comunicación oral fortalecen el proceso de expresión, ya que el desarrollo del habla se inicia como imitación social, le permite al estudiante a hacerse entender por las personas que lo rodean y además realizar una infinidad de procesos de socialización y adquisición de información en el aula de estudio y en la sociedad. A continuación, se van a presentar los trabajos previos que sustentan esta investigación, que tienen como característica resultados parecidos y, asimismo, se realiza la discusión con aquellos antecedentes con hallazgos que no guardan semejanza para contrastarlos.

La hipótesis general del estudio sostiene los juegos recreativos están relacionados significativamente con las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte. Luego de realizar el análisis de los datos se identificó una correlación asintótica bilateral donde el p valor fue de 0,017(<0,05) esto demuestra la existencia de una relación entre las variables y discrimina la hipótesis nula. Se puede afirmar que: Los juegos didácticos están relacionados significativamente con la capacidad de expresión oral de los alumnos del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte. Asimismo, el valor de correlación hallado de 0,434 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, corresponde a una correlación de naturaleza moderada.

Resultados similares fueron obtenidos por Vergara et al. (2021) quién estudió la relación de las actividades de juegos con la habilidad de expresión oral, obtuvo un rango alto de aprendizaje, se observó que los estudiantes que desarrollan actividades lúdicas mejoran en cuanto su expresión oral, con respuestas correctas de 89%, en los criterios de: gramática, pronunciamiento, fluidez y vocabulario. Con una correlación de 0,736, se puede afirmar que los juegos e interacción desarrollan habilidades a los estudiantes que les permitirán potenciar su desarrollo integral y cognitivo.

En ese sentido, los estudios de García (2020) se semejan con los resultados de la investigación, quién sostuvo que los juegos dramáticos se relacionan con la expresión oral de los alumnos teniendo un adecuado pronunciamiento de palabras, con claridad y fluidez de la pronunciación, así como el volumen y timbre de voz, esto se demostró que del total de 46 estudiantes, solo tres de ellos, el 6,5 % no realiza una autoevaluación de la lengua, se recomienda los juegos recreativos se deben tomar en cuenta la planificación curricular. Como se observa existen similitudes y diferencias en los hallazgos se puede explicar por el contexto y la población que participó en esta investigación.

Asimismo, estas variables de investigación son respaldadas por lo sustentado por Gallardo (2018) permite analizar a los juegos recreativos como actividad donde el estudiante puede adquirir habilidades, valores y aprenda normas básicas que lo ayudarán y facilitarán su conciencia con el entorno). Mientras que se relacionen con las habilidades de expresión oral permite que las diversas actividades fortalezcan la capacidad de para comunicarse, trabajar, estudiar y relacionarse socialmente (Ortiz, 2020). Se puede afirmar que los datos generados van acordes con la información de las bases teóricas y antecedentes.

En base a la primera hipótesis específica donde se afirma que el juego motor se relaciona significativamente con la habilidad de comunicación oral de los alumnos del III ciclo de un centro educativo de Ate Vitarte. Luego de realizar el análisis de los datos se demostró correlación asintótica bilateral donde el p valor fue de 0,127(>0,05). Esto evidencia que no hay una relación de las variables y la hipótesis es descartada. Esto indica que los juegos motores no se relacionan significativamente con las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de la I.E de Ate Vitarte. El valor de correlación hallado de 0,285 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación baja entre la dimensión juego motor con habilidades de expresión oral. Estos hallazgos coinciden con Melgarejo (2018) quién no encontró la relación entre el juego de roles para la mejora de la expresión oral en alumnos de primaria, de los resultados obtuvo que el 76% de los alumnos presentan un bajo nivel de comunicación oral y solo 24% del total se ubica en un nivel correcto.

Sin embargo, estos resultados contrastan con los Jaramillo (2021), ya que evidenció que el 29% del total de estudiantes que desarrollan actividades recreativas tuvieron más opciones de mejorar aspectos académicos y la autoestima y sentirse incluidos, por ello la importancia del programar actividades lúdicas en las aulas ya que los estudiantes demuestran mejoras en su interacción, expresión oral, autoestima y esto contribuye a mejorar su aprendizaje.

Los hallazgos de la investigación son respaldados por Duran y Costes (2018) quienes en su teoría con respecto a juego motor manifestaron que ayuda para determinar las normas y permite regular la interacción. Además, ayuda a la creatividad y la comunicación oral, facilita la socialización, así como su dominio motor y físico (Rodríguez et al., 2019).

Respecto a la segunda hipótesis específica sostiene que el juego simbólico se relaciona significativamente con la habilidad de comunicación oral de los alumnos del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte. Luego de realizar el análisis de los datos se evidenció una correlación asintótica bilateral donde el p valor fue de 0,390 ($>0,05$). Con ello queda demostrado que no existe una correlación significativa entre los juegos simbólicos y las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte, por lo cual la hipótesis nula es aceptada y se rechaza la hipótesis de investigación. El valor de correlación hallado de 0,163 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación muy baja entre la dimensión juego simbólico con las habilidades de expresión oral.

Estos resultados se pueden contrastar con los de Gómez et al. (2021) quien demostró que cuando las actividades lúdicas se encuentran potenciadas y estimuladas el nivel de expresión oral aumenta en los alumnos, considerando que las actividades imaginativas y lúdicas se relacionan con el nivel de expresión oral en los niños y que están ligadas fuertemente. Por lo que se consideró que el juego simbólico permite que el niño desarrolle habilidades de destreza e interactúe con su entorno, como es en el caso de la escuela donde esta interacción se da directamente con sus compañeros. Se puede explicar que la diferencia en los hallazgos se debe al contexto y a la población.

La tercera hipótesis específica afirma que el juego de reglas se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral de los alumnos del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte. Luego de realizar el análisis de la información se identificó una correlación asintótica bilateral donde el p valor fue de 0,006 ($<0,05$) con ello queda demostrada la existencia de una relación entre las variables y queda descartada la hipótesis nula. Por consiguiente, existe una correlación significativa de los juegos de reglas con las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte, por lo cual con un 95% de confianza, se acepta la hipótesis del estudio y se rechaza la hipótesis nula. El valor de correlación hallado de 0,491 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación moderada entre la dimensión juego de reglas con las capacidades de expresión oral.

Se pueden comparar los resultados generados por Castro-Crespo et al. (2020) quien sostuvo que los juegos de roles, se relacionan con la comprensión de textos escritos y expresión oral, ya que aportan de manera significativa en la mejora de la durante la etapa de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo a lo observado se puede afirmar que el alumno tiene mayor fluidez oral y de comprensión literal, inferencial y crítico. Se vuelve más entusiasta, creativo y responsable. En ese sentido la investigación realizada por Fierro (2018) sostuvo que cuando el estudiante juega genera mejoras en su expresión oral, ya que al momento de socializar con sus pares los estudiantes hablan, son beneficiosos también los juegos verbales como la poesía, el canto o adivinanzas como alternativa de enseñanza dado que aplicar estas alternativas genera un alto nivel de desarrollo de capacidades de comunicación oral.

Estos hallazgos a su vez también son apoyados por Gallardo-López y Gallardo (2018) quienes en su teoría sostienen que los juegos de reglas, son normas muy básicas lo que lo obliga a formular y utilizar estrategias con mayor frecuencia. Se estructuran en función a una serie de reglas que deberán cumplir para ganar, estas normas deberán ser elegidas y aceptadas por los demás niños a fin de que el juego sea de gusto para todos (Chepe et al., 2015).

La cuarta hipótesis específica sostiene que el juego de construcción se relaciona significativamente con la habilidad de comunicación oral de los alumnos del III ciclo de un centro educativo de Ate Vitarte. Luego de realizar el análisis de los datos se evidenció una correlación asintótica bilateral donde el p valor fue de 0,009 ($<0,05$). Por consiguiente, se da una correlación significativa entre los juegos de construcción y las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de la I.E de Ate, Vitarte, por lo cual con un 95% de confianza, se debe aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula donde se afirma que el juego de construcción se relaciona significativamente con las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de un centro Educativo de Ate, Vitarte. El valor de correlación hallado de 0,471 contrastado con la tabla de valores de correlaciones de Pearson, indica una correlación moderada entre la dimensión juego de construcción con las habilidades de expresión oral.

Estos resultados concuerdan claramente con la investigación de Uriol (2020) quien en sus resultados identificó la correlación positiva alta entre las variables, asimismo el p-valor (0,000) fue menor a la significancia 0,05. Por lo cual los juegos son importantes para la expresión oral de los alumnos.

A la información es posible sumarle el trabajo de Sánchez (2020) quién con sus resultados demostró que al realizar los juegos el 7% de los estudiantes estuvo en el nivel bueno y el 93% en excelente; teniendo un adecuado pronunciamiento de palabras, con claridad y fluidez de la pronunciación, así como el volumen y timbre de voz, por lo que finalmente demostró la relación de los juegos dramáticos con la expresión oral de los alumnos, también recomienda que este tipo de juego debe tomar en cuenta la planificación curricular, dado que mediante este mejores sus habilidades y logren desarrollar sus competencias.

Las teorías formuladas por Gallardo-López y Gallardo (2018) apoyan los resultados, ya que los juegos de construcción son vitales para que el estudiante pueda desarrollarse íntegramente, le permite obtener habilidades motoras, coordinación, capacidad para analizar, fluidez verbal y de síntesis; mejora la creatividad e imaginación, la concentración y el razonamiento. Asimismo, los niños pueden elaborar objetos con cierto grado de complejidad, simétricas, equilibradas, con dimensiones proporcionadas sin necesidad de tener una referencia, simplemente a base de su creatividad (Manjón-Cabeza, 2019).

En base a las evidencias presentadas y comparándolas tanto con estudios similares como con los teoremas identificados para cada variable y dimensión, es posible afirmar que ambas variables están muy relacionadas y conectadas con la habilidad motora y el aprendizaje de los estudiantes.

Es por ello necesario reflexionar sobre la función del docente para que desarrolle actividades para promoverlas entre dado que esto permitirá lograr resultados positivos y cada vez mejores en el nivel académicos de los alumnos, asimismo generará in impacto positivo en la enseñanza-aprendizaje del salón de clase en él y fuera de ella. Por otro lado, es de suma importancia incrementar los conocimientos para cada variable y dimensión, investigando en fuentes adecuadas para obtener nuevas teorías y nuevos trabajos que surgen en el ámbito educativo.

VI. CONCLUSIONES

- Primera: La relación es significativa entre los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de un centro educativo de Ate Vitarte, 2023, ya que se halló una correlación asintótica bilateral entre ambas variables con un p valor = 0,017 ($< 0,005$) por ello se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, además se encontró valor de correlación de Pearson=0,434 lo cual nos dice que es positiva moderada.
- Segunda: No hay una relación significativa entre la dimensión del juego motor y las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de un centro educativo de Ate Vitarte, 2023, esto pudo ser comprobado dado que se identificó una significancia bilateral entre las variables con un p valor = 0,127 ($> 0,005$) por ello se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación, además se encontró como valor de correlación Pearson = 0,285 lo cual nos dice indica una correlación baja entre la dimensión juego motor con habilidades de expresión oral.
- Tercera: No existe una relación significativa entre la dimensión el juego simbólico y las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023, pudo ser comprobado ya que se halló una correlación asintótica bilateral entre ambas variables con un p valor = 0,390 ($> 0,005$) por lo cual se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis de investigación, además se encontró como valor de correlación de Pearson = 0.163, lo cual nos dice que es indica una correlación muy baja entre la dimensión juego simbólico con las habilidades de expresión oral.

- Cuarta. La relación es significativa entre la dimensión el juego de reglas y las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de un centro educativo de Ate Vitarte, 2023, pudo ser comprobado dado que se identificó una correlación asintótica bilateral entre ambas variables con un p valor = 0,006 ($< 0,005$) por lo cual se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, además se encontró valor de correlación Pearson Rho = 0,491 indica una correlación moderada entre la dimensión juego de reglas con las habilidades de expresión oral.
- Quinta. La relación es significativa entre la dimensión el juego de construcción y las habilidades de expresión oral de los alumnos del III ciclo de un centro educativo de Ate Vitarte, 2023, pudo ser comprobado ya que se halló un valor de la correlación asintótica entre ambas variables con un p valor =0.009 (< 0.005) por ello se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, además se encontró valor de correlación de Pearson = 0,471 indica una correlación moderada entre la dimensión juego de construcción con las habilidades de expresión oral.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera: Se recomienda a los Directivos de la Institución Educativa incentivar y proponer recursos innovadores para mejorar la práctica de los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral en la escuela, asimismo es factible darle seguimiento por medio de evaluaciones permanentes, sobre la implementación de esta práctica educativa.
- Segunda: Se recomienda a los Directivos de la Institución Educativa implementar a sus docentes con capacitaciones y actualizaciones sobre temas vinculados a las estrategias y metodologías que incluyan el juego recreativo para desarrollar la habilidad oral en los educandos, ampliando su vocabulario según la preferencia e interés, y comprendiendo las ventajas que tiene la buena pronunciación y articulación de sonidos.
- Tercera: Se recomienda a los docentes, que apliquen los juegos recreativos en sus sesiones de aprendizaje, para aumentar la participación y la motivación de los educandos desde su formación básica, con el fin de que puedan mejorar las habilidades de expresión oral los saberes que le ayudaran a consolidar de forma eficiente los aprendizajes, que perduren y enriquezcan sus conocimientos.
- Cuarta: Se recomienda a los padres, motivar a sus niños a la práctica de los diversos tipos de juegos recreativos para incrementar la creatividad, la interacción con otros niños para mejorar su habilidad en la expresión oral, beneficiando su desarrollo corporal y cognitivo.
- Quinta: Se recomienda a futuros investigadores considerar emplear los instrumentos de este estudio, ya que permitieron recoger y analizar datos relevantes para observar la relación entre los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Álvarez, G. S. (2004). *La expresión oral*. Libresa S.A.
<https://www.opera.com/es/computer/thanks?ni=stable&os=windows>
- Álvarez, Y., & Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa* [Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica y tecnológica de Colombia]. Repositorio institucional.
https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/7194/Fortalecimiento_expresi%c3%b3n_oral_contexto_de_interacci%c3%b3n_comunicativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barón, L & Muller, O. (2014). La teoría lingüística de Noam Chomsky: del inicio a la actualidad. Fundación Universidad los Libertadores. *Lenguaje*, 42(2), 417-442. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792014000200008
- Bautista, J. M. (2002). *El juego como método didáctico: propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Bazán, Z., Saavedra, A., Llaro, K. & Cabrejos, M. (2022). Medio de comunicación radial y competencias comunicativas en estudiantes del Perú. *Revista de ciencias sociales*, 28(5), 390-401.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471699>
- Bernal, J., Lauretti, P., & Agreda, M. (2017). Satisfacción académica en estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad del Zulia. *Multiciencias*, 301–306. <https://acortar.link/1asXVH>
- Bordón, T. (2008). La evaluación de la expresión oral y de la comprensión auditiva. En J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.), *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar el español como segunda lengua (L2) /lengua extranjera (LE)* (pp. 98-1001). Madrid: SGEL
- Casanova, R., & Roldán, Y. (2016). Alcances sobre la didáctica de la expresión oral y escrita en el aula de enseñanza media. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 4(2), 41-55. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000300005&script=sci_arttext&tlng=pt

- Castro-Crespo, G., García, D., Castro-Salazar, A., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 27-46.
- Céspedes, C., & Bravo, C. (2020). El desarrollo de la expresión oral en el contexto multigrado. *Maestro y Sociedad*, 17(2), 264-280.
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5162>
- Chávez, S., Macías, E., Velázquez, V., & Vélez, D. (2017). La Expresión Oral en el niño preescolar. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 5(9).
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/download/2240/4415?inline>
- Chepe, A., Tomapasca, C., & Ladines, L. (2015). La expresión oral en los niños y los cuentos. *UCV Hacer*, 4(2), 104-114.
<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-HACER/article/view/735>
- Córdoba, E., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81 - 92.
[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/215359/document\(116\).pdf?sequence=1](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/215359/document(116).pdf?sequence=1)
- Danika, T., & Arce, E. (2022). El cuento como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños, Imaza, Región Amazonas. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 13-18.
<https://scholar.archive.org/work/dzooycn6qvhbbpipyc3alrxe6e/access/wayback/http://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/download/861/1276>
del niño en Educación Infantil [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>
- Díaz, H. Á. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Duran, C. y Costes, A. (2018) Efecto de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 18 (70), 227-245. DOI:
<http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2018.70.003>

- Extremera, A, & Montero, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: Revista digital de educación física*, (38), 73-86.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Fierro, M. (2018). *Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N 295 de Socñacancha–Andahuaylas 2017* [Tesis de Maestría, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/415>
- UNICEF (2019). *Cada niño aprende. Estrategia de Educación de Unicef 2019-2030*. <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa Innovagogía*. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6824>
- Gallardo-López, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 2(4), 41-51.
<https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6786>
- Garaigordobil, M. (2008). *Jugar, cooperar y crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención válida experimentalmente*.
[file:///C:/Users/Pcpro/Downloads/Dialnet-JugarCooperarYCrear-2476187%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Pcpro/Downloads/Dialnet-JugarCooperarYCrear-2476187%20(1).pdf)
- García, E. (2020). La evaluación de los propios progresos en la expresión oral frente a la importancia concedida a los criterios de autoevaluación. *Lenguaje*, 48(1), 38-59.
- Garzón, Y., & Serpa, J. (2022). *Fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés a través del uso de juegos digitales en los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Francisco de Paula Santander sede Angosturas-Meta* [Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15231>

- Gil, P. (2006). Educar en valores a través de la práctica en juegos y deportes. *Idea La Mancha: Revista de Educación de Castilla-La Mancha*, 6 (3), 152-159.
- Gómez, T., Fernández, H., Baez, H., & Pérez, M. (2021). Estrategia artística para mejorar la expresión oral en estudiantes mexicanos: un estudio piloto. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 12(23).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-21712021000200028
- Guerrero, G., Vargas, L., & Acero, J. (2018). El juego dramático: Una estrategia para mejorar la expresión oral. *Educación y ciencia*, (21), 1-19.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7982061>
- Gutiérrez, Y. (2010). La adquisición y desarrollo de la competencia discursiva oral en la primera infancia. *Revista Infancias Imágenes*, 9(2), 24-34.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3652317>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C.P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Ediciones.
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4276/1/TM-ULVR-0275.pdf>
<https://doi.org/10.25100/lenguaje.v48i1.6571>
- Instituto Cervantes (1997-2023). *Diccionario de términos clave de ELE*.
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/default.htm
- Jaramillo, C. (2021). *Las actividades recreativas en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 a 8 años con VIH de la fundación Redima de la ciudad de Guayaquil* [Tesis de posgrado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil] Repositorio institucional.
- Lamprea, J., & Gómez, C. (2007). Metodología de investigación y lectura crítica de estudio. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXVI(2), 340–348.
<https://www.redalyc.org/pdf/806/80636213.pdf>
- Manjón-Cabeza, A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Edma*, (8)1, 58-88.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/189985/Juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Manzano, J.I. y Carrera, I. (2005). *La E.F. en el proceso educativo*. Madrid: Ed. Infornet.
- Martínez, A. (2020). Habilidades lingüísticas en prácticas lectoras interculturales. *Porta Linguarum*, 6(34), 107-123. <https://cutt.ly/uneq6Xw>
- Melgarejo, M. (2018). *Propuesta didáctica basada en el juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88159–Huandoval-Pallasca, 2018* [Tesis Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34966>
- Ministerio de Educación (2019). Evaluaciones de logros de aprendizaje ECE y EM 2018. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-ece-2018>
- Nikleva, D., & López, M. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educatio siglo XXI*, 37(3), 9-32. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/399141/272741>
- OMS. (22 de noviembre de 2019). *Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física*. <https://www.who.int/es/news/item/22-11-2019-new-wholed-study-says-majority-of-adolescents-worldwide-are-not-sufficientlyphysically-active-putting-their-current-and-future-health-atrisk#:~:text=%C2%A9Un%20nuevo%20estudio%20dirigido%20por%20la%20OMS%20>
- Ortiz, M. (2020). *Estrategias activas para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa San Martín de Thours de Reque-Chiclayo* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional UNE <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5410>
- Paz, E. (2018). La ética en la investigación educativa. 6(1), 45–51. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación* <https://acortar.link/qLK9FL>
- Pérez, M. y Roa, C. (2010). Referentes para la didáctica del lenguaje en el primer ciclo. Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe –CERLALCchrome-

- extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/001/1172/1/referenteslenguajeciclo1.pdf
- Rashta, E. (2022) *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija* [Tesis Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83118>
- Rodríguez Fernández, J. E., Pazos Couto, J. M. y Palacios Aguilar, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 1(1), 53-74.
- Rodríguez, A., Fernández, M., Villacís, F., & Mero, J. (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. *Didáctica y educación*, 10(1), 25-36.
<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/850>
- Rojas, J., & Fuentes, R. (2022). *Juego y virtualidad: estrategia didáctica para potencializar la escucha del inglés con los estudiantes de educación básica primaria* [Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15754>
- Ruiz, J. (2022). *Autoestima y rendimiento académico en expresión oral en los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa 80092 "Carlos Wiesse" del distrito de Chao, La Libertad, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Peruana de la Unión]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/5803>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral*
- Ruiz, Y. (2020). 10 ideas clavesmi. Enseñar la competencia oral en clase. *Enunciación*, 25 (2). 306-309. <https://doi.org/10.14483/22486798.16369>
- Saavedra, R. (2017). *Juegos verbales como estrategia metodológica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria en la IE N° 86702 de Fortaleza, Pariacoto–Ancash* [Tesis Maestría Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional.

- <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/5887>
- Sánchez, C. (2020). *Aplicación de los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019* [Tesis Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44749>
- Soler, G.; López, L. & Duarte, J. (2018). El juego dramático: Una estrategia para mejorar la expresión oral. *Educación y ciencia*, (21), 1-19.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7982061>
- UNESCO. (2017). TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe. Organización de Las Naciones Unidas Para La Educación, La Ciencia y La Cultura.
[http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5802/TIC%2C educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5802/TIC%2C%20educaci3n%20y%20desarrollo%20social%20en%20Am3rica%20Latina%20y%20el%20Caribe.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- 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 Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48975>
- Vela, S. (2017). *Correlación entre autoestima y expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa "Aníbal Segundo del Águila Guevara" - distrito de Saposoá, 2013* [Tesis Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1002/vela_ns.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vergara, C., Nielsen, J., & Niño, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Vilà, M., & Castellà, J., (2016). La evaluación de la lengua oral. Retos y alternativas. *Textos. Didáctica de la lengua y de la literatura*, 7(3), 6-18.
- Villalobos, M. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 5(2), 269-

282. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-9998200900020000

Yarasca, L. (2023). *El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico en comunicación oral en inglés en niños de 5 años* [Tesis de maestría, Universidad de Piura]. Repositorio institucional.

<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/5809>

Zubiría, M (1995), *Teoría de las seis lecturas. Mecanismos del aprendizaje semántico*. Tomo I: preescolar y primaria. Santa Fe de Bogotá: Fundación Alberto Merani. Editorial Gerardo Andrade M.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte				
Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables e indicadores	
<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera se relacionan los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>PE1. ¿De qué manera se relacionan el juego motor con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte?</p> <p>PE2. ¿De qué manera se relacionan el juego simbólico con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte?</p> <p>PE3. ¿De qué manera se relacionan el juego de reglas con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación de los juegos recreativos con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>OE1. Establecer de qué manera se relacionan el juego motor con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>OE2. Establecer de qué manera se relacionan el juego simbólico con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>OE3. Establecer de qué manera se relacionan el juego de reglas con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>OE4. Establecer de qué manera se relacionan el juego de construcción con</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>HE1. El juego motor se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>HE2. El juego simbólico se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>HE3. El juego de reglas se relaciona significativamente con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte</p> <p>HE4. El juego de construcción se relaciona significativamente con la</p>	Variable 1: Los juegos recreativos	
			Dimensiones	Indicadores
D1. Juego motor	Acciones sencillas Exploración	<p>Ordinal tipo Likert</p> <p>1. Nunca</p> <p>2. casi nunca</p> <p>3. A veces</p> <p>4. Casi siempre</p> <p>5. Siempre</p>	<p>1. Bajo</p> <p>2. Medio</p> <p>3. Alto</p>	
D2. Juego simbólico	Actividades Personajes			
D3. Juego de reglas	Reglas establecidas Creación de reglas			
D4. Juego de construcción	Básicos Complejos			
Variable 2: Habilidades de expresión oral				
Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Niveles y rangos	
D1. Fluidez	Presenta con claridad el mensaje. Hablar correctamente	<p>Ordinal tipo Likert</p> <p>(1) no cumple,</p> <p>(2) cumple con dificultad,</p> <p>(3) cumple insuficientemente</p> <p>(4) cumple satisfactoriamente</p>	Logro destacado: 18 – 20.	
D2. Dicción	Manifiesta adecuadamente su expresión de lo que quiere decir		Logro previsto: 14 – 17	
D3. Volumen	Expresa adecuadamente las palabras utilizando fuerza y entonación en su voz.		En proceso: 11 – 13.	
D4. Ritmo	Utiliza adecuadamente las pausas al momento de expresarse		En inicio: 00 -10	

PE4. ¿De qué manera se relacionan el juego de construcción con la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte?	la habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte	habilidad de expresión oral de los estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte	D5. Coherencia	Expresa sus ideas con velocidad adecuada. Expresa con claridad sus palabras		
Diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar		
Enfoque Cuantitativo Diseño No-Experimental Nivel Correlacional Tipo de investigación Básica	Población 200 estudiantes de la I.E. Muestra 30 estudiantes del III ciclo de la I.E. Muestreo No probabilístico intencional	Para la primera variable: Técnicas: Encuesta Instrumento: Cuestionario para la variable: Juegos recreativos Escalas de valoración 1. Nunca 2. casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre Para la segunda variable: Técnica: Encuesta Instrumento: Escala Valorativa para medir la expresión oral Escala LIKERT, de acuerdo a la escala de valoración 1. Nunca 2. A veces 3. Siempre		Descriptiva Procesamiento de datos con tablas de frecuencia con el programa SPSS versión 27 Inferencial Se usará la prueba de regresión logística ordinal para la comprobación de la hipótesis.		

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE: LOS JUEGOS RECREATIVOS

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Los juegos recreativos son actividades placenteras y lúdicas, donde el niño adquiere habilidades, valores y aprenden normas básicas, necesarias para su desarrollo físico, que lo ayudarán y facilitarán su conciencia con los demás y el entorno (Gallardo, 2018).	Los juegos recreativos fue cuantificada a través de n instrumento denominado "Cuestionario sobre los juegos recreativos", elaborado por Rashta (2022), donde se miden cuatro dimensiones : Juego motor, simbólico, de reglas y de construcción. El instrumento está conformado por 24 ítems y se emplea una escala de medición tipo Likert (del 1 al 5)	D1. Juego motor D2. Juego simbólico D3. Juego de reglas D4. Juego de construcción	Acciones sencillas Exploración Actividades Personajes Reglas establecidas Creación de reglas Básicos Complejos	1,2,3,4,5,6 7,8,9,10,11,12 13,14,15,16,17,18 19, 20, 21, 22,23, 24	Ordinal tipo Likert 1. Nunca 2. casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre	1. Bajo 2. Medio 3. Alto

VARIABLE: HABILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de microdestrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no (Nikleva y López, 2019)	Las habilidades de expresión oral fueron cuantificadas por medio del instrumento denominado la Escala Valorativa para medir la expresión oral” elaborado por Vela (2017) donde se busca medir cuatro dimensiones siendo las siguientes: fluidez, dicción, volumen, ritmo y coherencia. Está conformada por 30 preguntas y utiliza una escala tipo ordinal de Likert (del 1 al 4)	D1. Fluidez D2. Dicción D3. Volumen D4. Juego de construcción D5. Coherencia	Presenta con claridad el mensaje. Hablar correctamente Manifiesta adecuadamente su expresión de lo que quiere decir Expresa adecuadamente las palabras utilizando fuerza y entonación en su voz. Utiliza adecuadamente las pausas al momento de expresarse Expresa sus ideas con velocidad adecuada. Expresa con claridad sus palabras	1,2,3,4,5,6 7,8,9,10,11,12 13,14,15,16,17, 18 19, 20, 21, 22,23, 24 25, 26,27, 28, 29, 30	Ordinal tipo Likert (1) no cumple, (2) cumple con dificultad, (3) cumple insuficientemente (4) cumple satisfactoriamente	Logro destacado: 18 – 20. Logro previsto: 14 – 17 En proceso: 11 – 13. En inicio: 00 -10

ANEXO 3: INSTRUMENTOS

“Cuestionario sobre los juegos recreativos”

Estimado alumno, esperando que se encuentre bien se le pide que pueda colaborar con la investigación, leyendo detenidamente cada uno de los ítems y marcando con una “X” las alternativas que usted crea conveniente según los casos.

Recuerde que este cuestionario es de forma anónima y podrá responder con total confianza y seguridad. No existen respuestas correctas o incorrectas. No deje de contestar ninguna pregunta. Si tiene duda favor de consultar con la profesora.

Gracias.

Nunca	A veces	Regularmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Ítems	Escala				
	Nunca	A veces	Regularmente	Casi siempre	Siempre
Dimensión 1: Juego Motor					
1. ¿Con qué frecuencia practicas juegos de seguimiento?					
2. ¿Con qué frecuencia participas en juegos de ritmo?					
3. ¿Con qué frecuencia participas en juegos de fuerza?					
4. ¿Con qué frecuencia practicas juegos pre deportivos?					
5. ¿Con qué frecuencia participas en juegos grupales?					
6. ¿Con qué frecuencia practicas juegos de velocidad?					
Dimensión 2: Juego simbólico					
7. Interactúas en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición?					
8. Con qué frecuencia participas en juegos de representación de un oficio?					
9. ¿Participas en juegos donde se emplean disfraces?					
10. ¿Participas en juegos de imitación?					
11. ¿Qué puedes hacer con una caja de cartón?					
12. ¿Qué tipo de coche te gustaría ser?					
Dimensión 3: Juego de reglas					
13. Participas en el juego de la rayuela (salto mundo).?					
14. ¿Participas en el juego de las canicas?					
15. ¿Participas en los juegos de salón (ajedrez)?					
16. ¿Participas en el juego del escondite?					
17. ¿Participas en el juego de los encantados?					
18. ¿Participas en el juego la gallinita ciega?					
Dimensión 4: Juego de reconstrucción					
19. Al participar en un juego, modificas algunas características de la actividad?					
20. ¿Participas en el juego de construir pirámides humanas?					
21. ¿Participas en juegos de armar y desarmar objetos?					
22. ¿Participas en juegos donde se trabaje en grupo?					
23. ¿Participas en juegos para armar rompecabezas?					
24. ¿Participas en juegos construyendo objetos con plastilina?					

“Escala Valorativa para medir la expresión oral”

Apellidos y nombres del estudiante:

Grado: Sección: Fecha:

No cumple	Cumple con dificultad	Cumple parcialmente	Cumple suficientemente	Cumple satisfactoriamente
a	b	c	d	e

Ítem N° 01. Presentarse a los demás y hablar sobre sí mismo

Instrucciones.

Solicitar a los niños su atención, se explica la actividad consiste en presentarse a los demás y hablar sobre sí mismo, teniendo en cuenta los siguientes criterios: Saludar al(a) profesor(a) y a sus compañeros, pronunciar su nombre, decir apellidos y nombres de su padre y de su madre, decir de dónde es, decir para qué viene a la institución educativa, decir cómo es tratado por sus padres, decir cómo se siente en su familia.

Dimensiones	Enunciados	Escala				
		a	b	c	d	e
Fluidez	1. Se expresa sin repetir las palabras					
	2. Se expresa sin arrastrar las palabras					
	3. Expresa su idea completa sin detenerse a la mitad					
	4. Se expresa realizando las pausas					
	5. Expresa su opinión libremente					
	6. Se expresa de forma clara					
Dicción	7. Pronuncia las palabras con precisión					
	8. Pronuncia oraciones correctamente					
	9. Articula correctamente las palabras					
	10. Pronuncia correctamente su nombre y apellido					
	11. Pronuncia correctamente los nombres y apellidos de sus padres					
	12. Pronuncia palabras evitando cortarlas					
Volumen	13. Pronuncia las palabras con tono de voz alta para que te escuchen tu profesora y tu compañero de clase					
	14. Pronuncia las palabras con el volumen de voz adecuado a la situación					
	15. Pronuncia las palabras con tono de voz baja si es necesario					
	16. Pronuncia las palabras variando el volumen de voz					
	17. Pronuncia las palabras con el volumen que expresa sus emociones					
	18. Pronuncia las palabras con tono de voz que transmite seguridad.					
Ritmo	19. Hace las pausas adecuadas, según el uso de comas, para separar sus frases.					
	20. Expresa sus ideas con rapidez si es necesario.					
	21. Expresa sus emociones con el ritmo de voz adecuado.					
	22. Expresa sus palabras enfatizando el ritmo de voz.					
	23. Hace las pausas adecuadas después del punto en la oración.					
	24. Expresa sus opiniones con el ritmo de voz adecuado.					
Coherencia	25. Habla según lo que está pensando con palabras que la profesora y compañeros entienden.					
	26. Expresa sus comentarios con palabras que tienen coherencia					
	27. Selecciona palabras adecuadas para expresa lo que siente					
	28. Responde con coherencia a las preguntas de la docente					
	29. Expresa frases completas demostrando coherencia entre las palabras					
	30. Describe el paisaje con coherencia					

Ítem N° 02. Descripción de paisaje

Instrucciones.

Solicitar a los niños su atención, se explica que la actividad consiste en describir un paisaje que se muestra en el dibujo. El dibujo se entrega en una cartulina al estudiante que va a participar.

Dimensiones	Enunciados	Escala				
		a	b	c	d	e
Fluidez	1. Se expresa sin repetir las palabras					
	2. Se expresa sin arrastrar las palabras					
	3. Expresa su idea completa sin detenerse a la mitad					
	4. Se expresa realizando las pausas					
	5. Expresa su opinión libremente					
	6. Se expresa de forma clara					
Dicción	7. Pronuncia las palabras con precisión					
	8. Pronuncia oraciones correctamente					
	9. Articula correctamente las palabras					
	10. Pronuncia correctamente su nombre y apellido					
	11. Pronuncia correctamente los nombres y apellidos de sus padres					
	12. Pronuncia palabras evitando cortarlas					
Volumen	13. Pronuncia las palabras con tono de voz alta para que te escuchen tu profesora y tu compañero de clase					
	14. Pronuncia las palabras con el volumen de voz adecuado a la situación					
	15. Pronuncia las palabras con tono de voz baja si es necesario					
	16. Pronuncia las palabras variando el volumen de voz					
	17. Pronuncia las palabras con el volumen que expresa sus emociones					
	18. Pronuncia las palabras con tono de voz que transmite seguridad.					
Ritmo	19. Hace las pausas adecuadas, según el uso de comas, para separar sus frases.					
	20. Expresa sus ideas con rapidez si es necesario.					
	21. Expresa sus emociones con el ritmo de voz adecuado.					
	22. Expresa sus palabras enfatizando el ritmo de voz.					
	23. Hace las pausas adecuadas después del punto en la oración.					
	24. Expresa sus opiniones con el ritmo de voz adecuado.					
Coherencia	25. Habla según lo que está pensando con palabras que la profesora y compañeros entienden.					
	26. Expresa sus comentarios con palabras que tienen coherencia					
	27. Selecciona palabras adecuadas para expresa lo que siente					
	28. Responde con coherencia a las preguntas de la docente					
	29. Expresa frases completas demostrando coherencia entre las palabras					
	30. Describe el paisaje con coherencia					



Se asigna la ponderación de acuerdo al grado de desarrollo alcanzado, cada ítem hace un total de 20, la escala completa se califica sumando los puntajes para cada enunciado de observación dividido entre 2. El análisis del resultado es de acuerdo a la siguiente escala:

Valoración:

No cumple	0
Cumple con dificultad	1
Cumple parcialmente	1.5
Cumple suficientemente	2
Cumple satisfactoriamente	1.5

Escala:

Logro destacado	18 – 20
Logro previsto	14 – 17
En proceso	11 – 13
En inicio	00 -10

ANEXO 4: CARTA DE DIRECTORA DE LA I. E.



Escuela de Posgrado

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

Lima SJL, 17 de mayo del 2023

N°Carta P.149 – 2023-1 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)

Mgtr. Humberto Tello Chumberiza

Director.

I.E. Privada Technology Schools- los maderos Santa Clara

Asunto: Carta de Presentación del estudiante **Altamirano Pinedo Consuelo Margarita**.

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **Altamirano Pinedo Consuelo Margarita**, identificado (a) con DNI N. °45151198 y código de matrícula N° 7002807456; estudiante del Programa de Maestría en Problemas de Aprendizaje quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

JUEGOS RECREATIVOS Y HABILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL III CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ATE VITARTE- 2023

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



*Cc. Interesado,
Administrativo (MRCV)*

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.

ANEXO 5: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS RECREATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Juego Motor								
1	¿Con qué frecuencia practicas juegos de seguimiento?	X		X		X		
2	¿Con qué frecuencia participas en juegos de ritmo?	X		X		X		
3	¿Con qué frecuencia participas en juegos de fuerza?	X		X		X		
4	¿Con qué frecuencia practicas juegos pre deportivos?	X		X		X		
5	¿Con qué frecuencia participas en juegos grupales?	X		X		X		
6	¿Con qué frecuencia practicas juegos de velocidad?	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Juego simbólico								
7	¿Interactúas en juegos donde representas a un personaje deportivo dentro de una competición?	X		X		X		
8	Con que frecuencia participas en juegos de representación de un oficio.?	X		X		X		
9	¿Participas en juegos donde se emplean disfraces?	X		X		X		
10	¿Participas en juegos de imitación?	X		X		X		
11	¿Qué puedes hacer con una caja de cartón?	X		X		X		
12	¿Qué tipo de coche te gustaría ser?	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Juego de reglas								
13	Participas en el juego de la rayuela (salto mundo).?	X		X		X		
14	¿Participas en el juego de las canicas?	X		X		X		
15	¿Participas en los juegos de salón (ludo)?	X		X		X		
16	¿Participas en el juego del escondite?	X		X		X		
17	¿Participas en el juego de los encantados?	X		X		X		
18	¿Participas en el juego la gallinita ciega?	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: Juego de reconstrucción								
19	Al participar en un juego, modificas algunas características de la actividad.?	X		X		X		
20	¿Participas en el juego de construir pirámides humanas?	X		X		X		
21	Participas en juegos de armar y desarmar objetos.?	X		X		X		
22	¿Participas en juegos donde se trabaje en grupo?	X		X		X		
23	¿Participas en juegos para armar rompecabezas?	X		X		X		
24	¿Participas en juegos construyendo objetos con plastilina?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento es aplicable de acuerdo a lo indicado.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
Apellidos y nombres del juez validador. Dr. JOSÉ LUIS VALDEZ ASTO DNI: 06993872

Especialidad del validador: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

29 de mayo del 2023



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Item 01:	Solicitar a los niños su atención, se explica la actividad consiste en presentarse a los demás y hablar sobre sí mismo, teniendo en cuenta los siguientes criterios: Saludar al(a) profesor(a) y a sus compañeros, pronunciar su nombre, decir apellidos y nombres de su padre y de su madre, decir de dónde es, decir para qué viene a la institución educativa, decir cómo es tratado por sus padres, decir cómo se siente en su familia.							
	DIMENSION 1: Fluidez							
1	Se expresa sin repetir las palabras.	X		X		X		
2	Se expresa sin arrastrar las palabras	X		X		X		
3	Expresa su idea completa sin detenerse a la mitad	X		X		X		
4	Se expresa realizando las pausas	X		X		X		
5	Expresa su opinión libremente	X		X		X		
6	Se expresa de forma clara	X		X		X		
	DIMENSION 2: Dicción	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Pronuncia las palabras con precisión, evitando cortarlas	X		X		X		
8	Pronuncia oraciones correctamente	X		X		X		
9	Articula correctamente las palabras	X		X		X		
10	Pronuncia correctamente su nombre y apellido	X		X		X		
11	Pronuncia correctamente los nombres y apellidos de sus padres	X		X		X		
12	Pronuncia palabras evitando cortarlas	X		X		X		
	DIMENSION 3: Volumen	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Pronuncia las palabras con tono de voz audible para ser escuchado por toda el aula	X		X		X		
14	Pronuncia las palabras con el volumen de voz adecuado a la situación	X		X		X		
15	Pronuncia las palabras con tono de voz baja si es necesario	X		X		X		
16	Pronuncia las palabras variando el volumen de voz	X		X		X		
17	Pronuncia las palabras con el volumen que expresa sus emociones	X		X		X		
18	Pronuncia las palabras con tono de voz que transmite seguridad.	X		X		X		
	DIMENSION 4: Ritmo	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Hace las pausas adecuadas, según el uso de comas, para separar sus enunciados.	X		X		X		
20	Expresa sus ideas con velocidad adecuada, considerando el promedio de 60 segundos para expresar lo requerido en las instrucciones.	X		X		X		
21	Expresa sus emociones con el ritmo de voz adecuado.	X		X		X		
22	Expresa sus palabras enfatizando el ritmo de voz.	X		X		X		
23	Hace las pausas adecuadas después del punto en la oración.	X		X		X		
24	Expresa sus opiniones con el ritmo de voz adecuado.	X		X		X		
	DIMENSION 5: Coherencia	Si	No	Si	No	Si	No	
25	Se expresa uniendo sus ideas por un hilo conductor lógico.	X		X		X		
26	Expresa sus comentarios con palabras que tienen coherencia	X		X		X		
27	Selecciona palabras adecuadas para expresar lo que siente	X		X		X		
28	Responde con coherencia a las preguntas de la docente	X		X		X		
29	Expresa frases completas demostrando coherencia entre las palabras	X		X		X		
30	Describe el paisaje con coherencia	X		X		X		
Item 02:	Solicitar a los niños su atención, se explica que la actividad consiste en describir un paisaje que se muestra en el dibujo. El dibujo se entrega en una cartulina al estudiante que va a participar.							
	DIMENSION 1: Fluidez							
1	Se expresa sin repetir las palabras	X		X		X		
2	Se expresa sin arrastrar las palabras	X		X		X		
3	Expresa su idea completa sin detenerse a la mitad	X		X		X		
4	Se expresa realizando las pausas	X		X		X		
5	Expresa su opinión libremente	X		X		X		
6	Se expresa de forma clara	X		X		X		
	DIMENSION 2: Dicción	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Pronuncia las palabras con precisión, evitando cortarlas	X		X		X		
8	Pronuncia oraciones correctamente	X		X		X		
9	Articula correctamente las palabras	X		X		X		
10	Pronuncia correctamente su nombre y apellido	X		X		X		
11	Pronuncia correctamente los nombres y apellidos de sus padres	X		X		X		
12	Pronuncia palabras evitando cortarlas	X		X		X		
	DIMENSION 3: Volumen	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Pronuncia las palabras con tono de voz audible para ser escuchado por toda el aula	X		X		X		
14	Pronuncia las palabras con el volumen de voz adecuado a la situación	X		X		X		
15	Pronuncia las palabras con tono de voz baja si es necesario	X		X		X		
16	Pronuncia las palabras variando el volumen de voz	X		X		X		
17	Pronuncia las palabras con el volumen que expresa sus emociones	X		X		X		
18	Pronuncia las palabras con tono de voz que transmite seguridad.	X		X		X		
	DIMENSION 4: Ritmo	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Hace las pausas adecuadas, según el uso de comas, para separar sus enunciados.	X		X		X		
20	Expresa sus ideas con velocidad adecuada, considerando el promedio de 60 segundos para expresar lo requerido en las instrucciones.	X		X		X		
21	Expresa sus emociones con el ritmo de voz adecuado.	X		X		X		
22	Expresa sus palabras enfatizando el ritmo de voz.	X		X		X		
23	Hace las pausas adecuadas después del punto en la oración.	X		X		X		
24	Expresa sus opiniones con el ritmo de voz adecuado.	X		X		X		
	DIMENSION 5: Coherencia	Si	No	Si	No	Si	No	
25	Se expresa uniendo sus ideas por un hilo conductor lógico.	X		X		X		
26	Expresa sus comentarios con palabras que tienen coherencia	X		X		X		
27	Selecciona palabras adecuadas para expresar lo que siente	X		X		X		
28	Responde con coherencia a las preguntas de la docente	X		X		X		
29	Expresa frases completas demostrando coherencia entre las palabras	X		X		X		
30	Describe el paisaje con coherencia.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento es aplicable de acuerdo a lo presentado.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. JOSÉ LUIS VALDEZ ASTO

DNI: 06993872 Especialidad del validador: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

31 de mayo del 2023

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del Experto Informante.