



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación  
inicial UGEL 04, 2024

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Problemas de Aprendizaje**

**AUTORA:**

Huaman Roque, Margaret Sherly ([orcid.org/0009-0007-5732-3977](https://orcid.org/0009-0007-5732-3977))

**ASESORES:**

Dr. Lizandro Crispin, Rommel ([orcid.org/0000-0003-1091-225X](https://orcid.org/0000-0003-1091-225X))

Dr. Chumpitaz Caycho, Hugo Eladio ([orcid.org/0000-0001-6768-381X](https://orcid.org/0000-0001-6768-381X))

**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**

**2024**



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LIZANDRO CRISPIN ROMMEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024", cuyo autor es HUAMAN ROQUE MARGARET SHERLY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 23 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LIZANDRO CRISPIN ROMMEL <b>DNI:</b> 09554022 <b>ORCID:</b> 0000-0003-1091-225X	Firmado electrónicamente por: RLIZANDROC el 03- 08-2024 01:14:29

Código documento Trilce: TRI - 0832192



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, HUAMAN ROQUE MARGARET SHERLY 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 titulada: "Estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
MARGARET SHERLY HUAMAN ROQUE <b>DNI:</b> 46139748 <b>ORCID:</b> 0009-0007-5732-3977	Firmado electrónicamente por: MHUAMANROQ el 23- 07-2024 20:35:41

Código documento Trilce: TRI - 0832194

## **Dedicatoria**

Con profundo amor y gratitud, dedico este trabajo a mi familia. ¡Gracias por ser mi inspiración y mi razón para seguir adelante!

## **Agradecimiento**

Agradezco a mis asesores de turno, porque con ellos fue factible alcanzar este nuevo objetivo académico a fin de obtener un nuevo grado estudio en mi currículo profesional y laboral.

## Índice de contenidos

<b>Carátula</b> .....	i
<b>Declaratoria de autenticidad del asesor</b> .....	ii
<b>Declaratoria de originalidad del autor</b> .....	iii
<b>Dedicatoria</b> .....	iv
<b>Agradecimiento</b> .....	v
<b>Índice de contenidos</b> .....	vi
<b>Índice de tablas</b> .....	vii
<b>Resumen</b> .....	viii
<b>Abstract</b> .....	ix
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. METODOLOGÍA</b> .....	11
<b>III. RESULTADOS</b> .....	15
<b>IV. DISCUSIÓN</b> .....	28
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	34
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	35
<b>REFERENCIAS</b> .....	36
<b>ANEXOS</b> .....	40

## Índice de tablas

Tabla 1. Frecuencias y porcentajes de las estrategias lúdicas y sus dimensiones..	15
Tabla 2. Frecuencias y porcentajes de la expresión oral y sus dimensiones.....	16
Tabla 3. Tabla cruzada entre Estrategias lúdicas y expresión oral.....	17
Tabla 4. Tabla cruzada entre juegos dramáticos y expresión oral.....	18
Tabla 5. Tabla cruzada entre Juegos con objetos y expresión oral.....	19
Tabla 6. Tabla cruzada entre Juegos con reglas convencionales y expresión oral .	20
Tabla 7. Tabla cruzada entre Juegos al aire libre y expresión oral.....	21
Tabla 8. Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov .....	22
Tabla 9. Correlación entre administración de Estrategias lúdicas y Expresión oral .	23
Tabla 10. Correlación entre juegos dramáticos y la expresión oral .....	24
Tabla 11. Correlación entre juegos con objetos y la expresión oral.....	25
Tabla 12. Correlación entre juegos con reglas convencionales y la expresión oral .	26
Tabla 13. Correlación entre juegos al aire libre y la expresión oral .....	27

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación inicial, UGEL 04, 2024. La metodología empleada fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, nivel descriptivo correlacional. La muestra de estudio fueron 86 niños de educación inicial. Se aplicó el muestreo probabilístico aleatorio simple. La técnica fue la encuesta y el instrumento fue la guía de observación en escala de tipo Likert. Se realizó el proceso de validación de los cuestionarios por un jurado de tres expertos, los cuales calificaron de aplicable los instrumentos. Se efectuó el análisis de confiabilidad mediante una prueba piloto y usando el coeficiente de Alfa de Cronbach, donde se terminó que ambos cuestionarios se califican como excelentes. Los resultados inferenciales en la prueba de correlación entre las estrategias lúdicas y la expresión oral determinaron una Sig. (bilateral) equivalente a 0,000 y un coeficiente de Rho de Spearman igual a 0,911. Se concluyó que las estrategias lúdicas y la expresión oral se correlación de forma positiva muy alta, por lo tanto, a medida que las estrategias lúdicas aumentan, también lo hace la expresión oral.

**Palabras clave:** estrategias lúdicas, expresión oral, juegos lúdicos.

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the relationship between play strategies and oral expression in early childhood education children, UGEL 04, 2024. The methodology used was basic, quantitative approach, non-experimental cross-sectional design, descriptive correlational level. The study sample consisted of 86 preschool children. Simple random probability sampling was applied. The technique was the survey and the instrument was the observation guide on a Likert-type scale. The questionnaires were validated by a panel of three experts, who rated the instruments as applicable. The reliability analysis was carried out by means of a pilot test and using Cronbach's Alpha coefficient, where it was concluded that both questionnaires were rated as excellent. The inferential results in the correlation test between playful strategies and oral expression determined a Sig. (bilateral) equal to 0.000 and a Spearman's Rho coefficient equal to 0.911. It was concluded that playful strategies and oral expression are highly positively correlated, therefore, as playful strategies increase, so does oral expression.

**Keywords:** ludic strategies, oral expression, ludic games.

## I. INTRODUCCIÓN

En etapa en la cual se empieza a desarrollar el aprendizaje, particularmente en los primeros años, se observa una falta de comunicación verbal y desafíos en el desarrollo del lenguaje infantil. Este problema se agrava tras dos años de educación virtual, donde los niños dependen considerablemente de la ayuda de sus padres para realizar sus tareas. Además, superar estas dificultades representa un reto de acomodo al contexto tecnológico, el cual necesita la cooperación de docentes, padres, estudiantes y autoridades competentes (Saltos y Mendoza, 2022).

A nivel internacional, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2024) calcula que, en el mundo seis de cada diez niños y niñas tienen problemas con el aprendizaje básico, entre los cuales están: no saber leer, no comprender un texto, ni poder comunicarse oralmente. Por otra parte, el emblemático Banco Mundial (2023) resaltó que la ineficiencia de aprendizaje de los niños para comunicarse ha registrado un notable aumento en esta problemática en naciones con ingresos económicos bajos y medianos, donde actualmente se calcula que el 70% de infantes de 10 años no tienen la capacidad de comprender un texto de dificultad básica. Supone en riesgo el futuro de esta generación, quienes podrían perder un total de USD 21 billones en ingresos potenciales.

En el ámbito latino, un informe de la prestigiosa Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2023) han visto un significativo incremento en la pobreza educativa sobre la expresión oral y la comprensión de lectura entre niños de 10 años en comparación con otras regiones. Se estima que para el año 2022 esta cifra habrá aumentado al 80%, en contraste con el 51% registrado en 2019, superando la tasa promedio mundial del 70%.

A nivel nacional, EsSalud (2022) sostuvo que durante la ausencia de clases presenciales en las escuelas ha tenido un efecto adverso en los niños pequeños, quienes muestran dificultades para poder comunicarse y expresarse. Esto podría asociarse con un problema de trastorno que afecta la capacidad de lectura y escritura, diagnosticado entre infantes de los 4 y 8 años de edad. Anudado a ello, el Gobierno del Perú (2022), por medio de El Servicio de Patología del Desarrollo del Hospital Guillermo Almenara ha observado que aproximadamente el 15% de los niños tratados

por problemas vocalización y aprendizaje durante sus primeros años escolares presentan características asociadas a la dislexia.

La presente investigación tiene como problema local en una institución de educación inicial UGEL 04, se ha verificado que muchos niños de educación inicial tienen dificultades significativas en su capacidad de expresión oral. Estas dificultades incluyen la articulación deficiente de palabras, la escasa habilidad para formar oraciones completas, y la timidez o reticencia a participar en conversaciones grupales. A pesar de la implementación de métodos pedagógicos tradicionales, no se han logrado mejoras sustanciales en estas áreas. La carencia de habilidades de expresión oral impacta negativamente en el rendimiento académico y la inclusión social de los niños. Ante esta situación, brota la necesidad de estudiar alternativas educativas más efectivas, específicamente el uso de estrategias lúdicas. La incorporación de tácticas que fusionan el juego con actividades de índole creativa puede presentar un planteamiento más estimulante y eficiente para potenciar la competencia en expresión oral en los infantes.

De acuerdo a la descripción del problema mencionada, se plantea como problema general: ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024? Junto a los siguientes problemas específicos: (1) ¿Qué relación existe entre los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024?; (2) ¿Qué relación existe entre los juegos con objetos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024?; (3) ¿Qué relación existe entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024?; (4) ¿Qué relación existe entre los juegos al aire libre y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024?;

En proporción a las justificaciones, la justificación social de la presente investigación se basa en la relevancia y urgencia de abordar el problema central identificado en la institución educativa UGEL 04, dado que la capacidad de expresión oral constituye una destreza fundamental para el progreso académico, social y emocional de los niños, su carencia podría acarrear consecuencias significativas a largo plazo en términos de rendimiento educativo y bienestar personal. Dada la falta de resultados satisfactorios con enfoques pedagógicos convencionales, es imperativo

explorar nuevas estrategias que puedan ser más efectivas para mejorar la expresión oral en esta población. Por ello, las estrategias lúdicas ofrecen un enfoque innovador y prometedor, ya que tienen el potencial de involucrar a los niños de manera activa y placentera en su proceso de aprendizaje.

En cuanto a los objetivos de la investigación, se propone como objetivo general: Establecer la relación entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024. Acompañado de los siguientes objetivos específicos: (1) Establecer la relación entre los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; (2) Establecer la relación entre los juegos con objetos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; (3) Establecer la relación entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; (4) Establecer la relación entre los juegos al aire libre y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

En relación a los estudios previos internacionales, Vera (2022) se propuso llevar en desarrollo un estudio con el propósito de establecer la conexión entre la enseñanza basada en el juego y el aprendizaje crítico escritura y lengua en un contexto escolar. El estudio, de naturaleza básica y alcance correlacional, utilizó una metodología cuantitativa. Los hallazgos indicaron que más de la mitad de los estudiantes alcanzaron un nivel medio en comprensión de lengua y escritura, mientras que las variables de juegos lúdicos y aprendizaje significativo se situaron en una escala baja. Por ende, infiere una significativa correlación entre las estrategias lúdicas y la enseñanza crítica de lengua y escritura.

Cedeño y Calle (2020) llevaron a cabo una investigación con la intención de explorar de qué manera las estrategias lúdicas pueden potenciar las habilidades de los recién llegados. La metodología del estudio tuvo un enfoque mixto. Los hallazgos revelaron que el 44% de los encuestados señaló que los profesores solo ocasionalmente incorporan juegos en su método educativo. Como conclusión, destacó que los juegos implementados por los educadores inducen a los alumnos a acoger un enfoque de aprendizaje y dominio más efectivo. No obstante, no todos los docentes están dispuestos a experimentar con dinámicas de juego innovadoras en sus aulas.

También se tiene Barboza et al. (2022) se propusieron analizar el impacto del e-learning en la expresión oral de los estudiantes y evaluar su importancia. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo básico, y se seleccionaron 9 fuentes relevantes para la revisión. Se aplicaron los cinco pasos del método empleado en la realización de una revisión sistemática. Los resultados mostraron que el 90,9% de los usuarios tenían actitudes positivas hacia el e-learning, y el 100% de los estudios revisados indicaron que el uso del e-learning tiene efectos beneficiosos en la enseñanza y aprendizaje de habilidades orales, a pesar de algunas limitaciones. En conclusión, se determinó que el e-learning es un método educativo que influye positivamente en el desarrollo de la locución oral de los alumnos.

Medina (2019), el objetivo fue identificar los juegos lúdicos que pueden mejorar las habilidades matemáticas de infantes de tres a cinco años, con el fin de desarrollar un procedimiento de actividades y juegos lúdicos destinada a los instructores. Esta investigación se clasifica como descriptiva, explicativa y proactiva, y se basó en encuestas a los capacitadores. La conclusión resalta la importancia de variar la metodología, el material y el tiempo de las actividades, pasando de ejercicios simples a otros más complejos. Como resultado, se realizó un manual de características didácticas que incluye la guía para desarrollar juegos lúdicos a fin optimizar las competencias matemáticas.

En proporción a los estudios previos nacionales, Cruzado (2023) se propuso establecer de qué forma los juegos lúdicos se asocian con el rendimiento estudiantil en alumnos del grado de inicial. Aplicó una metodología basada en el criterio cuantitativo, de tipo observacional de tiempo transversal en el diseño, alcance descriptivo-correlacional. La muestra la conformaron 70 estudiantes y utilizó la guía de observación. Los resultados establecieron un valor de Rho igual a 0,599 y p\_valor inferior a 0,05. Se concluyó que el valor de la correlación fue positivo medio entre variables, puesto que a medida que más se aplican los juegos lúdicos, mejora el rendimiento académico.

Salazar (2021) tuvo como meta evaluar hasta qué punto la implementación de estrategias de gamificación mejora el desarrollo la expresión oral en los alumnos de un colegio de servicio público. Para evaluar destreza lingüística se empleó la enumeración de verificación en una escala nominal. Se utilizó un enfoque hipotético

deductivo en una investigación aplicada de nivel pre experimental. La población objeto consistió en 20 estudiantes de 4 años. Los resultados indicaron una diferencia positiva y significativa (Sig.=0,000) en la expresión oral tanto al inicio al final de aplicar la gamificación en los niños y niñas de dicha institución.

Pretell (2021) se propuso establecer una asociación entre la competencia en expresión oral y las destrezas sociales en escolares del grado de secundaria de un colegio de servicio público. La indagación se enmarca en ser básica en el tipo y utiliza un método transversal correlacional, sin intervención experimental. El estudio involucró a 96 escolares del segundo año de secundaria. La extracción de información se efectuó a través de un cuestionario de escala ordinal. Los resultados del análisis estadístico inferencial indicaron una asociación moderadamente positiva ( $R = 0,558$ ) y significancia fue menor a 0,05 ( $p$ -valor= 0,000) respecto a la expresión oral con las capacidades sociales en escolares del colegio de servicio público, lo que confirma la hipótesis alternativa.

Lurita (2020) se propuso como objetivo determinar si las estrategias lúdicas guardan relación con el perfeccionamiento de la creatividad en infantes de 4 a 6 años en colegio de servicio privado. El marco metodológico se hizo básico en cuanto a su tipo, diseño descriptivo- correlacional, observacional de tiempo transeccional. Se incluyeron 25 estudiantes que conformaron la muestra. La extracción de información se hizo con un instrumento el cual fue la lista de cotejo. Los resultados del test del chi cuadrado hallaron una significancia igual a 0,019 ( $p$ -valor inferior al 5%) entre variables, por tanto, se afirma la hipótesis alterna. Concluyó que los mecanismos lúdicos se corresponden recíprocamente con el desarrollo creativo de manera directa. Basándose en las teorías sobre las estrategias lúdicas, según Piaget (1996), es un recurso que favorece el desarrollo cognitivo del niño, especialmente en las etapas sensoriomotora y preoperacional, y se considera útil para el aprendizaje en cualquier grado educativo. Al prescindir de los videojuegos como herramienta educativa, los maestros pierden un recurso valioso debido a su capacidad para involucrar a los niños con elementos visuales atractivos. Además, el juego se presenta como una forma de confirmación para el niño, permitiéndole desarrollar habilidades físicas e intelectuales, resolver problemas cotidianos y establecer metas a corto plazo. En resumen, el juego no solo beneficia el desarrollo y la interacción del niño, sino que

también proporciona al docente una herramienta didáctica efectiva para la enseñanza.

En cuanto a los enfoques conceptuales de las estrategias lúdicas, se entiende que son técnicas que emplean el juego de forma deliberada en entornos de aprendizaje, involucrando la selección minuciosa de juegos, materiales o actividades, el desarrollo de ambientes de juego motivadores y la intervención constante para fomentar la enseñanza y la socialización en los infantes (Brailovsky, 2020). Se comprende que las estrategias lúdicas representan actividades integradas en el procedimiento de enseñanza y aprendizaje, siendo su principal distintivo la utilización del juego como medio, lo cual propicia la adquisición de conocimientos significativos en los estudiantes. Estas estrategias también promueven la participación activa y el trabajo colaborativo, al mismo tiempo que fomentan el desarrollo de valores y comportamientos apropiados. En este contexto, Medina (2017) describe una experiencia lúdica regulada por la manifestación emocional que marca el inicio y la conclusión de cada actividad, caracterizada por su naturaleza divertida, improvisada y espontánea. Por otro lado, según Córdova et al. (2017), el juego puede revelar aspectos fundamentales de la naturaleza humana que a menudo se ven limitados en entornos educativos tradicionales. Además, Gallardo (2018) resalta la relevancia prioritaria del juego para el correcto desarrollo en los infantes, subrayando su rol en la internalización de principios, reglas y disposición hacia el aprendizaje.

En las estrategias lúdicas, los juegos didácticos son considerados una estrategia valiosa para los docentes, ya que pueden emplearse para atraer una mayor participación y captar la atención de los alumnos en las acciones educativas, según lo señalado por Montero (2017). Aunque existen diversas estrategias de juegos didácticos adaptadas a diferentes niveles educativos, muchos docentes no las utilizan debido a su desconocimiento sobre sus beneficios, como señala Zegarra (2018). Un adecuado diseño de juegos dentro del ámbito de las actividades de aprendizaje puede contribuir a una ejecución efectiva y al logro de los objetivos previstos, según lo mencionado por Educere (2002). Además, los enfoques educativos basados en metodologías innovadoras, como el uso de videojuegos en general y juegos en particular, pueden fortalecer los procesos formativos y fomentar una enseñanza que pueda motivar a los estudiantes, como sugieren Del Moral et al. (2018).

Concerniente a las dimensiones de las estrategias lúdicas, para Brailovsky

(2022), las estrategias lúdicas se componen en: juegos dramáticos: son aquellos juegos involucran la representación mímica, roles e improvisaciones. Los niños toman en cuenta los roles de profesiones o personajes, implementan escenas y realiza narrativas de forma improvisada, fomenta la creatividad, la expresión emocional y el desarrollo del lenguaje. Juegos con objetos: en estos juegos, los infantes emplean diversos objetos físicos, como bloques de construcción, herramientas, juguetes y utensilios, a fin de inventar y experimentar con distintos escenarios y situaciones. Fomentan el desarrollo de habilidades motoras como el ser creativo y colaborativo. Los juegos con reglas convencionales: se emplean diversos objetos físicos, como bloques de construcción, juguetes, herramientas y utensilios de cocina, para inventar y experimentar con distintos escenarios y situaciones. Juegos al aire libre: son acciones recreativas que se llevan a cabo en lugares abiertos como parques, escolares o jardines con el objetivo de aprovechar el entorno natural para incentivar la actividad física y el contacto directo con la naturaleza.

En lo que respecta a las teorías asociadas con las variables de la expresión verbal, se emplearon dos enfoques teóricos fundamentales. Primero, la teoría del condicionamiento de Skinner (1953, citado en Pérez, 2012) postula que el desarrollo de vocalización en los niños se produce mediante un proceso de condicionamiento simple, que implica la asociación de sonidos, percepciones repetitivas y experiencias sensoriales con objetos y situaciones del entorno. Este enfoque sugiere que los niños imitan y asocian palabras con eventos observados en su entorno, lo que atribuye a mejoramiento de la vocalización y la comprensión de su significado.

Por otro lado, la teoría de la interacción social de Vygotsky (1979, según De Rosa, 2018) sostiene que el desarrollo humano no se deriva únicamente de la herencia genética, sino que está intrínsecamente ligado a la interacción social y conduce al desarrollo de capacidades individuales. En este marco teórico, se enfatiza que el lenguaje se origina a través de la comunicación social, antes incluso de que las primeras palabras sean pronunciadas, mediante gestos, balbuceos y otras formas de comunicación no verbal. Asimismo, se destaca el rol del lenguaje para facilitar la forma de comunicar y la atención del receptor, lo que permite al niño identificar y comprender las primeras palabras.

Concerniente a los enfoques conceptuales de la expresión oral, esta es

esencial para el aprendizaje y desarrollo del lenguaje. Su importancia radica en la habilidad de comunicarse, contar historias, recitar y repetir mientras los demás escuchan. Además, facilita el intercambio de opiniones, ideas y perspectivas entre las personas (Romero et al., 2021). Asimismo, el incremento de las aptitudes de expresión oral progresa gradualmente con una dedicación específica a esta destreza, que implica la producción de un discurso oral y la mejora en la capacidad comunicativa, abarcando el dominio del léxico, la gramática y la pronunciación, lo que resulta en la adquisición de conocimiento a través de la información transmitida (Níkleva y López, 2019). Por otro lado, la expresión oral representa una habilidad lingüística que facilita la emisión de discursos hablados, y su dominio refleja la capacidad del individuo para participar activamente en la comunicación y en la internalización de aspectos sociales relevantes (Millán, 2019). También, la expresión oral es como una forma de comunicación que utiliza recursos verbales para expresar sentimientos e ideas, contribuyendo así a una comprensión funcional y pragmática del lenguaje (Castillo, 2019).

Para Saras (2020), la competencia en expresión oral es crucial en los estudiantes, ya que facilita la interacción comunicativa y, por consiguiente, en el proceso de enseñanza. En consecuencia, Lucas y Delgado (2022) sugieren que esta habilidad se fortalezca mediante diversas prácticas, como la narración de cuentos, la presentación de información objetiva, las descripciones verbales, la expresión de poesía, la lectura de textos literarios, la representación de roles dramáticos y la elaboración de argumentos. Estas actividades pueden ser integradas de manera gradual en el currículo de diversas asignaturas.

Desde el punto de vista Valles y Ríos (2022), el procedimiento de aprendizaje de una lengua oral involucra múltiples tareas propias de la edad, como el juego y las habilidades motoras que se desarrollan en contacto con el entorno y contexto donde se desarrolla, además de la relación que plantea con las expresiones percibidas de los demás. A su vez, Delaunay (2016) a través de la actividad de leer, hablar y escribir incluida en muchas de estas actividades, los niños demuestran que sienten placer por el lenguaje, lo que provoca una construcción orientada y usos que son procesos verdaderamente comunicables para ellos. Según García (2016), la sociedad toma en cuenta a las personas en función de cómo se expresan. Los estudiantes en la escuela

tienden a corregir la forma en la que se expresan, así como el uso de ciertos términos, restringidos a su entorno social o regional. Por otro lado, Wasum et al. (2022) afirman que los problemas de expresión oral en infantes en edad preescolar son motivo de preocupación para profesores y padres, y para poder dar solución al problema es necesario primero evaluar científicamente el grado de expresión oral.

En cuanto a la evaluación de la expresión oral en niños, Toro y Tejeda (2020) sostienen que es importante utilizar diferentes herramientas y métodos para evaluar el desarrollo y la mejora del lenguaje oral en cada niño, incluyendo pruebas estandarizadas, observación directa y análisis del discurso espontáneo. Asimismo, Long & Huang (2024) afirman que, en la identificación de dificultades del habla y lenguaje, es importante que la detección temprana de posibles dificultades del habla y el lenguaje es fundamental para proporcionar intervención y apoyo adecuados a los niños que lo necesitan. En cuanto a la intervención y estimulación del lenguaje oral en niños, Torregrossa et al. (2021) afirman que los programas de intervención dirigidos por terapeutas del habla y lenguaje pueden ayudar a los niños a superar dificultades específicas del habla y el lenguaje, así como a desarrollar habilidades de comunicación efectiva. Por otra parte, Wirth et al. (2020) aseveran que proporcionar un entorno rico en estímulos lingüísticos, con interacciones verbales significativas y oportunidades de práctica comunicativa, puede favorecer el desarrollo óptimo del lenguaje oral en los niños.

En relación a las dimensiones de la expresión oral, Romero et al. (2021) menciona que la expresión oral se compone en cuatro dimensiones: Fundamentos lingüísticos: Examina las interacciones entre las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática de un texto, mostrando la importancia de las estructuras lingüísticas de acuerdo la intención que quiere comunicar el emisor y lo que desea expresar en un argumento particular. Fundamentos comunicativos: es el conjunto de competencias conocimientos relacionados con la comprensión y el uso de símbolos, códigos y reglas sintácticas, adecuados a los requerimientos del entorno y la estructura del discurso. Fundamentos socioculturales: es la disposición psicológica que combina habilidades cognitivas y metacognitivas a fin de descifrar y crear significados, comprender esquemas lingüísticos y complejas, y habilidades para interactuar en diversos escenarios socio-culturales. Principio del formulario.

Respecto al planteamiento de las hipótesis, se enuncia como hipótesis general: Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024. Teniendo en cuenta como hipótesis específicas: (1) Existe relación significativa entre los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; (2) Existe relación significativa entre los juegos con objetos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; (3) Existe relación significativa entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; (4) Existe relación significativa entre los juegos al aire libre y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

## II. METODOLOGÍA

Este estudio se ha realizado adoptando un enfoque de investigación de tipo básica, el estudio se orientó hacia la comprensión y ajuste de teorías y enfoques conceptuales sobre las estrategias lúdicas y la expresión oral, a fin de diagnosticar y entender el fenómeno del problema que en los alumnos infantes de educación inicial. La investigación básica, denominada también investigación fundamental, es una modalidad de investigación orientada principalmente a ampliar el acervo de conocimientos teóricos sin tener aplicaciones prácticas inmediatas (Zapata y Lombana, 2023).

Asimismo, la investigación eligió un enfoque cuantitativo, dado que la recopilación de datos se basó en información numérica, la cual fue analizada mediante métodos estadísticos para validar las hipótesis relacionadas con las variables del estudio. Cuando se describe un estudio cuantitativo se centra en la recolección y empleo de técnicas numéricas y en la aplicación de técnicas estadísticas para comprender y explicar fenómenos al identificar patrones, relaciones y tendencia en los datos, así como para probar hipótesis (Fuentes et al., 2020).

Al mismo tiempo, se eligió un diseño no experimental debido a que no se controla ni se manipula las variables de estudio, puesto que solo se limitará a observar e interpretar tal como se desarrollan las variables en la institución educativa. Los estudios con diseño no experimental es donde el investigador se limita a ser un observador y recopilar datos sobre las variables interés tal como se encuentra en su ámbito natural, y tienen como objetivo principal describir o establecer relaciones (Hernández y Mendoza, 2018).

Asimismo, este estudio fue de tiempo transversal, porque la recopilación de datos se aplicó en una sola ocasión a los niños de educación inicial de este semestre académico. En un estudio transversal todos los datos son recolectados en un único punto en el tiempo, lo que permite conseguir un momento instantáneo de la situación en ese tiempo (Arias y Covino, 2021).

De igual manera, el nivel se hizo de forma correlacional, ya que buscó establecer si existe relación significativa entre las variables. Una indagación correlacional se pone como fin evaluar la relación o asociación entre variables sin

alterar adrede ninguna de ellas por medio del uso de técnica estadísticas para medir la significancia y el grado de la correlación que puedan tener (Ñaupas et al., 2018).

Definición conceptual de estrategias lúdicas: son técnicas que emplean el juego de forma deliberada en entornos educativos, involucrando la selección meticulosa de juegos; junto a materiales de actividades, la creación de ambientes de juego motivadores y la participación constante para fomentar la socialización y el aprendizaje en niños (Brailovsky, 2020). Asimismo, la definición operacional de las estrategias lúdicas es: medir el grado de las estrategias lúdicas en los infantes de inicial por medio de cuatro dimensiones y ocho indicadores de escala ordinal de tipo Likert por medio de un formulario compuesto por 16 ítems.

Definición conceptual de expresión oral: es una particularidad esencial para el aprendizaje y progreso del habla, rescatando una tarea fundamental al contener capacidades como saber expresarse, declamar, repetir y narrar mientras otros escuchan. Involucra el intercambio de opiniones, criterios e ideas entre personas (Romero et al., 2021). A su vez, la definición operacional de expresión oral es: medir el nivel de la expresión oral en los infantes de inicial por medio de cuatro dimensiones y ocho indicadores de escala ordinal de tipo Likert por medio de un formulario compuesto por 16 ítems.

En proporción a la población, se tiene lugar en la Institución Educativa N.º 882, ubicada en la urbanización Villa Esperanza en Carabayllo. En dicha institución se trabajará con 110 niños de educación inicial entre 3 a 5 años, de ambos sexos. Se comprende que la población es la totalidad de personas, cosas o eventos que comparten características equivalentes y que son asunto de interés por parte del investigador y su estudio (Rodríguez, 2020).

Debido a que la población es número finito, se utilizó el cálculo de la muestra a los 110 niños, por lo que se obtuvo un total de 86 como el total de la muestra. La muestra se caracteriza por ser una porción o proporción referente a la población en la cual se comparten características similares (Dieterich, 2021). En relación a la técnica, se utilizó la técnica de la observación, ya que se está trabajando con niños entre 3 a 5 años, por lo que no se les puede aplicar un cuestionario directamente al no contar la suficiente capacidad de desarrollo. La observación es

una técnica de estudio donde se recaba información haciendo usos de diversas estrategias para evaluar el fenómeno del problema (Hernández y Coello, 2020).

En concerniente al instrumento de recopilación de información, se utilizó la guía de observación. Se utilizará una guía de observación compuesta por ítems 16 en cada variable. Este instrumento comprende una escala de valor de Likert con la siguiente puntuación de uno hacia el cinco: (1) nunca, (2) casi nunca, (3) a veces, (4) casi siempre, (5) siempre. La guía de observación es una herramienta de evaluación compuesta por una lista de indicadores, redactados en forma de afirmaciones o preguntas (Humble, 2020).

Para la validez de cada instrumento, se elaboró por medio de un jurado de tres expertos en la materia donde los cuestionarios fueron observados y calificados como pertinentes para su aplicación mediante los criterios de relevancia, claridad, suficiencia y coherencia. La validación se entiende como al procedimiento de evaluación sistemática y rigurosa de la fiabilidad y validez de cada herramienta utilizada para recopilar información en una investigación, los cuales pueden contener cuestionarios y escalas de evaluación (Sánchez, 2022). En cuanto a la confiabilidad, se llevó a cabo a través el factor estadístico Alfa de Cronbach a través de un plan piloto, y se tomó en cuenta 20 estudiantes de inicial. En dicho análisis, el instrumento de las estrategias lúdicas obtuvo valor de igual a 0,972; el cual es calificado como excelente, mientras que el instrumento de estrategias lúdicas obtuvo un valor de  $\alpha$  igual a 0,962; el cual es calificado también como de igual forma. Se comprende que la confiabilidad es un elemento fundamental en la evaluación de la calidad de los instrumentos de medición, por lo que un instrumento fiable produce resultados sólidos y reproducibles a fin de aumentar la garantía de los hallazgos conseguidos a partir de la información recopilada (Maletta, 2019).

Concerniente a los procedimientos, primero se solicitó el permiso requerido a la directiva de la Institución Educativa. Después, se hizo llegar el consentimiento informado a los padres de los alumnos que afirmaron que hijos fueran del estudio para que puedan dar su aprobación en responder los cuestionarios. La guía de observación a trabajar se dará de manera física, por lo que se imprimirán. Se organizará un horario para observar a los niños y en ese momento la investigadora contestará los instrumentos de acuerdo a lo que percibe. Posteriormente, los datos recolectados

serán digitalizados y organizados de forma sistemática en Microsoft Excel. Finalmente, se estructura los datos en una hoja de cálculo, para luego ser analizada mediante una herramienta informática especializada en realizar cálculos y tareas estadísticas. Además, al procedimiento de la evaluación de datos, todos fueron exportados al programa IBM SPSS Statistics para ser trabajados. En dicha herramienta se aplicó la evaluación de datos de la estadística descriptiva; tantos resultados bivariados para establecer las frecuencias y expresiones porcentuales de cada las variables y sus dimensiones. Después, se procederá a ejecutar el análisis inferencial, los cuales incluirán la prueba de normalidad para conocer el tipo de distribución de los datos recolectados si son paramétricas o no paramétricas para conocer al estadístico a utilizar en el análisis de correlación para corroborar las hipótesis.

En cuanto a los aspectos éticos, se respetará el consentimiento y la voluntad de los participantes, así como su dignidad, siguiendo lo establecido por el Manual de Ética de la Universidad César Vallejo, aprobado por la Resolución N.º 0470-2022/UCV. Este código destaca las bases del artículo 3º, que enfatizan que todas las personas involucradas en el estudio tienen la misma igualdad y derechos. Los hallazgos se presentarán conforme a la ley y el estudio se desarrollará con libertad, sin condicionamientos sociales, políticos o religiosos, manteniéndose objetivo y con una finalidad pública, en línea con costumbres y la moral que indica el Código Civil.

### III. RESULTADOS

#### Análisis descriptivo

**Tabla 1**

*Frecuencias y porcentajes de las estrategias lúdicas y sus dimensiones*

Niveles	Estrategias lúdicas		Juegos dramáticos		Juegos con objetos		Juegos con reglas convencionales		Juegos al aire libre	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Malo	5	5,8	3	3,5	2	2,3	9	10,5	3	3,5
Regular	49	57,0	44	51,2	47	54,7	46	53,5	51	59,3
Bueno	32	37,2	39	45,3	37	43,0	31	36,0	32	37,2
Total	86	100,0	86	100,0	86	100	86	100,0	80	100

De acuerdo a la tabla 1; entre los niños, se evidenció que el 57,0% percibe las estrategias lúdicas en un nivel regular, el 37,2% bueno y 5,8 malo. Asimismo, en juegos dramáticos el 51,2% respondió como regular, el 45,3% bueno y 3,5 malo. Además, en juegos con objetos, el 54,7% respondió como regular, el 43,0% bueno y 2,3% malo. De igual forma, en juegos con reglas convencionales, el 53,5% respondió como regular, el 36,0% bueno y 10,5% malo. Por último, en los resultados en juegos al aire libre, el 59,3% respondió como regular, el 37,2% bueno y 3,5% malo. Se infiere que las estrategias lúdicas y sus dimensiones, en su mayor parte, se ubica en un nivel regular. Por consiguiente, las estrategias lúdicas, en general, son valoradas como regulares por la mayoría de los niños evaluados. Esto implica la importancia de revisar y posiblemente ajustar las estrategias existentes para maximizar su efectividad en el fomento del aprendizaje y desarrollo en el contexto educativo inicial.

**Tabla 2***Frecuencias y porcentajes de la expresión oral y sus dimensiones*

Niveles	Expresión oral		Fundamentos lingüísticos		Fundamentos comunicativos		Fundamentos de persuasión		Fundamentos socioculturales	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inferior	4	4,7	4	4,7	2	2,3	3	3,5	9	10,5
Moderado	48	55,8	50	58,1	53	61,6	51	59,3	43	50,0
Alto	34	39,5	32	37,2	31	36,0	32	37,2	34	39,5
Total	86	100,0	86	100,0	86	100	86	100,0	86	100

De acuerdo a la tabla 2; entre los niños, se evidenció en la expresión oral, el 57,8% respondió como moderado, el 39,5% alto y 4,7% inferior. Asimismo, en fundamentos lingüísticos, el 58,1% respondió moderado, 37,2% alto y el 4,7% como inferior. Además, en fundamentos comunicativos, el 61,6% como moderado, el 36,0% alto y el 2,3% inferior. De igual forma, en fundamentos de persuasión, el 59,3% respondió como moderado, el 37,2% alto y 3,5% inferior. Por último, en fundamentos de persuasión, el 50,0% respondió como moderado, el 39,5% alto y el 10,5% inferior. Se infiere que la expresión oral y sus dimensiones, en su mayor parte, se ubica en un nivel moderado. Se entiende que la expresión oral y sus dimensiones relacionadas predominan en un nivel moderado entre los niños evaluados. Esto indica que hay una base estable en estas habilidades, aunque existe espacio para mejorar y desarrollar capacidades más avanzadas en comunicación y expresión oral dentro del contexto educativo.

**Tabla 3***Tabla cruzada entre estrategias lúdicas y expresión oral*

			Expresión oral			
			Inferior (16 - 36)	Moderado (37 - 58)	Alto (59 - 80)	Total
Estrategias lúdicas	Malo (16 - 36)	Recuento	4	1	0	5
		% del total	4.7%	1.2%	0.0%	5.8%
	Regular (37 - 58)	Recuento	0	46	3	49
		% del total	0.0%	53.5%	3.5%	57.0%
	Bueno (59 - 80)	Recuento	0	1	31	32
		% del total	0.0%	1.2%	36.0%	37.2%
Total			4	48	34	86
			4.7%	55.8%	39.5%	100.0%

En la tabla 3 se evidencia que, del total de los niños, el 53,5% concluye un nivel regular sobre las estrategias lúdicas a su vez un nivel moderado respecto a la expresión oral, además el 36,0% concluye como un nivel bueno y alto y por último de 4,7% como malo e inferior. Asimismo, del total de niños, el 57,0% expresaron que las estrategias lúdicas se establecen en un nivel regular, el 37,2% mencionan que lo perciben como bueno y solo un 5,8% como malo. Respecto a la expresión oral, el 55,8% de los niños lo ubica en un nivel moderado, el 39,5% en un nivel alto y el 4,7% en un nivel inferior. En resumen, se destaca la percepción variada de los niños sobre las estrategias lúdicas y la expresión oral, subrayando la importancia de implementar estrategias que promuevan un desarrollo equilibrado y efectivo en ambos aspectos dentro del entorno educativo inicial.

**Tabla 4***Tabla cruzada entre juegos dramáticos y expresión oral*

			Expresión oral				
			Inferior (16 - 36)	Moderado (37 - 58)	Alto (59 - 80)	Total	
Juegos dramáticos	Malo (16 - 36)	Recuento	3	0	0	3	
		% del total	3.5%	0.0%	0.0%	3.5%	
	Regular (37 - 58)	Recuento	1	39	4	44	
		% del total	1.2%	45.3%	4.7%	51.2%	
	Bueno (59 - 80)	Recuento	0	9	30	39	
		% del total	0.0%	10.5%	34.9%	45.3%	
	Total			4	48	34	86
				4.7%	55.8%	39.5%	100.0%

En la tabla 4 se evidencia que, del total de los niños, el 45,3% concluye un nivel regular sobre los juegos dramáticos a su vez un nivel moderado respecto a la expresión oral, además el 34,9% concluye como un nivel bueno y alto y por último 3,5% como malo e inferior. Asimismo, en los juegos dramáticos, el 51,2% lo percibe en un nivel regular, el 45,3% en nivel bueno y el 3,5% en nivel malo. Estos resultados subrayan la percepción variada de los niños sobre los juegos dramáticos y la expresión oral, enfatizando la importancia de promover y gestionar estrategias pedagógicas que fomenten un desarrollo positivo y equilibrado en ambos aspectos dentro del contexto educativo.

**Tabla 5***Tabla cruzada entre Juegos con objetos y expresión oral*

			Expresión oral			Total	
			Inferior (16 - 36)	Moderado (37 - 58)	Alto (59 - 80)		
Juegos con objetos	Malo (16 - 36)	Recuento	2	0	0	2	
		% del total	2.3%	0.0%	0.0%	2.3%	
	Regular (37 - 58)	Recuento	2	44	1	47	
		% del total	2.3%	51.2%	1.2%	54.7%	
	Bueno (59 - 80)	Recuento	0	4	33	37	
		% del total	0.0%	4.7%	38.4%	43.0%	
	Total			4	48	34	86
				4.7%	55.8%	39.5%	100.0%

En la tabla 5 se evidencia que, del total de los niños, el 51,2% concluye un nivel regular sobre los juegos con objetos a su vez un nivel moderado respecto a expresión oral, además el 38,4% concluye como un nivel bueno y un nivel alto, y por último el 2,3 como regular, malo e inferior. Asimismo, el 54,7% de los niños percibe a los juegos con objetos en un nivel regular, el 43,0% en nivel bueno y el 2,3% en nivel malo. Estos resultados destacan la percepción diversa de los niños sobre los juegos con objetos y la expresión oral, resaltando la importancia de integrar actividades que utilicen objetos como herramientas pedagógicas efectivas para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en el contexto educativo inicial.

**Tabla 6***Tabla cruzada entre Juegos con reglas convencionales y expresión oral*

			Expresión oral			
			Inferior (16 - 36)	Moderado (37 - 58)	Alto (59 - 80)	Total
Juegos con reglas convencionales	Malo (16 - 36)	Recuento	2	7	0	9
		% del total	2.3%	8.1%	0.0%	10.5%
	Regular (37 - 58)	Recuento	2	39	5	46
		% del total	2.3%	45.3%	5.8%	53.5%
	Bueno (59 - 80)	Recuento	0	2	29	31
		% del total	0.0%	2.3%	33.7%	36.0%
Total			4	48	34	86
			4.7%	55.8%	39.5%	100.0%

En la tabla 6 se evidencia que, del total de niños, el 45,3% concluye un nivel regular sobre los juegos con reglas convencionales a su vez un nivel moderado respecto a expresión oral, el 33,7% concluye como un nivel bueno y un nivel alto, y por último 2,3% como malo, regular e inferior. Asimismo, el 53,5% de los niños percibe a los juegos con reglas convencionales en un nivel regular, el 36,0% en nivel bueno y el 10,5% en nivel malo. Estos resultados subrayan la diversidad de percepciones de los niños sobre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral, destacando la importancia de incorporar juegos estructurados con reglas claras como parte integral del desarrollo del lenguaje oral en el contexto educativo inicial.

**Tabla 7***Tabla cruzada entre juegos al aire libre y expresión oral*

			Expresión oral				
			Inferior (16 - 36)	Moderado (37 - 58)	Alto (59 - 80)	Total	
Juegos al aire libre	Malo (16 - 36)	Recuento	1	2	0	3	
		% del total	1.2%	2.3%	0.0%	3.5%	
	Regular (37 - 58)	Recuento	3	44	4	51	
		% del total	3.5%	51.2%	4.7%	59.3%	
	Bueno (59 - 80)	Recuento	0	2	30	32	
		% del total	0.0%	2.3%	34.9%	37.2%	
	Total			4	48	34	86
				4.7%	55.8%	39.5%	100.0%

En la tabla 7 se evidencia que, del total de servidores, el 51,2% concluye un nivel regular sobre los juegos al aire libre a su vez un nivel moderado respecto a la expresión oral, el 34,9% concluye como un nivel bueno y un nivel alto, y por último 3.5% como regular e inferior. Asimismo, el 59,3% de los niños percibe a los juegos al aire libre en un nivel regular, el 37,2% en nivel bueno y el 3,5% en nivel malo. Estos resultados subrayan la percepción variada de los niños sobre los juegos al aire libre y la expresión oral, resaltando la importancia de integrar actividades al aire libre como parte esencial del entorno educativo para promover un desarrollo efectivo del lenguaje oral en el contexto educativo inicial.

## Análisis inferencial

En el presente estudio se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov ya que el valor total de la muestra fue mayor a 50. Los criterios de decisión fueron los siguientes:

- Cuando el valor p excede a 0,05; se concluye que la repartición de los datos es normal, y se procede a utilizar las pruebas paramétricas.
- Cuando el valor p no excede a 0,05; se concluye que la repartición de los datos no es normal, y se utiliza las pruebas no paramétricas.

**Tabla 8**

*Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov*

	Estadístico	Gl	Sig.
Estrategias lúdicas	,334	86	,000
Expresión oral	,335	86	,000

Tal como se aprecia en la tabla 8, se observó que el factor de la significancia (Sig.) es equivalente a 0,000; en consecuencia, de acuerdo a los criterios de decisión, el valor de p no es mayor 0,05; por tanto, esto indica que los datos no siguen una repartición normal, implicando la necesidad de utilizar las pruebas estadísticas no paramétricas como el estadístico de Rho de Spearman para el análisis de correlación.

Para el contraste de las hipótesis se tomó en cuenta los siguientes parámetros de decisión:

- Si el valor p no es inferior a 0,05, se debe afirmar la hipótesis nula ( $H_0$ ).
- Si el valor p es inferior a 0,05, se debe afirmar la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

### Hipótesis general

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**H<sub>a</sub>:** Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Tabla 9**

*Correlación entre administración de estrategias lúdicas y expresión oral*

		Estrategias lúdicas	Expresión oral	
Rho de Spearman	Estrategias lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,911**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	86	86
	Expresión oral	Coeficiente de correlación	,911**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	86	86

Conforme lo que indica la tabla 9, la prueba de correlación entre los juegos con objetos y la expresión oral se consiguió un valor de Rho de Spearman igual a 0,911; asimismo, el valor de la Sig. (bilateral) fue de 0,000. Por ende, se rechazó la H<sub>0</sub> y se afirmó la H<sub>a</sub>, ya que p-valor es menor a 0,05 y el índice de correspondencia tiene como significado interpretativo que fue positivo muy alto.

### Hipótesis específica 1

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**H<sub>a</sub>:** Existe relación significativa entre los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Tabla 10**

*Correlación entre juegos dramáticos y la expresión oral*

		Juegos dramáticos	Expresión oral
Rho de Spearman	Juegos dramáticos		
	Coeficiente de correlación	1,000	,728**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	86	86
Expresión oral	Expresión oral		
	Coeficiente de correlación	,728**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	86	86

Conforme lo que indica la tabla 10, la prueba de correlación entre los juegos dramáticos y la expresión oral se consiguió un valor de Rho de Spearman igual a 0,728; asimismo, el valor de la Sig. (bilateral) fue de 0,000. Por ende, se rechazó la H<sub>0</sub> y se afirmó la H<sub>a</sub>, ya que p-valor es menor a 0,05 y el índice de correspondencia tiene como significado interpretativo que fue positivo alto.

### Hipótesis específica 2

**H0:** No existe relación significativa entre los juegos con objetos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Ha:** Existe relación significativa entre los juegos con objetos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Tabla 11**

*Correlación entre juegos con objetos y la expresión oral*

		Juegos con objetos	Expresión oral
Rho de Spearman	Juegos con objetos		
	Coeficiente de correlación	1,000	,881**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	86	86
Expresión oral	Expresión oral		
	Coeficiente de correlación	,881**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	86	86

Conforme lo que indica la tabla 11, la prueba de correlación entre los juegos con objetos y la expresión oral se consiguió un valor de Rho de Spearman igual a 0,881; asimismo, el valor de la Sig. (bilateral) fue de 0,000. Por ende, se rechazó la H0 y se afirmó la Ha, ya que p-valor es menor a 0,05 y el índice de correspondencia tiene como significado interpretativo que fue positivo alto.

### Hipótesis específica 3

**H0:** No existe relación significativa entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Ha:** Existe relación significativa entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Tabla 12**

*Correlación entre juegos con reglas convencionales y la expresión oral*

		Juegos con reglas convencionales	Expresión oral
Rho de Spearman	Juegos con reglas convencionales	1,000	,797**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	86
	Expresión oral	,797**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	86	86

Conforme lo que indica la tabla 12, la prueba de correlación entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral se consiguió un valor de Rho de Spearman igual a 0,797; asimismo, el valor de la Sig. (bilateral) fue de 0,000. Por ende, se rechazó la H0 y se afirmó la Ha, ya que p-valor es menor a 0,05 y el índice de correspondencia tiene como significado interpretativo que fue positivo alto.

#### Hipótesis específica 4

**H0:** No existe relación significativa entre los juegos al aire libre y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Ha:** Existe relación significativa entre los juegos al aire libre y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024.

**Tabla 13**

*Correlación entre juegos al aire libre y la expresión oral*

		Juegos al aire libre	Expresión oral
Rho de Spearman	Juegos al aire libre		
	Coeficiente de correlación	1,000	,829**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	86	86
Rho de Spearman	Expresión oral		
	Coeficiente de correlación	,829**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	86	86

Conforme lo que indica la tabla 13, la prueba de correlación entre los juegos al aire libre y la expresión oral se consiguió un valor de Rho de Spearman igual a 0,829; asimismo, el valor de la Sig. (bilateral) fue de 0,000. Por ende, se rechazó la H0 y se afirmó la Ha, ya que p-valor es menor a 0,05 y el índice de correspondencia tiene como significado interpretativo que fue positivo alto.

#### IV. DISCUSIÓN

La investigación en cuestión mantuvo como objetivo establecer la relación entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; donde se determinó una relación directa y una correlación positiva muy alta. Asimismo, se señaló que el 57,0% de los niños percibe a las estrategias lúdicas en un nivel regular, un 37,2% en nivel bueno y un 5,8% en un nivel malo. Por otro lado, en la expresión oral se demostró que el 55,8% de los niños lo percibe en un nivel moderado, un 39,5% en un nivel alta y un 4,7% en un nivel inferior. Se puede evidenciar que el hecho de que solo un pequeño porcentaje de niños perciba las estrategias lúdicas y su expresión oral en niveles malos, y existen áreas específicas que podrían beneficiarse de una atención más enfocada.

Los resultados anteriores coinciden con Salazar (2021) sobre la gamificación y su contribución al desarrollo de la expresión lingüística en estudiantes de un colegio público también mostró una mejora significativa, lo cual es consistente con los resultados anteriores. La diferencia positiva y significativa en la expresión oral tras la implementación de la gamificación subraya la eficacia de métodos interactivos y lúdicos en el aprendizaje. Las coincidencias resaltan la relevancia de integrar juegos didácticos y lúdicos en el currículo de educación inicial para potenciar habilidades esenciales como la expresión oral, demostrando que estas metodologías no solo son efectivas, sino necesarias para un desarrollo educativo integral.

Igualmente, Vera (2022) también estableció una correlación significativa entre la enseñanza basada en el juego y el aprendizaje crítico en lengua y escritura, aunque sus resultados mostraron que un considerable 50,0% de los estudiantes alcanzaron solo un nivel medio en comprensión de lengua y escritura, y que las variables de juegos lúdicos y aprendizaje significativo se situaron en un nivel bajo. Sin embargo, ambas investigaciones coinciden en subrayar lo elemental de las estrategias lúdicas como estrategias y herramientas pedagógicas a fin de mejorar habilidades.

La teoría de Piaget respalda las discusiones de investigación sobre la gamificación y el aprendizaje basado en el juego al centrarse en la importancia del desarrollo cognitivo a través de la interacción activa con el entorno, dado que sostuvo que los niños asimilan mejor cuando están activamente implicados en el

procedimiento de aprendizaje, utilizando la exploración y la manipulación de objetos y situaciones para construir su conocimiento. Esta perspectiva se alinea con los hallazgos de Salazar (2021) y Vera (2022) en varios aspectos.

Respecto al objetivo específico uno, fue establecer la relación entre los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; donde se determinó una relación directa y una correlación positiva alta. Asimismo, se señaló que el 51,2% de los niños percibe a los juegos dramáticos en un nivel regular, un 45,3% en nivel bueno y un 3,5% en un nivel malo. Por lo tanto, la percepción de los juegos dramáticos sugiere que hay aspectos que podrían mejorarse en su aplicación para maximizar su efectividad y aceptación entre los niños de inicial. Las instituciones educativas podrían enfocarse en mejorar la calidad de los juegos dramáticos y su implementación para convertir las percepciones regulares en buenas y reducir aún más las percepciones negativas.

Los resultados mencionados guardan similitudes con el estudio de Pretell (2021) sobre la asociación entre la competencia en expresión oral y las destrezas sociales en escolares de secundaria encontró una correlación moderadamente positiva y significativa. A pesar de las diferencias en los contextos educativos y las edades de los participantes, ambas investigaciones coinciden en demostrar que actividades interactivas, ya sean juegos dramáticos o el desarrollo de destrezas sociales, están positivamente correlacionadas con mejoras en la expresión oral.

Además, comparando con el estudio de Cedeño y Calle (2020), se estableció una semejanza en la percepción de los beneficios de las estrategias lúdicas. Ellos encontraron que los juegos pueden potenciar significativamente las habilidades de los recién llegados, aunque solo el 44% de los profesores incorporan estos juegos ocasionalmente. Esta baja frecuencia en el uso de juegos lúdicos puede limitar su efectividad.

La expresión de Brailovsky (2020) sobre las estrategias lúdicas respalda las similitudes anteriores, ya que resalta cómo el juego deliberado en entornos educativos puede fomentar el aprendizaje y la socialización en los niños, puesto que la selección meticulosa de juegos y la creación de ambientes motivadores son cruciales para la participación activa y efectiva en el aprendizaje. Esta perspectiva resuena

fuertemente con los resultados de Pretell (2021), que demuestran una correlación moderadamente positiva y significativa entre la competencia en expresión oral y las destrezas sociales en escolares de secundaria. La coincidencia también se observa en el estudio de Cedeño y Calle (2020), destacando la necesidad de una implementación más frecuente y estructurada de estas estrategias.

Concerniente al objetivo específico dos, fue comprobar la relación entre los juegos con objetos y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; donde se determinó una relación directa y una correlación positiva alta. Asimismo, se señaló que el 54,7% de los niños percibe a los juegos con objetos en un nivel regular, un 43,0% en nivel bueno y un 2,5% en un nivel malo. Aunque la mayoría de los niños tienen una percepción regular o buena de los juegos con objetos, el hecho de que una pequeña parte los perciba como malos sugiere que puede haber factores individuales o contextuales que influyen en esta percepción negativa. Por lo tanto, los juegos con objetos deberían ser considerados como una herramienta valiosa en la educación inicial para promover la expresión oral.

Los resultados expresados son similares a los de Lurita (2020), que comprobó que las estrategias lúdicas se vinculan directamente con el perfeccionamiento de la creatividad en infantes, encontramos coincidencias en la eficiencia de las estrategias lúdicas. Ambas investigaciones subrayan lo esencial de estas estrategias para el incremento de habilidades clave en los niños. Sin embargo, mientras que Lurita se centró en la creatividad y encontró una significancia estadística fuerte, nuestra investigación se enfocó en la expresión oral y también encontró una correlación positiva alta.

También, el estudio de Barboza et al. (2022), que analizó la incidencia del e-learning en la expresión oral de los estudiantes, se observa una coincidencia en los beneficios de las metodologías activas en la enseñanza de habilidades orales. Ambos estudios muestran una percepción positiva hacia las estrategias utilizadas (juegos con objetos y e-learning), lo cual subraya la importancia de métodos interactivos y lúdicos en el desarrollo de la expresión oral. No obstante, mientras nuestra investigación revela una percepción predominantemente regular con potencial de mejora, el estudio de Barboza et al. indica una aceptación casi universal del e-learning.

Medina (2017) respalda el análisis anterior con su definición de estrategias lúdicas al destacar que estas actividades, integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizan el juego como un medio efectivo para propiciar la adquisición de conocimientos significativos. Esto se alinea con los hallazgos tanto de nuestra investigación como de los estudios de Lurita (2020) y Barboza et al. (2022), que demuestran la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades esenciales como la creatividad y la expresión oral.

En relación al objetivo específico tres, fue determinar la relación entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; donde se determinó una relación directa y una correlación positiva alta. Asimismo, se señaló que el 53,5% de los niños percibe a los juegos con reglas convencionales en un nivel regular, un 36,0% en nivel bueno y un 10,5% en un nivel malo. Esto puede indicar que los juegos son aceptados de manera general, pero no entusiasman a todos los niños. Por otro lado, otros niños tienen una percepción buena de estos juegos, lo que sugiere que una parte significativa de los niños los disfruta y probablemente se beneficia más de ellos en términos de desarrollo de la expresión oral. Mientras que los niños tienen una percepción mala de estos juegos, lo cual puede deberse a la falta de interés, dificultades para seguir reglas o diferencias individuales.

Comparando con el estudio de Cruzado (2023), que exploró la asociación entre los juegos lúdicos y el rendimiento estudiantil en infantes de educación inicial, ya que reportó una correlación positiva moderada ( $Rho = 0,599$ ). Esto indica una relación significativa pero menos intensa. Estas coincidencias resaltan la relevancia de adaptar los métodos lúdicos al objetivo educativo específico. Se subraya el valor de los juegos en la educación inicial, nuestra investigación sugiere que los juegos con reglas convencionales tienen un impacto particularmente fuerte en la expresión oral, lo cual podría ser debido a la estructura y disciplina que estos juegos imponen, facilitando un entorno para el desarrollo verbal.

De igual manera, comparando con el estudio de Medina (2019), que buscaba identificar juegos lúdicos para mejorar habilidades matemáticas en niños de tres a cuatro años, se encuentra una coincidencia en la relevancia de los juegos estructurados para el incremento de competencias específicas. Medina subraya la necesidad de variar metodologías, materiales y tiempos en las actividades, lo cual es

un principio aplicable también a los juegos con reglas convencionales en nuestra investigación. Ambas investigaciones destacan que la estructuración y el diseño cuidadoso de las actividades lúdicas son cruciales para los beneficios educativos.

Montero (2017) los resultados mencionados al enfatizar el valor de los juegos didácticos como estrategias educativas que pueden aumentar la participación e interés de los alumnos. Montero subraya que los juegos didácticos, cuando se aplican adecuadamente, pueden atraer la atención de los alumnos e incentivar su participación con una mayor atención e ímpetu en el aprendizaje.

En proporción al objetivo específico cuatro, fue establecer la relación entre los juegos al aire y la expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024; donde se determinó una relación directa y una correlación positiva alta. Asimismo, se señaló que el 59,3% de los niños percibe a los juegos al aire en un nivel regular, un 37,2% en nivel bueno y un 3,5% en un nivel malo. Dado que los niños que perciben los juegos como regulares, existe una oportunidad significativa para mejorar esta percepción a través de intervenciones que incrementen la calidad y la participación en juegos al aire libre. Se infiere que, mejorar la calidad de los juegos al aire libre mejora potencialmente en fortalecer aún más la relación positiva y directa con la expresión oral.

Comparando con el estudio de Cruzado (2023), que estableció una correlación positiva media entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en alumnos de educación inicial, se observan tanto coincidencias como diferencias. La coincidencia radica en que ambos enfoques lúdicos, ya sean juegos al aire libre o juegos en general, muestran una incidencia directa en el desarrollo infantil, lo que subraya la validez de integrar estos métodos en la educación inicial. Sin embargo, la diferencia en el nivel de correlación podría atribuirse a la naturaleza específica de las actividades y al entorno en que se desarrollan. En contraste, los juegos lúdicos aplicados en un entorno más estructurado, como el aula, pueden tener un impacto más moderado en el rendimiento académico debido a factores adicionales.

De igual manera, Cedeño y Calle (2020) también investigaron cómo las estrategias lúdicas potencian habilidades, revelando que el 44% de los profesores solo ocasionalmente incorporan juegos en su práctica educativa. A pesar de esto, los juegos implementados predisponen a los alumnos a un aprendizaje más efectivo, lo

cual coincide con nuestros hallazgos sobre los beneficios de los juegos al aire libre. La diferencia clave radica en la frecuencia y disposición de los docentes a utilizar estas estrategias. La coincidencia en los resultados destaca la eficacia de los juegos como herramienta educativa, pero las diferencias subrayan un desafío en la adopción y consistencia en su uso.

Gallardo (2018) respalda los análisis anteriores ya que enaltecen las prioridades del juego en el desarrollo infantil, resaltando su rol en la internalización de principios, normas y disposición hacia el aprendizaje. Gallardo subraya que el juego puede revelar aspectos fundamentales de la naturaleza humana, los cuales a menudo están restringidos en entornos educativos tradicionales.

## V. CONCLUSIONES

Respecto al objetivo general, se estableció una correlación positiva moderada entre las estrategias lúdicas y la expresión oral en niños de educación inicial UGEL 04. Por lo tanto, las estrategias lúdicas pueden ser efectivas para fomentar y mejorar la expresión oral en el contexto educativo inicial, proporcionando una base sólida para promover prácticas pedagógicas que integren el juego como herramienta educativa clave.

Respecto al objetivo específico uno, se estableció una correlación positiva alta entre los juegos dramáticos y la expresión oral en niños de educación inicial UGEL 04. Por lo tanto, se subraya la importancia de los juegos dramáticos como una herramienta educativa efectiva para estimular la comunicación oral en los niños en sus primeros años de educación, promoviendo así un entorno educativo dinámico y enriquecedor.

Respecto al objetivo específico dos, se estableció una correlación positiva alta entre los juegos con objetos y la expresión oral en niños de educación inicial UGEL 04. Por lo tanto, se remarca la importancia de integrar actividades que involucren la manipulación de objetos como parte del currículo educativo inicial, para enriquecer y fortalecer la capacidad de expresión oral de los niños de manera efectiva y dinámica.

Respecto al objetivo específico tres, se estableció una correlación positiva alta entre los juegos con reglas convencionales y la expresión oral en niños de educación inicial UGEL 04. Por lo tanto, se subraya la importancia de los juegos con reglas establecidas como una herramienta eficaz para promover y mejorar la capacidad de expresión oral en el contexto educativo inicial, facilitando el aprendizaje a través de la interacción social y la práctica estructurada.

Respecto al objetivo específico cuatro, se estableció una correlación positiva alta entre los juegos al aire y la expresión oral en niños de educación inicial UGEL 04. Por lo tanto, la exposición y participación en juegos al aire libre pueden ser beneficiosos para el desarrollo del lenguaje oral en el contexto educativo inicial, posiblemente facilitando un entorno más estimulante y dinámico que promueve la comunicación verbal y la interacción social entre los niños.

## **VI. RECOMENDACIONES**

A la directiva de la institución educativa implementar un programa pedagógico que integre de manera sistemática estrategias lúdicas, como juegos estructurados y actividades creativas, en el currículo educativo inicial. Esto no solo fomentará la expresión oral de los niños, sino que también enriquecerá su experiencia educativa mediante el juego como herramienta clave de aprendizaje.

A los profesores promover la inclusión de actividades de juego dramático en el aula, facilitando espacios donde los niños puedan explorar roles y escenarios imaginarios. Esto no solo fortalecerá su habilidad para comunicarse oralmente, sino que también cultivará habilidades sociales y creativas fundamentales desde una edad temprana.

A los profesores integrar actividades que involucren la manipulación de objetos como parte integral del plan de estudios, proporcionando materiales educativos variados y adaptados a las edades de los niños. Esto permitirá que los niños desarrollen habilidades motrices y lingüísticas a través de experiencias prácticas y sensoriales en un entorno educativo enriquecido.

A los profesores a incorporar juegos estructurados con reglas claras y roles definidos dentro del currículo escolar, facilitando situaciones donde los niños puedan practicar la expresión oral mientras participan activamente en actividades grupales. Esto promoverá el desarrollo del lenguaje y la cooperación entre pares de manera efectiva desde los primeros años de educación.

A los tutores aprovechar los espacios al aire libre como recursos educativos, diseñando actividades que fomenten la exploración sensorial y la interacción verbal entre los niños. Proporcionar tiempo dedicado a juegos al aire libre no solo apoyará el desarrollo físico, sino que también enriquecerá el vocabulario y la capacidad de comunicación oral de los niños en un entorno natural y estimulante.

## REFERENCIAS

- Arias, J., y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL.  
[https://www.researchgate.net/publication/352157132\\_DISENO\\_Y\\_METODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION](https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION)
- Banco Mundial. (2023). El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizajes y no pueden leer y comprender un texto simple.  
<https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>
- Brailovsky, D. (2020). *Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica*. Novedades Educativas.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/Did%C3%A1ctica\\_del\\_nivel\\_inicial\\_en\\_clave\\_pe/qo4MEAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Did%C3%A1ctica_del_nivel_inicial_en_clave_pe/qo4MEAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)
- Brailovsky, D. (2020). *Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica*. Novedades Educativas.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/Did%C3%A1ctica\\_del\\_nivel\\_inicial\\_en\\_clave\\_pe/qo4MEAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Did%C3%A1ctica_del_nivel_inicial_en_clave_pe/qo4MEAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)
- CEPAL. (2023). Primera infancia en la postpandemia en América Latina y el Caribe.  
<https://www.cepal.org/es/enfoques/primera-infancia-la-pospandemia-america-latina-caribe>
- Delaunay, A. (2016). *La educación pre-escolar*. Editorial Cincel.
- Dieterich, H. (2021). *Nueva guía para la investigación científica*.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/Nueva\\_gu%C3%ADa\\_para\\_la\\_investigaci%C3%B3n\\_cient/6VxQEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Nueva_gu%C3%ADa_para_la_investigaci%C3%B3n_cient/6VxQEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)
- EsSalud. (2022). EsSalud advierte que al menos 15% de niños con problemas de aprendizaje en la pandemia padece dislexia.  
<http://noticias.essalud.gob.pe/?inno-noticia=essalud-advier-te-que-al-menos-15-de-ninos-con-problemas-de-aprendizaje-en-la-pandemia-padece-dislexia>
- Fuentes, D., Toscano, A., Malvaceda, E., Díaz, J. y Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación: conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.  
<http://dx.doi.org/10.18566/978-958-764-879-9>

- García, L. (2016). *Materiales de Calidad*. Francia: Editorial del Bened.
- Gobierno del Perú. (2022). EsSalud Almenara alerta: Seis de cada diez niños atendidos en el servicio de patología de desarrollo, tienen problemas de aprendizaje. <https://www.gob.pe/institucion/essalud/noticias/951883-essalud-almenara-alerta-seis-de-cada-diez-ninos-atendidos-en-el-servicio-de-patologia-de-desarrollo-tienen-problemas-de-aprendizaje>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. <https://n9.cl/br1sy>
- Hernández, R., y Coello, S. (2020). *El proceso de investigación científica*. Editorial Universitaria. [https://www.google.com.pe/books/edition/El\\_proceso\\_de\\_investigaci%C3%B3n\\_cient%C3%ADfica/03n1DwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1](https://www.google.com.pe/books/edition/El_proceso_de_investigaci%C3%B3n_cient%C3%ADfica/03n1DwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1)
- Humble, S. (2020). *Quantitative Analysis of Questionnaires*. Routledge. [https://www.researchgate.net/publication/338586217\\_Quantitative\\_Analysis\\_of\\_Questionnaires\\_Techniques\\_to\\_Explore\\_Structures\\_and\\_Relationships](https://www.researchgate.net/publication/338586217_Quantitative_Analysis_of_Questionnaires_Techniques_to_Explore_Structures_and_Relationships)
- Long, Y. & Huang, Y. (2024). The effects of interactive electronic picture books on young children's oral expression skills. *International Journal of Education and Practice*, 12(2), 312-323. <https://10.18488/61.v12i2.3680>
- Lurita, N. (2020). Estrategia lúdica psicomotriz y la creatividad en aulas multiedades de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial "Julia Valenzuela I" Ugel 05 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/70823>
- Maletta, H. (2019). *Epistemología aplicada: Metodología y técnica de la producción científica*. Consorcio de Investigación Económica y Social, CIES. <https://cies.org.pe/wp-content/uploads/2016/07/epistemologia-y-tecnica-de-la-produccion-cientifica.pdf>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U. <https://fdiazca.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/06/046.-mastertesis-metodologicc81a-de-la-investigaciocc81n-cuantitativa-cualitativa-y-redacciocc81n-de-la-tesis-4ed-humberto-ncc83aupas-paitacc81n-2014.pdf>
- Pretell, R. (2021). Expresión oral y habilidades sociales en estudiantes del segundo de secundaria, Institución Educativa Ricardo Bentín, Rímac, 2020 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/62415>

Rodríguez, Y. (2020). *Metodología de la investigación*. Editorial Klik.

[https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)

Romero, M., Naranjo, M., y Saavedra, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. *Revista Científica Hallazgos21*, 6(1), 55-65.

<https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/507>

Romero, M., Naranjo, M., y Saavedra, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. *Revista Científica Hallazgos21*, 6(1), 55-65.

<https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/507>

Salazar, M. (2021). Gamificación y expresión oral en los niños de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/76581>

Saltos, T., y Mendoza, M. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en infantes de Educación Inicial II. *Revista Cognosis*. 7(2), 13–26. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i2.4818>

Sánchez, P. (2022). Diseño y desarrollo de instrumentos en línea. Centro de Estudios, Clínica e Investigación Psicológica.

[https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)

Toro, S., & Tejeda, R. (2020). Estudio diagnóstico de la expresión oral como habilidad comunicativa en la educación inicial. *REFCaIE: Revista Electrónica Formación Y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 59-75.

<https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3267>

Torregrossa, J., Andreou, M., Bongartz, C., & Tsimpli, M. (2021). Bilingual acquisition of reference: The role of language experience, executive functions and cross-linguistic effects. *Bilingualism: Language and Cognition*, 24(4), 694-706.

<https://doi:10.1017/S1366728920000826>

UNICEF. (2024). Compromiso para la acción sobre el aprendizaje básico.

<https://www.unicef.org/lac/educacion/compromiso-accion-sobre-aprendizaje-basico->

[alc#:~:text=La%20pandemia%20profundiz%C3%B3%20la%20crisis,la%20edad%20de%20diez%20a%C3%B1os.](#)

Valles, V., & Ríos, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S172980912022000300080&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S172980912022000300080&lng=es&tlng=es)

Wasu, I., Kujanča, V., & Sánchez, S. (2022). Nivel de expresión oral en niños de cinco años de la comunidad Nazareth, Amazonas, Perú. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(1), 09–15. <https://doi.org/10.25127/rcsh.20225.833>

Wirth, A., Ehming, S., Drescher, N., Guffler, S., & Niklas, F. (2020). Facets of the Early Home Literacy Environment and Children's Linguistic and Socioemotional Competencies. *Early Education and Development*, 31(6), 892–909. <https://doi.org/10.1080/10409289.2019.1706826>

Zapata, Á. y Lombana, J. (2023). Guía práctica para elaborar proyectos de investigación aplicada en administración, gerencia y negocios. Editorial Uninorte. <https://n9.cl/5avtj>

## ANEXOS

### Anexo 1. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Estrategias lúdicas	Son métodos que emplean el juego de manera deliberada en entornos educativos, involucrando la selección meticulosa de juegos, actividades o materiales, la creación de ambientes de juego motivadores y la participación activa para fomentar el aprendizaje y la socialización en los niños (Brailovsky, 2020)	Medir el nivel de las estrategias lúdicas en los niños de inicial por medio de cuatro dimensiones y ocho indicadores de escala ordinal de tipo Likert a través de un cuestionario conformado por 16 ítems.	Juegos dramáticos	Juegos de rol Juegos de mímica	1; 2; 3; 4;	Ordinal, de tipo Likert (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Bajo [16 – 36]  Medio [37 – 58]  Alto [59 – 80]
			Juegos con objetos	Juegos con bloques Juegos con utensilios	5; 6 7; 8		
			Juegos con reglas convencionales	Juegos de mesa Juegos deportivos	9; 10 11; 12		
			Juegos al aire libre	Juego de rayuela Juego de balón prisionero	13; 14 15; 16		
Expresión oral	Es una característica fundamental para el aprendizaje y progreso del idioma, desempeñando un rol crucial al abarcar habilidades como expresarse, narrar, declamar y repetir mientras otros escuchan. Implica el intercambio de ideas, opiniones y criterios entre individuos (Romero et al., 2021).	Medir el nivel de la expresión oral en los niños de inicial por medio de cuatro dimensiones y ocho indicadores de escala ordinal de tipo Likert a través de un cuestionario conformado por 16 ítems.	Fundamentos lingüísticos	Vocabulario Pronunciación	1; 2; 3; 4;	Ordinal, de tipo Likert (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Malo [16 – 36]  Regular [67 – 58]  Bueno [59 – 80]
			Fundamentos comunicativos	Coherencia Gestos	5; 6 7; 8		
			Fundamentos de persuasión	Argumentos Retórica	9; 10 11; 12		
			Fundamentos socioculturales	Sensibilidad Adaptabilidad	13; 14 15; 16		

## Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS						
<b>Objetivo:</b> conocer los niveles de las estrategias lúdicas en todas sus dimensiones en los niños de 3 a 5 años de una institución educativa de inicial.						
<b>Valoración de los instrumentos:</b> siempre (5), casi siempre (4), algunas veces (3), pocas veces (2), nunca (1).						
DIMENSIONES	INDICADORES	Valores de escala				
		1	2	3	4	5
<b>Juegos dramáticos</b>	<b>Juegos de rol</b>					
	1. Durante los juegos de roles, el niño intercambia ideas y opiniones.					
	2. Durante los juegos de roles, el niño se expresa libremente.					
	<b>Juegos de mímica</b>					
	3. Durante los juegos de mímica, el niño aprende a conversar con sus compañeros.					
	4. El niño se comunica más con sus compañeros durante los juegos de mímica.					
<b>Juegos con objetos</b>	<b>Juegos con bloques</b>					
	5. Durante los juegos con bloques, el inicio se expresa alegremente con sus compañeros.					
	6. El niño intercambia ideas y opiniones durante los juegos con bloques.					
	<b>Juegos con utensilios</b>					
	7. El niño es más elocuente cuando se encuentran jugando con utensilios.					
	8. Durante el juego con utensilios el niño intercambia ideas con otros compañeros.					
<b>Juegos con reglas convencionales</b>	<b>Juegos de mesa</b>					
	9. Durante los juegos de mesa, el niño tiende a expresar verbalmente.					
	10. Los juegos de mesa fomentan a que el niño intercambie palabras con sus compañeros.					
	<b>Juegos deportivos</b>					
	11. Durante los juegos deportivos, el niño se comunica con sus compañeros.					
	12. Los juegos deportivos ayudan a que el niño se exprese oralmente.					
<b>Juegos al aire libre</b>	<b>Juego de rayuela</b>					
	13. Durante el juego de rayuela, el niño demuestra claridad al comunicarse.					
	14. El juego de rayuela ayuda a que el niño tenga mayor fluidez en su comunicación.					
	<b>Juego de balón prisionero</b>					
	15. Durante el juego de balón prisionero, el niño interactúa con alegría con sus compañeros.					
	16. El juego de balón prisionero ayuda a que el niño se pueda expresar mejor oralmente.					

### INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

**Objetivo:** conocer los niveles de la expresión oral en todas sus dimensiones en los niños de 3 a 5 años de una institución educativa de inicial.

**Valoración de los instrumentos:** siempre (5), casi siempre (4), algunas veces (3), pocas veces (2), nunca (1).

DIMENSIONES	INDICADORES	Valores de escala				
		1	2	3	4	5
Fundamentos lingüísticos	Vocabulario					
	1. El niño mejora su vocabulario durante los juegos lúdicos.					
	2. El niño es consciente de las palabras que usa durante los juegos lúdicos.					
	Pronunciación					
	3. El niño ha mejorado su pronunciación durante los juegos lúdicos.					
	4. Se comprenden la pronunciación del niño durante los juegos lúdicos.					
Fundamentos comunicativos	Coherencia					
	5. El niño se expresa con mayor coherencia durante los juegos lúdicos.					
	6. El niño es coherente en sus acciones y decisiones durante los juegos lúdicos.					
	Gestos					
	7. El niño gesticula mejor durante los juegos lúdicos.					
	8. El niño usa gestos para comunicarse durante los juegos lúdicos.					
Fundamentos de persuasión	Argumentos					
	9. El niño expresa argumentos de su punto de vista durante los juegos lúdicos.					
	10. El niño toma una postura durante los juegos lúdicos.					
	Retórica					
	11. El niño se comunica de manera persuasiva durante los juegos lúdicos.					
	12. El niño se comunica de manera conmovida durante los juegos lúdicos.					
Fundamentos socioculturales	Sensibilidad					
	13. El niño expresa una mayor sensibilidad durante los juegos lúdicos.					
	14. El niño demuestra sus sentimientos durante los juegos lúdicos.					
	Adaptabilidad					
	15. El niño se adapta fácilmente a cualquier juego lúdico.					
	16. El niño piensa antes de actuar durante los juegos lúdicos.					

### Anexo 3. Validación de instrumentos de investigación

#### Matriz de validación de la guía de observación de la variable estrategias lúdicas

Definición de las estrategias lúdicas: son métodos que emplean el juego de manera deliberada en entornos educativos, involucrando la selección meticulosa de juegos, actividades o materiales, la creación de ambientes de juego motivadores y la participación activa para fomentar el aprendizaje y la socialización en los

Subcategoría	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Juegos dramáticos	Juegos de rol	1. Durante los juegos de rol, el niño intercambia ideas y opiniones.	1	1	1	1	
		2. Durante los juegos de rol, el niño se expresa libremente.	1	1	1	1	
	Juegos de mímica	3. Durante los juegos de mímica, el niño aprende a conversar con sus compañeros.	1	1	1	1	
		4. El niño se comunica más con sus compañeros durante los juegos de mímica.	1	1	1	1	
Juegos con objetos	Juegos con bloques	5. Durante los juegos con bloques, el niño se expresa con sus compañeros.	1	1	1	1	
		6. El niño intercambia ideas y opiniones durante los juegos con bloques.	1	1	1	1	
	Juegos con utensilios	7. El niño es más elocuente cuando se encuentran jugando con utensilios.	1	1	1	1	
		8. Durante el juego con utensilios el niño intercambia ideas con otros compañeros.	1	1	1	1	

Juegos con reglas convencionales	Juegos de mesa	9. Durante los juegos de mesa, el niño tiende a expresar más verbalmente.	1	1	1	1	
		10. Los juegos de mesa fomentan a que el niño intercambie palabras con sus compañeros.	1	1	1	1	
	Juegos deportivos	11. Durante los juegos deportivos, el niño se comunica con sus compañeros.	1	1	1	1	
		12. Los juegos deportivos ayudan a que el niño se exprese oralmente.	1	1	1	1	
Juegos al aire libre	Juego de rayuela	13. Durante el juego de rayuela, el niño demuestra claridad al comunicarse.	1	1	1	1	
		14. El juego de rayuela ayuda a que el niño tenga mayor fluidez en su comunicación.	1	1	1	1	
	Juego de balón prisionero	15. Durante el juego de balón prisionero, el niño se comunica con coherencia.	1	1	1	1	
		16. El juego de balón prisionero ayuda a que el niño se pueda expresar mejor oralmente.	1	1	1	1	

#### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación de estrategias lúdicas
<b>Objetivo del instrumento</b>	Observar y medir el comportamiento de los niños con las estrategias lúdicas.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Yolanda Josefina Huayta Franco
<b>Documento de identidad</b>	09333287
<b>Años de experiencia en el área</b>	12 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctora en Educación
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad César Vallejo
<b>Cargo</b>	Docente RENACYT TP
<b>Número telefónico</b>	994 701 652
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	20 de mayo del 2024

## Matriz de validación de la guía de observación de la variable expresión oral

Definición de la expresión oral: es una característica fundamental para el aprendizaje y progreso del idioma, desempeñando un rol crucial al abarcar habilidades como expresarse, narrar, declamar y repetir mientras otros escuchan. Implica el intercambio de ideas, opiniones y criterios entre individuos (Romero et al., 2021).

Subcategoría	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Fundamentos lingüísticos	Vocabulario	1. Durante los juegos de rol, el niño intercambia ideas y opiniones.	1	1	1	1	
		2. Durante los juegos de rol, el niño se expresa libremente.	1	1	1	1	
	Pronunciación	3. Durante los juegos de mímica, el niño aprende a conversar con sus compañeros.	1	1	1	1	
		4. El niño se comunica más con sus compañeros durante los juegos de mímica.	1	1	1	1	
Fundamentos comunicativos	Coherencia	5. Durante los juegos con bloques, el niño se expresa con sus compañeros.	1	1	1	1	
		6. El niño intercambia ideas y opiniones durante los juegos con bloques.	1	1	1	1	
	Gestos	7. El niño es más elocuente cuando se encuentran jugando con utensilios.	1	1	1	1	
		8. Durante el juego con utensilios el niño intercambia ideas con otros compañeros.	1	1	1	1	

Fundamentos de persuasión	Argumentos	9. Durante los juegos de mesa, el niño tiende a expresar más verbalmente.	1	1	1	1	
		10. Los juegos de mesa fomentan a que el niño intercambie palabras con sus compañeros.	1	1	1	1	
	Retórica	11. Durante los juegos deportivos, el niño se comunica con sus compañeros.	1	1	1	1	
		12. Los juegos deportivos ayudan a que el niño se exprese oralmente.	1	1	1	1	
Fundamentos socioculturales	Sensibilidad	13. Durante el juego de rayuela, el niño demuestra claridad al comunicarse.	1	1	1	1	
		14. El juego de rayuela ayuda a que el niño tenga mayor fluidez en su comunicación.	1	1	1	1	
	Adaptabilidad	15. Durante el juego de balón prisionero, el niño se comunica con coherencia.	1	1	1	1	
		16. El juego de balón prisionero ayuda a que el niño se pueda expresar mejor oralmente.	1	1	1	1	

#### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación de la expresión oral
<b>Objetivo del instrumento</b>	Observar y medir el comportamiento de los niños con la expresión oral
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Yolanda Josefina Huayta Franco
<b>Documento de identidad</b>	09333287
<b>Años de experiencia en el área</b>	12 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctora en Educación
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad César Vallejo
<b>Cargo</b>	Docente RENACYT TP
<b>Número telefónico</b>	994 701 652
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	20 de mayo del 2024

## Matriz de validación de la guía de observación de la variable estrategias lúdicas

Definición de las estrategias lúdicas: son métodos que emplean el juego de manera deliberada en entornos educativos, involucrando la selección meticulosa de juegos, actividades o materiales, la creación de ambientes de juego motivadores y la participación activa para fomentar el aprendizaje y la socialización en los

Subcategoría	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Juegos dramáticos	Juegos de rol	17. Durante los juegos de rol, el niño intercambia ideas y opiniones.	1	1	1	1	
		18. Durante los juegos de rol, el niño se expresa libremente.	1	1	1	1	
	Juegos de mímica	19. Durante los juegos de mímica, el niño aprende a conversar con sus compañeros.	1	1	1	1	
		20. El niño se comunica más con sus compañeros durante los juegos de mímica.	1	1	1	1	
Juegos con objetos	Juegos con bloques	21. Durante los juegos con bloques, el niño se expresa con sus compañeros.	1	1	1	1	
		22. El niño intercambia ideas y opiniones durante los juegos con bloques.	1	1	1	1	
	Juegos con utensilios	23. El niño es más elocuente cuando se encuentran jugando con utensilios.	1	1	1	1	
		24. Durante el juego con utensilios el niño intercambia ideas con otros compañeros.	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de experto**

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación de estrategias lúdicas
<b>Objetivo del instrumento</b>	Observar y medir el comportamiento de los niños con las estrategias lúdicas.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Jhonny Félix Farfán Pimentel
<b>Documento de identidad</b>	06269132
<b>Años de experiencia en el área</b>	12
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctor en Ciencias de la Educación
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad César Vallejo
<b>Cargo</b>	Docente TP
<b>Número telefónico</b>	997026965
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	20 de mayo del 2024

Fundamentos de persuasión	Argumentos	9. Durante los juegos de mesa, el niño tiende a expresar más verbalmente.	1	1	1	1	
		10. Los juegos de mesa fomentan a que el niño intercambie palabras con sus compañeros.	1	1	1	1	
	Retórica	11. Durante los juegos deportivos, el niño se comunica con sus compañeros.	1	1	1	1	
		12. Los juegos deportivos ayudan a que el niño se exprese oralmente.	1	1	1	1	
Fundamentos socioculturales	Sensibilidad	13. Durante el juego de rayuela, el niño demuestra claridad al comunicarse.	1	1	1	1	
		14. El juego de rayuela ayuda a que el niño tenga mayor fluidez en su comunicación.	1	1	1	1	
	Adaptabilidad	15. Durante el juego de balón prisionero, el niño se comunica con coherencia.	1	1	1	1	
		16. El juego de balón prisionero ayuda a que el niño se pueda expresar mejor oralmente.	1	1	1	1	

## Matriz de validación de la guía de observación de la variable expresión oral

Definición de la expresión oral: es una característica fundamental para el aprendizaje y progreso del idioma, desempeñando un rol crucial al abarcar habilidades como expresarse, narrar, declamar y repetir mientras otros escuchan. Implica el intercambio de ideas, opiniones y criterios entre individuos (Romero et al., 2021).

Subcategoría	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Fundamentos lingüísticos	Vocabulario	1. Durante los juegos de rol, el niño intercambia ideas y opiniones.	1	1	1	1	
		2. Durante los juegos de rol, el niño se expresa libremente.	1	1	1	1	
	Pronunciación	3. Durante los juegos de mímica, el niño aprende a conversar con sus compañeros.	1	1	1	1	
		4. El niño se comunica más con sus compañeros durante los juegos de mímica.	1	1	1	1	
Fundamentos comunicativos	Coherencia	5. Durante los juegos con bloques, el niño se expresa con sus compañeros.	1	1	1	1	
		6. El niño intercambia ideas y opiniones durante los juegos con bloques.	1	1	1	1	
	Gestos	7. El niño es más elocuente cuando se encuentran jugando con utensilios.	1	1	1	1	
		8. Durante el juego con utensilios el niño intercambia ideas con otros compañeros.	1	1	1	1	

Fundamentos de persuasión	Argumentos	9. Durante los juegos de mesa, el niño tiende a expresar más verbalmente.	1	1	1	1	
		10. Los juegos de mesa fomentan a que el niño intercambie palabras con sus compañeros.	1	1	1	1	
	Retórica	11. Durante los juegos deportivos, el niño se comunica con sus compañeros.	1	1	1	1	
		12. Los juegos deportivos ayudan a que el niño se exprese oralmente.	1	1	1	1	
Fundamentos socioculturales	Sensibilidad	13. Durante el juego de rayuela, el niño demuestra claridad al comunicarse.	1	1	1	1	
		14. El juego de rayuela ayuda a que el niño tenga mayor fluidez en su comunicación.	1	1	1	1	
	Adaptabilidad	15. Durante el juego de balón prisionero, el niño se comunica con coherencia.	1	1	1	1	
		16. El juego de balón prisionero ayuda a que el niño se pueda expresar mejor oralmente.	1	1	1	1	

#### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación de estrategias lúdicas
<b>Objetivo del instrumento</b>	Observar y medir el comportamiento de los niños con las estrategias lúdicas.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Jhonny Félix Farfán Pimentel
<b>Documento de identidad</b>	06269132
<b>Años de experiencia en el área</b>	12
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctor en Ciencias de la Educación
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad César Vallejo
<b>Cargo</b>	Docente TP
<b>Número telefónico</b>	997026965
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	20 de mayo del 2024

## Matriz de validación de la guía de observación de la variable estrategias lúdicas

Definición de las estrategias lúdicas: son métodos que emplean el juego de manera deliberada en entornos educativos, involucrando la selección meticulosa de juegos, actividades o materiales, la creación de ambientes de juego motivadores y la participación activa para fomentar el aprendizaje y la socialización en los

Subcategoría	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Juegos dramáticos	Juegos de rol	17. Durante los juegos de rol, el niño intercambia ideas y opiniones.	1	1	1	1	
		18. Durante los juegos de rol, el niño se expresa libremente.	1	1	1	1	
	Juegos de mímica	19. Durante los juegos de mímica, el niño aprende a conversar con sus compañeros.	1	1	1	1	
		20. El niño se comunica más con sus compañeros durante los juegos de mímica.	1	1	1	1	
Juegos con objetos	Juegos con bloques	21. Durante los juegos con bloques, el niño se expresa con sus compañeros.	1	1	1	1	
		22. El niño intercambia ideas y opiniones durante los juegos con bloques.	1	1	1	1	
	Juegos con utensilios	23. El niño es más elocuente cuando se encuentran jugando con utensilios.	1	1	1	1	
		24. Durante el juego con utensilios el niño intercambia ideas con otros compañeros.	1	1	1	1	

Fundamentos de persuasión	Argumentos	9. Durante los juegos de mesa, el niño tiende a expresar más verbalmente.	1	1	1	1	
		10. Los juegos de mesa fomentan a que el niño intercambie palabras con sus compañeros.	1	1	1	1	
	Retórica	11. Durante los juegos deportivos, el niño se comunica con sus compañeros.	1	1	1	1	
		12. Los juegos deportivos ayudan a que el niño se exprese oralmente.	1	1	1	1	
Fundamentos socioculturales	Sensibilidad	13. Durante el juego de rayuela, el niño demuestra claridad al comunicarse.	1	1	1	1	
		14. El juego de rayuela ayuda a que el niño tenga mayor fluidez en su comunicación.	1	1	1	1	
	Adaptabilidad	15. Durante el juego de balón prisionero, el niño se comunica con coherencia.	1	1	1	1	
		16. El juego de balón prisionero ayuda a que el niño se pueda expresar mejor oralmente.	1	1	1	1	

#### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación de estrategias lúdicas
<b>Objetivo del instrumento</b>	Observar y medir el comportamiento de los niños con las estrategias lúdicas.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Rommel Lizandro Crispín
<b>Documento de identidad</b>	09554022
<b>Años de experiencia en el área</b>	11 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctor en Administración de la Educación
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad César Vallejo
<b>Cargo</b>	Docente TC
<b>Número telefónico</b>	941397665
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	20 de mayo del 2024

### Matriz de validación de la guía de observación de la variable expresión oral

Definición de la expresión oral: es una característica fundamental para el aprendizaje y progreso del idioma, desempeñando un rol crucial al abarcar habilidades como expresarse, narrar, declamar y repetir mientras otros escuchan. Implica el intercambio de ideas, opiniones y criterios entre individuos (Romero et al., 2021).

Subcategoría	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Fundamentos lingüísticos	Vocabulario	1. Durante los juegos de rol, el niño intercambia ideas y opiniones.	1	1	1	1	
		2. Durante los juegos de rol, el niño se expresa libremente.	1	1	1	1	
	Pronunciación	3. Durante los juegos de mímica, el niño aprende a conversar con sus compañeros.	1	1	1	1	
		4. El niño se comunica más con sus compañeros durante los juegos de mímica.	1	1	1	1	
Fundamentos comunicativos	Coherencia	5. Durante los juegos con bloques, el inicio se expresa con sus compañeros.	1	1	1	1	
		6. El niño intercambia ideas y opiniones durante los juegos con bloques.	1	1	1	1	
	Gestos	7. El niño es más elocuente cuando se encuentran jugando con utensilios.	1	1	1	1	
		8. Durante el juego con utensilios el niño intercambia ideas con otros compañeros.	1	1	1	1	

Fundamentos de persuasión	Argumentos	9. Durante los juegos de mesa, el niño tiende a expresar más verbalmente.	1	1	1	1	
		10. Los juegos de mesa fomentan a que el niño intercambie palabras con sus compañeros.	1	1	1	1	
	Retórica	11. Durante los juegos deportivos, el niño se comunica con sus compañeros.	1	1	1	1	
		12. Los juegos deportivos ayudan a que el niño se exprese oralmente.	1	1	1	1	
Fundamentos socioculturales	Sensibilidad	13. Durante el juego de rayuela, el niño demuestra claridad al comunicarse.	1	1	1	1	
		14. El juego de rayuela ayuda a que el niño tenga mayor fluidez en su comunicación.	1	1	1	1	
	Adaptabilidad	15. Durante el juego de balón prisionero, el niño se comunica con coherencia.	1	1	1	1	
		16. El juego de balón prisionero ayuda a que el niño se pueda expresar mejor oralmente.	1	1	1	1	

#### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Guía de observación de estrategias lúdicas
<b>Objetivo del instrumento</b>	Observar y medir el comportamiento de los niños con las estrategias lúdicas.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Rommel Lizandro Crispín
<b>Documento de identidad</b>	09554022
<b>Años de experiencia en el área</b>	11 años
<b>Máximo Grado Académico</b>	Doctor en Administración de la Educación
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad César Vallejo
<b>Cargo</b>	Docente TC
<b>Número telefónico</b>	941397665
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	20 de mayo del 2024

#### Anexo 4. Resultados del análisis de consistencia interna

El análisis de confiabilidad se hizo por una prueba piloto a 20 participantes de la muestra. La evaluación de Alfa de Cronbach se hizo mediante la siguiente escala:

Escala	Significado
Coeficiente alfa mayor a 0,9	Excelente
Coeficiente alfa mayor a 0,8	Bueno
Coeficiente alfa mayor a 0,7	Aceptable
Coeficiente alfa mayor a 0,6	Cuestionable
Coeficiente alfa mayor a 0,5	Pobre
Coeficiente alfa menor a 0,5	Inaceptable

#### Resultados de confiabilidad del instrumento estrategias lúdicas:

##### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,972	16

Ya que el resultado de confiabilidad Alfa de Cronbach es igual a 0,972; el instrumento de estrategias lúdicas se califica en la escala excelente.

#### Resultados de confiabilidad del instrumento expresión oral:

##### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,932	216

Ya que el resultado de confiabilidad Alfa de Cronbach es igual a 0,962; el instrumento de expresión oral se califica en la escala

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG
ÍTEM	Estrategias lúdicas																Expresión oral																
	Juegos dramáticos				Juegos con objetos				Juegos con reglas convencionales				Juegos al aire libre				Fundamentos lingüísticos				Fundamentos comunicativos				Fundamentos de persuasión				Fundamentos socioculturales				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	
Encuesta 1	4	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	5	3	4	5	3	3	
Encuesta 2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	
Encuesta 3	3	4	3	4	2	4	3	5	4	2	1	1	2	3	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	5	1	2	1	2	3	4	4	
Encuesta 4	3	2	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	
Encuesta 5	4	3	4	4	2	3	4	5	3	5	4	4	4	3	4	3	5	3	4	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	
Encuesta 6	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	
Encuesta 7	4	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	
Encuesta 8	3	3	5	4	4	3	3	5	4	4	3	3	4	4	3	3	3	5	5	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	5	3	
Encuesta 9	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	
Encuesta 10	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	3	
Encuesta 11	4	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	
Encuesta 12	3	2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	1	2	1	1	1	3	2	2	1	1	2	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	
Encuesta 13	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	
Encuesta 14	4	4	4	5	4	4	5	2	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	2	5	4	3	5	5	4
Encuesta 15	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	
Encuesta 16	4	3	3	4	2	4	1	3	4	2	4	2	3	2	2	2	4	3	3	4	2	4	1	3	4	2	4	2	3	2	2	2	
Encuesta 17	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	1	2	
Encuesta 18	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	
Encuesta 19	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	1	5	5	5	5	5	5	4	4	
Encuesta 20	1	2	3	1	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	3	1	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3
Encuesta 21	5	4	3	1	3	4	4	3	2	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	1	1	
Encuesta 22	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	2	4	5	
Encuesta 23	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	5	4	
Encuesta 24	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	4	5	
Encuesta 25	2	4	3	4	3	4	5	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	1	5	2	
Encuesta 26	3	3	3	3	3	3	5	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	1
Encuesta 27	3	4	3	1	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5
Encuesta 28	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	4	5
Encuesta 29	5	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	1	4	2	
Encuesta 30	5	4	3	5	3	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	5	5	5	5	
Encuesta 31	2	3	2	2	2	3	5	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	5	1	5	4	
Encuesta 32	2	5	5	1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	5	5	
Encuesta 33	2	4	3	3	3	5	5	5	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	1	2
Encuesta 34	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	
Encuesta 35	5	5	5	1	5	5	4	5	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	5	4	4	
Encuesta 36	2	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	5	5	
Encuesta 37	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	5	1	1
Encuesta 38	4	3	2	5	2	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	1	4	5	5	
Encuesta 39	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	1	2	2	
Encuesta 40	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	5	5	3	
Encuesta 41	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	5	3	
Encuesta 42	4	5	5	3	5	5	4	5	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	1	1	5	5
Encuesta 43	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	2

47	Encuesta 44	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2		
48	Encuesta 45	4	3	2	5	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	2	1	3	
49	Encuesta 46	4	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	5		
50	Encuesta 47	4	3	2	5	2	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	5	4	5	4	
51	Encuesta 48	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	1	1	3	5	
52	Encuesta 49	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	5	3	
53	Encuesta 50	2	3	2	4	2	3	3	2	5	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	4	3	
54	Encuesta 51	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	2	5	1	2	
55	Encuesta 52	5	3	2	5	2	3	3	2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	5	5	4	3	
56	Encuesta 53	4	5	5	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	3	5	
57	Encuesta 54	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	1	
58	Encuesta 55	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	
59	Encuesta 56	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	1	
60	Encuesta 57	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	2	4	4	
61	Encuesta 58	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	1	2	5	
62	Encuesta 59	5	5	5	1	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	1	2	1	
63	Encuesta 60	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	2
64	Encuesta 61	5	4	3	1	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	2	3	
65	Encuesta 62	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	2		
66	Encuesta 63	5	4	3	3	3	4	4	3	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	2	4	
67	Encuesta 64	4	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	
68	Encuesta 65	3	3	2	5	2	3	3	2	5	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	2	3	1	
69	Encuesta 66	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	4	
70	Encuesta 67	3	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	5	2	5	
71	Encuesta 68	5	3	2	5	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	4	
72	Encuesta 69	3	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	3	5		
73	Encuesta 70	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	4	5	3	3	4	4	3	3	4	4	5	1	2	
74	Encuesta 71	4	4	3	1	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	1	4	2	
75	Encuesta 72	5	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	2	
76	Encuesta 73	3	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	1	1		
77	Encuesta 74	4	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	2	2	2	
78	Encuesta 75	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4
79	Encuesta 76	4	4	3	3	3	4	5	3	2	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	4	4	5	
80	Encuesta 77	3	4	5	3	4	4	5	3	3	3	5	5	5	2	3	5	5	5	5	3	5	3	3	3	5	3	3	3	2	5	4	4	
81	Encuesta 78	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	2	1	3	
82	Encuesta 79	3	4	3	5	3	4	4	3	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	5	2	
83	Encuesta 80	2	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	3		
84	Encuesta 81	5	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	4	2	
85	Encuesta 82	5	4	3	5	3	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	
86	Encuesta 83	2	3	2	2	2	3	5	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	5	1	5	4	
87	Encuesta 84	2	5	5	1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	5	5	
88	Encuesta 85	2	4	3	3	3	5	5	5	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	
89	Encuesta 86	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	

## Anexo 5. Asentimiento informado

### Asentimiento Informado

Título de la investigación: Estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024

Investigadora: Margaret Sherly Huamán Roque,

#### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada 'Estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación inicial UGEL 04, 2024', cuyo objetivo es demostrar que las estrategias lúdicas se relacionan con la expresión oral en los niños de educación inicial. Esta investigación es desarrollada por la estudiante del Programa Académico de Maestría en Problemas de Aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Lima, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N.º 882 en la urbanización Villa Esperanza en Carabayllo.



La presente investigación tiene como impacto mejorar la expresión de los niños de educación inicial por medio de las estrategias lúdicas, como son los juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, y otras.

#### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en las instalaciones de la Institución Educativa N.º 882. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

#### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

#### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El

estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Margaret Sherly Huamán Roque, e-mail: [mhuamanrog@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mhuamanrog@ucvvirtual.edu.pe) y asesor Rommel Lizandro Crispín, email: [rizandrocr@gmail.com](mailto:rizandrocr@gmail.com)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.



Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos]

Firma(s):

Fecha y hora: [colocar fecha y hora]

## Anexo 6. Reporte Turnitin



 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAestrÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**  
Estrategias lúdicas y expresión oral en los niños de educación inicial.  
UGEL 04, 2024

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

**AUTORA:**  
Huaman Roque, Margaret Sherly (<https://orcid.org/0009-0007-6732-3977>)

**ASESORES:**  
Dr. Lizandro Crispín Rommel ([orcid.org/000-003-1091-225x](https://orcid.org/000-003-1091-225x))  
Dr. Chumpitaz Caycho, Hugo Eledio ([orcid.org/0000-0001-6768-981x](https://orcid.org/0000-0001-6768-981x))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Educación y calidad educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ  
2024

**Resumen de coincidencias** ✕

**17 %**

Se están viendo fuentes estándar

**Coincidencias**

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	10 %	>
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3 %	>
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 %	>
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1 %	>
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %	>
6	repositorio.usanpedro.... Fuente de Internet	<1 %	>
7	Ana María Rodas Carb... Publicación	<1 %	>
8	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %	>

## Anexo 7. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación

**POSGRADO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

*Escuela de Posgrado*

Yo **Gloria C. Rivas Rojas**, identificada con DNI 06932329, en mi calidad de **Directora** del área de la **Dirección General** de la Institución Educativa 882 Cuna Jardín Villa Esperanza, ubicada en Pueblo Joven Villa Esperanza, distrito de Carabaylo en la ciudad de Lima.

### OTORGO LA AUTORIZACIÓN,



Al señora **Huaman Roque Margaret sherly**, Identificada con DNI N°46139748, de la Carrera profesional de docencia en el curso de Maestría en Problemas de Aprendizaje, para que utilice la siguiente información de la institución educativa en particular:

Aplicar instrumentos de evaluación a los niños de educación inicial con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el grado académico de Maestra en Problemas de Aprendizaje.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la institución educativa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la Institución Educativa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- ( x ) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la Institución Educativa; o
- ( x ) Mencionar el nombre de la Institución Educativa.

  
Dra. **Gloria C. Rivas Rojas**  
DIRECTORA  
Firma y sello del Representante Legal  
DNI: 06932329

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la Institución Educativa, otorgante de información, pueda ejecutar.

## Anexo 8. Cálculo de la muestra

Para conseguir el valor de la muestra se empleó el cálculo de la muestra para una población finita a través de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2 * p * q * N}{E^2 + (N - 1) + Z^2 * p * q * N}$$

Donde cada valor es:

- Nivel de confianza ( $Z = 1,96$ )
- Margen de error ( $E = 0,05$ )
- Ocurrencia ( $p = 0,5$ )
- No ocurrencia ( $q = 0,5$ )
- Tamaño de la población ( $N = 110$ )
- Tamaño de la muestra ( $n$ )

Al reemplazar valores en la formula, se obtiene el siguiente cálculo:

$$n = \frac{(1.96)^2 * 0,50 * 0,50 * 110}{(0.05)^2 + (110- 1) + (1.96)^2 * 0,50 * 0,50 * 100} ; \quad n = 86$$

Por consiguiente, el valor de la muestra a trabajar en el presente estudio dio como resultado.