



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

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

**Estrategias lúdicas en estudiantes de educación
inicial con dificultades en la expresión oral**

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

AUTORA:

Pumacahua Romero, Shendy Rosa (orcid.org/0009-0008-0172-1797)

ASESORES:

Dr. Perez Perez, Miguel Angel (orcid.org/0000-0002-7333-9879)

Dra. Julca Vera, Noemi Teresa (orcid.org/0000-0002-5469-2466)

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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PEREZ PEREZ MIGUEL ANGEL, 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 en estudiantes de educación inicial con dificultades en la expresión oral", cuyo autor es PUMACAHUA ROMERO SHENDY ROSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis 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, 16 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PEREZ PEREZ MIGUEL ANGEL DNI: 07636535 ORCID: 0000-0002-7333-9879	Firmado electrónicamente por: MIPEREZPER el 18- 07-2024 14:26:23

Código documento Trike: TRI - 0817302



Declaratoria de originalidad del autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, PUMACAHUA ROMERO SHENDY ROSA 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 en estudiantes de educación inicial con dificultades en la expresión oral", 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.

Nombres y Apellidos	Firma
SHENDY ROSA PUMACAHUA ROMERO DNI: 40983625 ORCID: 0009-0008-0172-1797	Firmado electrónicamente por: SPUMACAHUA el 16- 07-2024 15:41:47

Código documento Trilce: TRI - 0817301

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, porque, es él quien me dio la fortaleza para continuar en este arduo proceso de toda mi Carrera.

A mi amado esposo Elvis Veliz que me acompaña hasta hoy en este camino. A mis queridos hijos Jesús, Gilmar y Misael quienes son mi motivación.

A mis queridos padres Rosa y Marcos que me inculcaron sus principios y valores.

Agradecimiento

Quiero agradecer en primer lugar a Dios porque gracias a él es posible este sueño profesional. Agradezco a todos mis maestros que me dejaron sus enseñanzas. Agradezco a mi maestro Miguel Pérez por su dedicación. Agradezco a mi querida amiga Mgtr. Ysolina Esteban Alvarez, quien siempre me alentó a seguir adelante y me brindó su apoyo incondicional. Agradezco a la universidad César Vallejo por acogerme en sus aulas y permitirme cumplir mi objetivo profesional.

Índice de contenido

	Pág.
Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenido.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II.METODOLOGÍA	13
III.RESULTADOS.....	19
IV.DISCUSIÓN.....	27
V.CONCLUSIONES.....	30
VI.RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS.....	39

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Tabla de categorización	14
Tabla 2. Cantidad de participantes.....	15
Tabla 3. Tabla de resultados de enraizamiento y densidad.....	19
Tabla 4. Tabla de coeficientes co-ocurrencia	20

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Niveles de enraizamiento y densidad de la totalidad de códigos	19
Figura 2. Coeficientes de co-ocurrencia.....	21
Figura 3. Mapa de redes de los códigos activamente con interacción.....	22
Figura 4. Mapa de redes de los códigos cuentos participativos con juegos de rol....	23
Figura 5. Mapa de redes de los códigos juegos de bloques con juegos de mesa.....	23
Figura 6. Mapa de redes de los códigos juegos con herramientas con utensilios....	25
Figura.7. Red del grupo del proceso de la categoría Estrategias Lúdicas	26

Resumen

La investigación presentada tuvo como objetivo general relevar las estrategias lúdicas en estudiantes de educación inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, Lima 2024. El estudio se elaboró con un enfoque cualitativo de tipo básico y utilizó como diseño de investigación el estudio de caso, cuyo escenario fue una institución educativa, siendo la técnica utilizada una entrevista semiestructurada y el instrumento un guion de 12 preguntas, aplicada a 12 participantes. Como resultado se observaron 4 coeficientes de co-ocurrencia cuyos valores fueron de 0.61, 0.51, 0.46 y 0.43, que están asociadas a las 4 subcategorías previamente planteadas: juegos al aire libre, juegos dramáticos, juegos con reglas convencionales y juegos con objetos, confirmándose lo formulado para dichas subcategorías, lo que evidencia que la categoría materia de investigación: estrategias lúdicas, constituye una base fundamental para el desarrollo de la expresión oral, es importante, porque los estudiantes se desarrollan activamente, generando interacciones a través de cuentos participativos donde asumen un rol, juegan con bloques, juegos de mesa, juegos con herramientas y juegos con utensilios. Existen aspectos a mejorar, como la implementación de materiales para el desarrollo de juegos de mesa, juegos tradicionales y juegos con herramientas.

Palabras clave: estrategias lúdicas, expresión oral, juegos dramáticos, juegos de rol.

Abstract

The general objective of the research presented was to survey the recreational strategies in early education students with difficulties in oral expression in an educational institution, Lima 2024. The study was developed with a basic qualitative approach and used as a research design the study of case, whose setting was an educational institution, the technique used being a semi-structured interview and the instrument a script of 12 questions, applied to 12 participants. As a result, 4 co-occurrence coefficients were observed whose values were 0.61, 0.51, 0.46 and 0.43, which are associated with the 4 subcategories previously proposed: outdoor games, dramatic games, games with conventional rules and games with objects, confirming formulated for these subcategories, which shows that the subject category of research: playful strategies, constitutes a fundamental basis for the development of oral expression, is important, because students develop actively, generating interactions through participatory stories where they assume a role, they play with blocks, board games, games with tools and games with utensils. There are aspects to improve, such as the implementation of materials for the development of board games, traditional games and games with tools.

Keywords: playful strategies, oral expression, dramatic games, role-playing games.

I. INTRODUCCIÓN

La comunicación verbal es crucial para que los niños interactúen con sus compañeros a través del juego, expresen sus pensamientos, preferencias y, de este modo, enriquezcan su vocabulario (Ministerio de educación, 2019).

Además, les ayuda a asimilar y comprender nuevos conocimientos para su posterior desarrollo en lectura y escritura. Por esta razón, Vygotsky enfatiza la influencia del lenguaje hablado en el proceso cognitivo de los niños (Robles, 2024). Sin embargo, lamentablemente, debido a la pandemia mundial que hemos experimentado y que nos obligó a estar aislados para proteger la salud, actualmente se observa un retroceso en el desarrollo de las habilidades de expresión oral de los niños en el salón de clases (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2019).

Durante dos años de confinamiento, la falta de interacción con otros ha hecho que se vuelvan tímidos al expresar sus ideas, dificultando su comunicación verbal, ya sea por falta de claridad en la expresión o al omitir o sustituir fonemas (Flores y Pidgeona, 2022). Algunos recurren a la comunicación paraverbal a través de gestos, lo que representa un retroceso en su habilidad lingüística. Según el Fondo de la ONU para la Infancia, el confinamiento debido al COVID-19 ha afectado el aprendizaje de los niños al privarlos del contacto social, la interacción con otros y la formación de vínculos afectivos (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2021). Como resultado, los niños tienen dificultades para expresar oralmente sus ideas y emociones a los demás, lo que dificulta su comunicación verbal.

Además, enfrentamos una problemática en muchos países, ya que en los últimos resultados de la prueba PISA, 81 países hace cuatro años que no incrementan sus resultados en el área de comunicación (PISA 2023). En consecuencia, las dificultades derivadas de esta situación sin duda plantean un desafío de adaptación al entorno actual que requiere la colaboración de maestros, padres, niños y autoridades pertinentes (Saltos y Mendoza, 2022).

La UNICEF (2018) menciona que los juegos representan una de las vías fundamentales mediante las cuales los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades esenciales del desarrollo en las manifestaciones orales. Por ello los juegos lúdicos desempeñan un rol primordial en el crecimiento pleno de cada niño, debido a que brindan un espacio seguro y estimulante que permite a los infantes experimentar, explorar y aprender de forma activa y placentera.

Del mismo modo, el juego en los infantes aumenta sus capacidades cognitivas, sociales y físicas, fortaleciendo su resolución de problemas, creatividad, autoconfianza y comunicación (Raval, 2023). A su vez, el juego promueve el despertar el análisis crítico, la cooperación y el respeto por los demás, preparando a los niños para enfrentar los desafíos del mundo real y establece bases sólidas para un aprendizaje continuo (Landa et al., 2023).

En el Perú el último resultado de la Evaluación Nacional de Logros de los Aprendizajes (ENLA) en educandos de segundo del nivel primario, se evidenció que el 57% se encuentran en proceso de adquirir la competencia lectora (MINEDU, 2023). Esto significa que más del 50% de los niños tienen dificultades en el área de comunicación, demostrando así la problemática que tenemos en el país y que surge desde el nivel inicial.

Actualmente, en un centro de educación del nivel inicial en Villa El Salvador, los docentes han notado que muchos niños tienen dificultades para expresarse oralmente de manera clara y coherente. Algunos apenas pueden articular palabras simples, mientras que otros luchan por mantener una conversación fluida. Esta situación genera frustración en los niños, afecta su autoestima y dificulta su participación activa en actividades grupales y en el procedimiento de enseñanza. La falta de expresión oral puede tener diversas causas, que van desde factores individuales como problemas de desarrollo del lenguaje hasta entornos familiares con poca estimulación lingüística. Es aquí donde entra la participación de los juegos lúdicos. Al observar que los niños a menudo se sienten más cómodos y seguros al comunicarse a través del juego, los maestros deciden integrar estrategias lúdicas en el aula para fomentar el desarrollo del lenguaje oral. Implementan actividades como juegos de roles, dramatizaciones, narración de cuentos y juegos de conversación.

De acuerdo a la descripción del problema expuesto, la presente investigación se plantea como problema general: ¿cuáles son las estrategias lúdicas hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024? Asimismo, en cuanto a los problemas específicos se consideran los siguientes: (1) ¿Cómo son los juegos dramáticos hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?; (2) ¿Cómo son los juegos con objetos hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?; (3) ¿Cómo son los juegos con reglas convencionales hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024? Y (4) ¿Cómo son los juegos al aire libre hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?

La justificación teórica de la presente investigación buscó apoyarse en la teoría de Vygotsky quien resalta la importancia fundamental del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Sosteniendo que el juego hace que el educando edifica su conocimiento y su percepción de la realidad social y cultural, al participar en juegos con otros niños, amplía su habilidad para comprender su entorno social, incrementando constantemente su comunicación oral, lo que Vygotsky denomina "zona de desarrollo próximo". Esta teoría indica que el juego es un proceso esencial mediante el cual los niños exploran, experimentan y construyen su comprensión de su entorno. De la misma manera Romero (2021) y Brailovsky (2022), afirman que los juegos desarrollan la comunicación oral y el campo social de los niños, sustentados en que el aprendizaje jugando se asimila más rápidamente y de manera más efectiva.

Este estudio ayudará a resolver cuáles son las estrategias lúdicas que más funcionan para desarrollar la expresión oral en infantes de nivel inicial, y de esa forma los infantes puedan mejorar la capacidad de comunicar sus ideas y sentimientos de forma clara. Para la justificación metodológica, se llevará un caso específico dentro de la institución educativa mediante métodos de observación y entrevistas para comprender cómo las estrategias lúdicas son implementadas y percibidas por los estudiantes para mejorar su expresión oral.

Respecto a los objetivos de este estudio, el objetivo general es: revelar las estrategias lúdicas en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024. Además, como en cuanto a los objetivos específicos se tienen los siguientes: (1) revelar los juegos dramáticos en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024; (2) revelar los juegos con objetos en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024; (3) revelar los juegos con reglas convencionales en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024; Y (4) revelar los juegos al aire libre convencionales en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024.

Entre los estudios previos internacionales, Cuasapud y Maiguashca (2023) tuvieron como objetivo describir las fortalezas que sobrelleva el uso de estrategias lúdicas dentro del aprendizaje en lectura y escritura en educandos de educación básica y general. Fue un estudio de enfoque cualitativo y la investigación documental. Los hallazgos revelaron una carencia en el empleo de enfoques lúdicos por parte de los educadores, lo cual incide negativamente en los procedimientos de enseñanza. Conjuntamente, se observó una disminución en la incorporación de estos métodos, evidenciada por datos del INEVAL entre 2012 y 2019, que mostraron un aumento del 12% al 18.10%. Ante esta situación, se consideraron diversas estrategias para promover aprendizajes significativos, sin embargo, se constató que la mayor parte de alumnos optan leer contenidos atractivos y pertinentes para ellos.

Márquez y Baquero (2022) tuvieron como objetivo analizar cómo las técnicas usadas en la educación de nivel inicial influyen durante el desenvolvimiento de las competencias de interpretación y de la comunicación oral en niños de educación inicial. El estudio se produjo bajo facultades cualitativas, exploratorias y descriptivas. Se recolectó información mediante observaciones de los niños, encuestas a los padres y entrevistas con los docentes. Los resultados revelan que hay una escasa utilización de herramientas virtuales por parte de los educadores, lo que contribuye a una falta de comunicación en los estudiantes. Se concluyó que los padres tienen poco conocimiento sobre estas herramientas, lo que dificulta su uso por parte de los

alumnos. Aunque los niños muestran dificultades en estas habilidades, se sugiere que el uso de aplicaciones virtuales accesibles puede fortalecer su desarrollo.

Jiménez (2022) se propuso como objetivo principal explorar las ventajas del aprendizaje cooperativo para mejorar la expresión oral de los educandos. El marco metodológico fue de enfoque de estudio mixto, con un nivel descriptivo. Se trabajó con un único grupo al que se administraron cinco pruebas. Para el análisis de los datos, se calcularon los promedios de intervención y la intensidad promedio con la que se trabajaron las diferentes destrezas. Además, se llevó a cabo un análisis cualitativo que se centró en diez variables del aprendizaje cooperativo observadas durante cada sesión de clase. Los resultados mostraron una estrecha relación entre la estrategia de aprendizaje cooperativo y el desarrollo de la expresión oral, evidenciando mejoras significativas.

Romero et al. (2021) tuvieron como objetivo estudiar cuales son los errores que más afectan la expresión oral de los infantes del grado de educación preescolar. Se efectuó una metodología cualitativa, partiendo de un método histórico-lógico y la observación de actividades programadas para los estudiantes. En el estudio participaron 20 niños de una institución educativa infantil. Se concluyó que los infantes tienen la habilidad de expresarse de manera fluida y coherente al conversar, relatar, narrar y describir sus propias experiencias, utilizando un orden natural en sus ideas y ampliando sus habilidades comunicativas en medio de las actividades. Además, se promovió la creatividad y la imaginación en estas actividades, lo que contribuyó al aumento de la expresión oral en los infantes de inicial. Acuña y Quiñones (2020) desarrolló una investigación centrada en investigar la relevancia de la educación ambiental lúdica en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. Se empleó la metodología de investigación-acción con un enfoque cualitativo. El estudio incluyó la revisión de prácticas docentes, la implementación de actividades diseñadas para promover habilidades cognitivas, el análisis de sus efectos, el rediseño de procesos en educación ambiental para la primera infancia, y la propuesta de orientaciones para docentes de educación inicial. Los resultados obtenidos confirmaron que es factible promover el desarrollo de estas habilidades en niños en edad preescolar mediante el uso de enfoques lúdicos como herramientas didácticas y aprovechando el entorno como espacio pedagógico.

Entre los estudios previos nacionales, Vázquez (2023) tuvo como objetivo diseñar una estrategia lúdica que mejore el progreso de la noción de clasificación en educandos de cinco años de un establecimiento educativo de Ica. El método empleado fue no experimental en el diseño, descriptivo en el alcance, transversal en el periodo. Se empleó una muestra por conveniencia que se compuso por 25 estudiantes de cinco años y tres profesores. Se usó la técnica de entrevista en los docentes y la observación en niños. Los resultados indicaron que los docentes llevaban a cabo actividades sedentarias durante las sesiones de aprendizaje, lo que resultaba en una pérdida de interés por parte de los niños y un deterioro en su aprendizaje. Concluyó que fomentar la aplicación de estrategias lúdicas en el área matemática fortalece el aprendizaje, teniendo en cuenta intereses y necesidades individuales.

Espiritu (2022) se propuso como meta el empleo de actividades recreativas como método educativo para potenciar la expresión oral en niños de 3 años en la Red Educativa N°01. Se utilizó un enfoque cualitativo aplicado proyectivamente, con una muestra compuesta por 15 niños y niñas, así como 5 docentes seleccionados. Se emplearon diversos instrumentos para el diagnóstico y la recopilación de información, como un cuestionario dirigido a las docentes y la administración del Test de Prueba de Lenguaje Oral de Navarra a los niños. Los resultados del diagnóstico revelaron que las docentes carecen de fundamentos teóricos sólidos sobre el desarrollo de la expresión oral y estrategias didácticas efectivas. Esto se tradujo en un retraso en los niños en los aspectos de estructura, contenido y uso del desarrollo del lenguaje oral.

Abarca (2022) se planteó desarrollar una técnica didáctica a fin de incrementar las expresiones orales en los alumnos del curso de comunicación en el nivel inicial de una institución pedagógica. Se utiliza un enfoque sociocrítico interpretativo y un método cualitativo, centrado en la educación aplicada. Se examina un grupo de veinte alumnos y un profesor seleccionados mediante muestreo no probabilístico, empleando diversas técnicas como entrevistas, observación en clase, cuestionarios a los alumnos y validación de expertos. Los resultados del diagnóstico identifican dificultades que afectan el problema de estudio, concluyendo

en la contribución de una técnica didáctica con el fin de desarrollar la expresión oral en los estudiantes evaluados.

Parra (2020) se propuso analizar las contribuciones de diversos autores de artículos de investigación reconocidos en el ámbito del desarrollo de estrategias lúdicas para niños preescolares. Se seleccionaron 24 artículos para análisis. Los juegos lúdicos se destacan por desarrollar principalmente la creatividad, la imaginación y las habilidades físicas en los niños preescolares. Además, se promueven significativamente las habilidades socioemocionales. Como conclusión, se evidenció que los autores coinciden en que, para implementar estrategias lúdicas efectivas en los niños, es crucial planificar programas innovadores basados en diseños experimentales y enfoques cualitativos. Esto subraya la importancia de utilizar investigaciones sólidas como base para diseñar intervenciones educativas que promuevan el desarrollo integral de los niños mediante el juego.

Bolaños (2020) Se planteó que los cuentos infantiles ofrecen una opción para promover la lectura y la habilidad de hablar de los niños ayudan al desarrollo del lenguaje, la creatividad literaria y la capacidad de imaginar diversos escenarios. Este estudio utiliza un método cualitativo. La muestra incluye veinticinco niños que están en una institución educativa inicial y tienen entre 4 y 5 años. En cuanto a la expresión oral, los resultados muestran que el 44% de los niños no logra comunicar de manera organizada sus experiencias, mientras que el 68% tiene problemas con la pronunciación, el volumen, la entonación y las pausas. Las conclusiones destacan que las estrategias lúdicas mejoran la capacidad de los niños para expresar sus conocimientos y experiencias de manera sintáctica, con una pronunciación y entonación adecuadas y un vocabulario amplio y apropiado.

Durante el año 2021, se llevó a cabo una investigación sobre la expresión oral en niños de Educación Inicial, el cual se centró en evaluar el desarrollo de esta habilidad en los infantes. El objetivo de este análisis fue examinar la información disponible en el vocabulario de la expresión oral, lo que provocó las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las teorías sobre la expresión oral en los niños? ¿Cómo se puede mejorar la expresión oral al interactuar con los estudiantes? Se recopiló información para llevar a cabo esta investigación científica necesaria sobre los niños del Nivel Inicial, utilizando un enfoque cualitativo. Posteriormente, se realizó un

análisis exhaustivo en relación con el propósito de la investigación, llevando a cabo observaciones y análisis para identificar las variables pertinentes.

Respecto a las teorías relacionadas sobre las estrategias lúdicas, sobre el juego de roles se fundamenta teóricamente en varios autores, como Vygotsky (1978) en su teoría cognitiva, argumentó que el juego de roles es una forma de actividad lúdica donde los niños adoptan diversos roles de la vida cotidiana. Esta práctica ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales, comprender su entorno, prepararse para el futuro y fomentar el pensamiento simbólico.

Además, las teorías relacionadas sobre las estrategias lúdicas, también conocido como juego de ficción o juego de roles, implica la representación de roles imaginarios o situaciones ficticias. y el juego de ejercicio, que involucra actividades físicas repetitivas y exploratorias, como correr, saltar, trepar y manipular objetos (Delgado, 2023). Se entiende que la Teoría del juego de Vygotsky (UNICEF, 2021), resalta el papel del juego en el desarrollo cognitivo de los infantes al permitirles investigar y comprender el mundo de manera activa, por tanto, las estrategias lúdicas aprovechan esta idea al proporcionar actividades estructuradas y significativas que promueven la exploración, experimentación y aprendizaje a través del juego, estimulando así el desarrollo integral.

Asimismo, se infiere que la teoría de Buytendijk subraya la importancia de entender el juego como una expresión vital del niño, reflejando sus procesos emocionales, cognitivos y físicos. Las estrategias lúdicas en niños aprovechan esta perspectiva al ofrecer actividades que promueven el desarrollo integral, facilitando la expresión y exploración de los niños a través del juego. (Buytendijk, mencionado en Cervantes, 2022). Respecto a los enfoques conceptuales de las estrategias lúdicas, las estrategias lúdicas son métodos que utilizan el juego de manera intencional en contextos educativos o de desarrollo, los cuales involucran la selección cuidadosa de juegos, actividades o materiales, la creación de entornos de juego estimulantes y la participación activa para promover el aprendizaje, la socialización y otras destrezas fundamentales en los niños (Brailovsky, 2020). También, las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza educativa que fomentan el aprendizaje activo y participativo mediante la implementación de actividades de

juego y diversión que involucran al niño de manera integral (Cuasapud y Manguashca, 2023).

Desde otro punto de vista, las estrategias lúdicas son enfoques pedagógicos que emplean el juego de manera deliberada para incentivar la enseñanza y el desarrollo en los niños. Utilizan actividades y recursos lúdicos para involucrar activamente a los niños en su proceso educativo, fomentando experiencias significativas y participativas (Linares, 2022). Por otro lado, las estrategias lúdicas son enfoques educativos que emplean el juego de manera intencional para incentivar la enseñanza y el desarrollo en los niños. Utilizan actividades lúdicas para estimular la participación activa, la creatividad y el aprendizaje significativo (Zapparoli, 2020).

Para Brailovsky (2022), las estrategias lúdicas se componen en 4 subcategorías siguientes: (a) juegos dramáticos: estos juegos implican la representación de roles, mímicas y las improvisaciones. Los niños asumen roles de personajes o profesiones, crean escenarios y desarrollan narrativas improvisadas, fomentan la creatividad, la expresión emocional y el desarrollo del lenguaje. (b) Juegos con objetos: en este tipo de juegos, los niños utilizan objetos físicos, como bloques, juguetes, herramientas, utensilios de cocina, entre otros, para crear y explorar diferentes escenarios y situaciones. Promueven el desarrollo de habilidades motoras, la coordinación y la creatividad. (c) Juegos con Reglas Convencionales: son juegos estructurados que tienen reglas claras y predefinidas que deben seguir los participantes. Enseñan seguir instrucciones, respetar las reglas, habilidades estratégicas y practicar la competencia amistosa. (d) Juegos al aire libre: son actividades recreativas que se realizan en espacios abiertos, como parques, patios escolares o jardines. Aprovechan el entorno natural para promover el contacto con la naturaleza y la actividad física.

En cuanto a la importancia de las estrategias lúdicas en los juegos, son primordiales porque permiten la mejora integral de infantes de 4 a 6 años, pues proporcionan experiencias de aprendizaje significativas y estimulantes. Estos juegos promueven el desarrollo físico al fomentar la coordinación motora y la actividad física; el desarrollo cognitivo al estimular la creatividad, la resolución de problemas y el análisis crítico; el desarrollo social al facilitar la interacción con otros niños, promover el trabajo en equipo y la colaboración (Jiménez et al., 2022). Asimismo,

ayuda a desarrollar habilidades lingüísticas al fomentar la narración de historias, el vocabulario y la expresión verbal; promueven la toma de decisiones y la autonomía al permitir que los niños elijan actividades y roles en el juego; estimulan la imaginación y la fantasía al involucrarse en escenarios imaginarios y creativos; y contribuyen a la salud mental al proporcionar una salida para el estrés, mejorar el estado de ánimo (Vásquez y Cabrera, 2021).

Por otra parte, en la clasificación de los tipos de juegos en las estrategias lúdicas, están los siguientes: Juegos simbólicos: Los niños recrean escenarios de la vida real, acomodando según sus necesidades, alternando frecuentemente entre lo real y lo imaginario. Los juegos motores: implican el uso de habilidades motoras como correr, esconderse, jugar con pelotas, rayuela, saltar la soga, entre otros, fomentando la creatividad y contribuyendo al desarrollo de la personalidad, habilidades sociales, dominio motor y capacidades físicas de los niños. Los juegos de mesa: comprenden actividades que requieren un tablero y/o fichas, como el ajedrez, dominó, michi, cartas, etc. Los juegos electrónicos, que abarcan cualquier juego digital o interactivo, como los videojuegos, influyen en la percepción del tiempo y el espacio, aspectos cruciales en la relación de las personas con el mundo simbólico (Ballona et al., 2022).

Acerca del espacio para desarrollar las estrategias lúdicas, se debentener en cuenta los espacios que se requiere para puedan implementar correctamente los juegos en un escenario físico accesible para jugar, el cual es igual de relevante que los juguetes o herramientas del juego (Cedeño y Calle, 2020). El espacio de juego es uno de los elementos fundamentales del cual se define como el ambiente donde se desenvuelve la actividad lúdica. Se describe como una esfera delimitada por la colaboración de los jugadores, entendida en su sentido de ser un contenedor que alberga a las personas involucradas en una actividad compartida, lo que los convierte en cómplices de un entendimiento mutuo (Martins et al., 2023).

Anudado a ello, el ámbito de juego se divide en dos aspectos: el físico o real, y el creado por el jugador para desarrollar su juego. Se argumenta que el primero, aunque importante, no es determinante; sugiere que el entorno físico no limitará las opciones de juego del individuo, aunque pueda influir en ello. En este sentido, resulta relevante examinar los espacios que la comunidad ofrece para jugar, tanto para

niños como para edades posteriores, lo que refleja la importancia del juego (Petersson & Sjöberg, 2019).

Respecto a los enfoques conceptuales sobre la expresión oral, es una característica fundamental para el aprendizaje y progreso del idioma nativo, 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, permitiéndoles transmitir sus pensamientos de manera efectiva (Romero et al., 2021). Asimismo, se alude a la habilidad de comunicarse oralmente empleando el habla y el lenguaje. Es la habilidad de transmitir pensamientos, ideas, emociones o información de manera articulada y comprensible a través de la voz (Zarzar, 2020).

Por otro lado, la expresión oral es una habilidad fundamental en la interacción social, la educación, el trabajo y diferentes ámbitos de la vida diaria. La expresión oral puede manifestarse en diversas formas, como conversaciones informales, presentaciones públicas, discursos, debates, entrevistas, entre otras (Ortiz, 2021). La expresión oral alude a la destreza de comunicarse de forma verbal usando el habla y el lenguaje. Es el proceso a través del cual un individuo transmite sus pensamientos, ideas, emociones y mensajes a través de palabras habladas, implica la articulación de sonidos y palabras de manera clara (Baena y Montero, 2020).

De acuerdo Romero et al. (2021), la expresión oral se divide en tres subcategorías: (a) fundamentos lingüísticos: analiza las interacciones entre las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática del texto. Esta disciplina ha permitido demostrar la relevancia de las estructuras lingüísticas según la intención comunicativa del emisor y lo que este desea expresar en un contexto específico. (b) fundamentos comunicativos: se refiere a un conjunto de competencias y saberes vinculados con la comprensión y utilización de códigos, símbolos y normativas sintácticas, adaptados a las necesidades del entorno y la estructura discursiva. (c) Fundamentos socioculturales: Se refiere a una disposición psicológica que fusiona habilidades cognitivas y metacognitivas para interpretar y generar significados, el entendimiento de las estructuras lingüísticas y discursivas, así como las habilidades para interactuar en una variedad de contextos socioculturales, con distintos objetivos y propósitos.

Por último, la adquisición del lenguaje oral ocurre sobre los tres a cinco años, etapa donde los niños y niñas comienzan a comunicarse con un vocabulario limitado, pero esta interacción es crucial para el desarrollo de sus habilidades lingüísticas durante su educación escolar y en sus relaciones con otras personas (Chávez et al., 2017). La calidad y cantidad de interacciones verbales con adultos y otros niños pueden influir significativamente en su capacidad para aprender y usar el lenguaje. Por ejemplo, un entorno rico en conversaciones, lectura de cuentos, y actividades que promuevan el diálogo puede acelerar el desarrollo del vocabulario y la estructura gramatical (Lucasy Delgado, 2022).

II. METODOLOGÍA

La investigación presentada es de tipo básica, ya que se inicia desde un marco teórico que aborda corrientes filosóficas y enfoques conceptuales relacionadas a las variables para el desarrollo de la literaturacientífica e incrementar los conocimientos científicos (Van, 2020). Al estudio básico se le conoce como puro o teórico, el cual va dirigido a un conocimiento más amplio por medio de la comprensión de aspectos primordiales de los fenómenos, hechos o relaciones que establece el problema (Cohen y Gómez, 2019).

Con respecto al enfoque de investigación opta por ser cualitativo, debido a que se hizo una exploración en profundidad y a detalle del fenómeno del problema para comprender las perspectivas y contextos complejos sobre las estrategias lúdicas y la expresión oral. Asimismo, el método cualitativo se basa en describir cualidades de un acontecimiento problemático con el objetivo de comprenderlos y explicarlos desde el punto de vista de los participantes en su estado natural y en proporción con el contexto (Rodríguez, 2021). Por último, el enfoque no busca generalizaciones o particularidades, sino una comprensión concreta y holística. (Malik, et al 2020).

El diseño de investigación es el estudio de caso, debido a que se busca comprender el caso en su totalidad, considerando múltiples aspectos y contextos que puedan influyen en los niños de inicial. En un estudio de caso el investigador reflexiona sobre sus propias perspectivas y prejuicios durante todo el proceso de investigación, reconociendo cómo pueden afectar la interpretación de los datos (Hernández y Mendoza, 2019).

Finalmente, según Hunziker y Blankenagel, (2024) la investigación basada en estudios de caso demanda un diseño adecuado y una estrategia sólida para la adquisición de información, además de un estudio minucioso de observación.

De acuerdo con Flores-Kanter y Medrano (2019), en la categorización el investigador identifica patrones o información relevante, los conceptúa y los codifica para operacionalizar el tema de estudio.

Este proceso comienza al identificar elementos significativos en los datos cualitativos (Mezmir, 2020). Posteriormente, se realiza una clasificación de segundo

nivel o subcategorías, lo que resulta en una categorización más minuciosa y exacta al desglosar el tema de estudio en segmentos más específicos.

Siguiendo estas ideas, la investigación analizó las estrategias lúdicas, la cual se encuentra dentro del desarrollo de los aprendizajes establecidos en el currículo nacional del nivel inicial propuesto por el MINEDU y se lleva a cabo a través de metodologías didácticas dentro de los momentos pedagógicos particulares del nivel inicial, se han encontrado categorías o agrupaciones de segundo nivel apriorísticas en las que se identifican, como se detalla en la tabla a continuación:

Tabla 1

Tabla de categorización

Categoría	Subcategorías	Códigos
Estrategias Lúdicas	Juegos dramáticos	Juego de rol
		Juego de Pantomima
	Juegos con objetos convencionales	Cuentos Participativos
		Juegos con bloques
		Juegos utensilios
		Juegos con herramientas
		Juegos de mesa
		Juegos deportivos
		Juegos de lápiz y papel
		Juego de la rayuela
Juegos al aire libre	Juego de balón prisionero	
	Juegos de escondite	

En el Anexo 01 se encuentra la matriz de categorización, que incluye la categoría del objeto de estudio, las subcategorías predeterminadas, la codificación de la información y el guion para entrevistas semiestructuradas en profundidad.

Categoría 1 - Estrategias lúdicas: Brailovsky (2020) sostiene que las estrategias lúdicas son métodos que utilizan el juego de manera intencional en contextos educativos, los cuales involucran la selección cuidadosa de juegos, actividades o

materiales, la creación de entornos de juego estimulantes y la participación activa para promover el aprendizaje y la socialización en los niños. En relación a las subcategorías de las estrategias lúdicas, el autor citado resalta que se divide en tres elementos: juegos dramáticos, juegos con objetos y juegos con reglas convencionales.

En cuanto al escenario de estudio, el presente estudio se desarrolló en una Institución Educativa ubicada en el distrito de Villa El Salvador en Lima. Dicha institución presta el servicio de educación inicial hace casi 20 años a niños pequeños con el fin de potencializar el desarrollo armónico e integral en un ambiente de experiencia formativa y educativa. Para Pérez (2023), el escenario de estudio en una investigación debe describir el lugar físico, social o conceptual donde se realiza el estudio y donde ocurren los fenómenos que el investigador está interesado en analizar.

En relación a la población, los participantes que se tomaron en cuenta fueron profesoras educativas de nivel inicial que tratan con niños de entre tres a cinco años. Las profesionales que integraron el estudio fueron 12 docentes. La población se define como el conjunto total de personas, objetos o eventos que comparten una o más características similares y que son objeto de interés en el estudio (Mucha et al., 2021), la repartición se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 2

Cantidad de participantes

Grado	Maestras
3 años	4
4 años	4
5 años	4
Total	12

Asimismo, el muestreo empleado es el no probabilístico intencional, ya que en la institución educativa cuenta con 12 profesores disponibles para participar del estudio. El método de muestreo no probabilístico es cuando los elementos elegidos para la muestra son seleccionados a juicio del investigador (Reales et al., 2022). En cuanto a las pautas de integración:

- Se tomó en cuenta a las profesoras a tiempo completo que laboran en la Institución Educativa, las profesoras que hayan admitido participar del estudio.

En cuanto a los criterios de exclusión:

- No se permitió a profesoras a tiempo parcial y aquellos que no dieron su consentimiento de participar del estudio.

En lo que respecta a los métodos e instrumentos utilizados para la recopilación de información, el presente estudio utilizó la guía de entrevistas a profundidad, la cual está compuesta de un total de 12 preguntas que tienen como objetivo principal conocer de qué manera las profesoras educación inicial aplican las estrategias lúdicas en los niños con problemas de aprendizaje en la expresión oral. abiertas que permiten respuestas detalladas y exploratorias (Sánchez, 2022).

Una guía de entrevista es un instrumento de recopilación de datos utilizado en estudio cualitativo que proporciona una estructura o un conjunto de preguntas para guiar una entrevista, las cuales suelen incluir preguntas (Ruslin, et. al., 2022). que están estrechamente relacionadas con los códigos asignados a cada una de las subcategorías, validada por cuatro expertos externos.

En una primera proporción a los métodos para el análisis de datos, como iniciación se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica de la literatura científica encontrada hasta el momento de las categorías del estudio. Luego se desarrolló una matriz de categorización que se llevó a cabo con el apoyo de herramienta de inteligencia artificial para hallar las teorías emergentes concernientes a la construcción de las estrategias lúdicas. Después, se solicitó el permiso a la dirección del centro educativo, luego se contactó con las docentes clave para contestar la guía de entrevista. Las entrevistas se llevaron a cabo en persona en el colegio y fueron grabadas. Posteriormente se transcribieron las grabaciones en formato textual. Finalmente, los datos obtenidos fueron procesados utilizando el programa ATLAS.ti 9, usados solo en estudios cualitativos.

De acuerdo con Sánchez et al. (2020), se destaca la credibilidad como el primordial criterio para garantizar la rigurosidad científica en el estudio cualitativo. Para lograr esta meta, es esencial llevar a cabo la triangulación en varios aspectos como periodos de tiempo, técnicas, lugares, investigadores y enfoques teóricos

durante la recopilación de información, además de garantizar coherencia lógica. Otras consideraciones importantes incluyen la transferibilidad, que se refiere a la posibilidad de aplicar las conclusiones en situaciones similares a través de lo general; y la dependencia, que garantiza la coherencia de los datos recopilados.

Por otro lado, Singh et al. (2021) aseguran que todo estudio debe caracterizarse por la auditabilidad, credibilidad y transferibilidad para evaluar su rigor y calidad científica. La legitimidad se alcanza cuando el investigador obtiene información relevante y fiel a las percepciones de los informantes. La auditabilidad, también conocida como conformabilidad, permite a otros investigadores seguir y verificar los procedimientos del investigador original. La transferibilidad, el tercer criterio, evalúa la capacidad de aplicar los resultados obtenidos en diferentes realidades.

En el caso del estudio analizado, se prioriza la credibilidad al utilizar un instrumento validado para la recolección de datos y al registrar detalladamente la información de los profesores entrevistados en el colegio. Además, se aplicaron criterios de coherencia y transferibilidad documentando minuciosamente el estudio y presentando los resultados de forma clara y coherente (anexo 02). Además, se aplicaron los criterios de conformabilidad y transferibilidad al documentar exhaustivamente la investigación y presentar los resultados de manera clara y coherente, lo que facilita su revisión y replicación por parte de otros investigadores.

Respecto a la evaluación de datos cualitativos, Urbano Rampin y Rampin (2021) describen que se trata de la manipulación y codificación de la información recopilada para identificar conexiones, dar sentido, interpretar y sacar conclusiones. Se consideran esenciales los siguientes pasos: 1. Recopilar datos a través de notas de campo, entrevistas detalladas, observaciones y grupos de discusión; 2. Transcribir, capturar y organizar sistemáticamente la información recopilada; 3. Clasificar los datos en grupos basados en conceptos, ideas o temas similares identificados para codificar la información; 4. Conectar la información, estableciendo relaciones entre las categorías identificadas y el marco teórico de la investigación. Se utilizó en la investigación el siguiente método práctico para procesar la información: 1. Codificación de los textos: la información obtenida de las entrevistas se codificó siguiendo una lógica deductiva e inductiva basada en la lectura; 2. Identificación del índice de coincidencias: se identifican los códigos más recurrentes o con mayor

conexión; 3. Clasificación: en esta etapa se validaron las categorías propuestas previamente o se pueden descubrir nuevas categorías, así como información adicional que pueda respaldar las categorías iniciales.

Con mención a los aspectos éticos, Kharasch (2021) indica que las malas prácticas científicas pueden manifestarse en faltas relacionadas con las citas, las referencias, la recopilación de información, la parcialidad o la mala conducta, entre otras cosas. Esto abarca asuntos como la autoría de trabajos, el plagio, el autoplagio, la propiedad intelectual y la investigación académica, lo cual puede llevar al menoscabo de la reputación. la investigación e incluso en problemas legales.

Por ello la investigación tuvo en cuenta el consentimiento y voluntad de los participantes, también el respeto a su dignidad, tal como indica el Código de Ética perteneciente a la Universidad César Vallejo, admitido con Resolución N.º 0470-2022/UCV, sobre los principios del artículo 3º que alude sobre la prevalencia de la igualdad entre las personas con los que abordará el estudio, a efectos de exponer los hallazgos conforme a ley, a su vez, desarrollada bajo libertad sin condiciones sociales, políticas ni religiosas, puesto que debe ser objetiva y con una finalidad pública, dentro de las buenas costumbres y la moral que sostiene el Código Civil.

III. RESULTADOS

Resultados Descriptivos

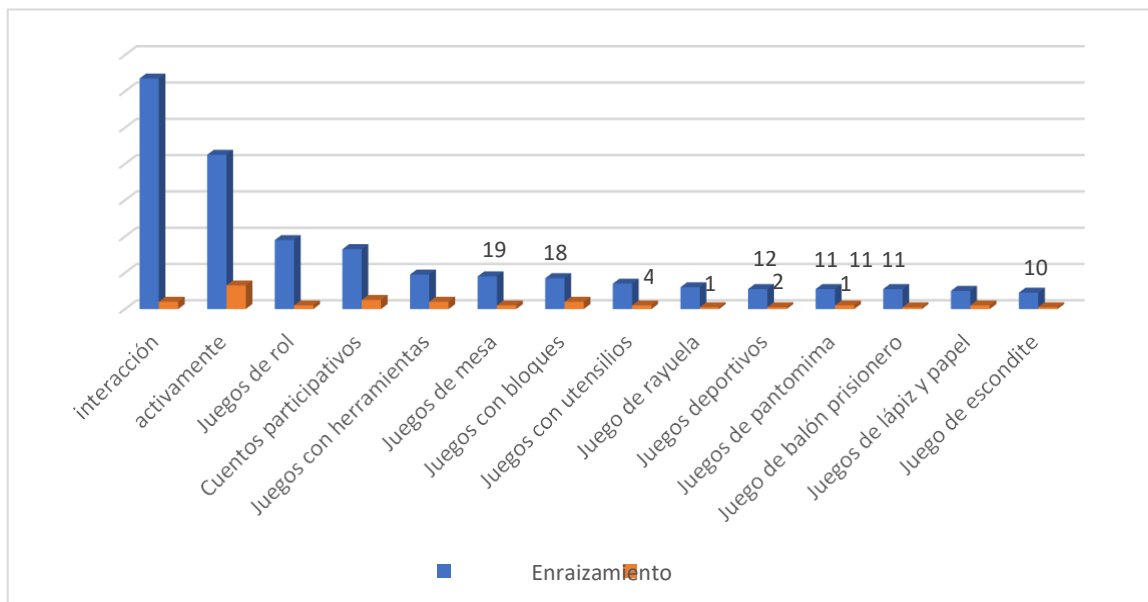
Tabla 3

Tabla de resultados de enraizamiento y densidad

Código	Enraizamiento	Densidad
Interacción	127	4
Activamente	85	13
Juegos de rol	38	2
Cuentos participativos	33	5
Juegos con herramientas	19	4
Juegos de mesa	18	2
Juegos con bloques	17	4
Juegos con utensilios	14	2
Juego de rayuela	12	1
Juegos deportivos	11	1
Juegos de pantomima	11	2
Juego de balón prisionero	11	1
Juegos de lápiz y papel	10	2
Juego de escondite	9	1

Figura 1

Niveles de enraizamiento y densidad de la totalidad de códigos



Nota. En lo que respecta a los resultados descriptivos, el gráfico exhibe 14 códigos en total, destacando los que presentan mayores niveles de enraizamiento; interacción con 127, activamente con 85, juegos de rol con 38 y cuentos participativos con 33. Además, se presentan los resultados inferenciales en forma de densidad en el gráfico, evidenciando que activamente y cuentos participativos, tienen los mayores valores con 13 y 5, correspondientemente.

Resultados Inferenciales

Tabla 4

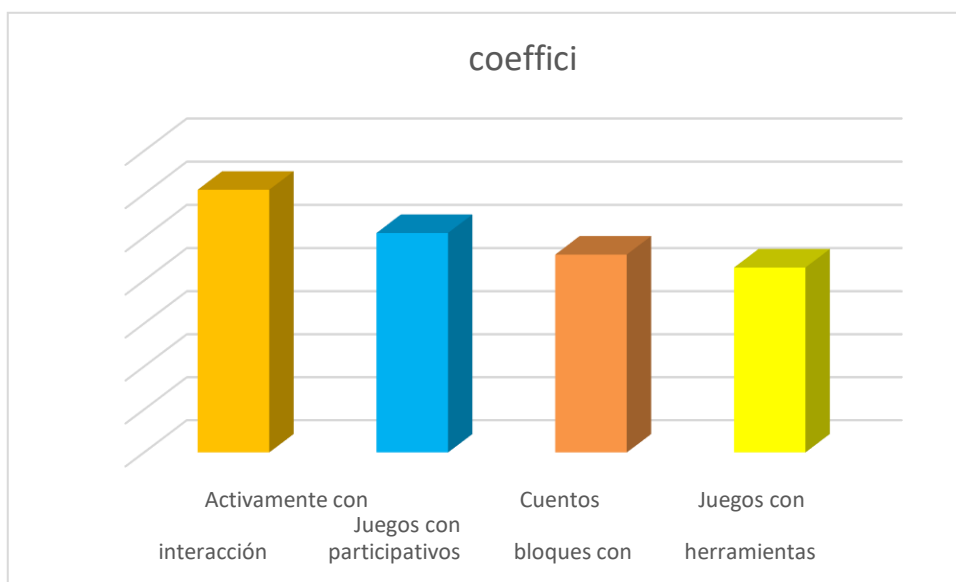
Tabla de coeficientes co-ocurrencia

Códigos co-ocurrentes	coeficientes
Activamente con interacción	0,61
Cuentos participativos con juegos de rol	0,51
Juegos con bloques con juegos de mesa	0,46
Juegos con herramientas con juegos con utensilios	0,43

Nota. En la tabla 4 se presentan los cuatro códigos que mostraron mayor asociación, ya sea previamente establecidos o nuevos, con un coeficiente superior a 0.4. La mayor coincidencia se observa entre los códigos activamente e interacción (0.61), evidencia que requiere estar activamente para tener una interacción para el desarrollo de la expresión oral. La segunda concurrencia es entre cuentos participativos con juegos de rol (0.51) y, la tercera y cuarta concurrencia incluyen juegos de bloques con juegos de mesa (0,46) y juegos de herramientas con juegos con utensilios (0,43), los que se explica el seleccionar las mejores estrategias es de vital importancia el desarrollo de los juegos dentro y fuera de las aulas, entre los estudiantes y docentes cuál debe ser implementados, con materiales y un acompañamiento permanente.

Figura 2

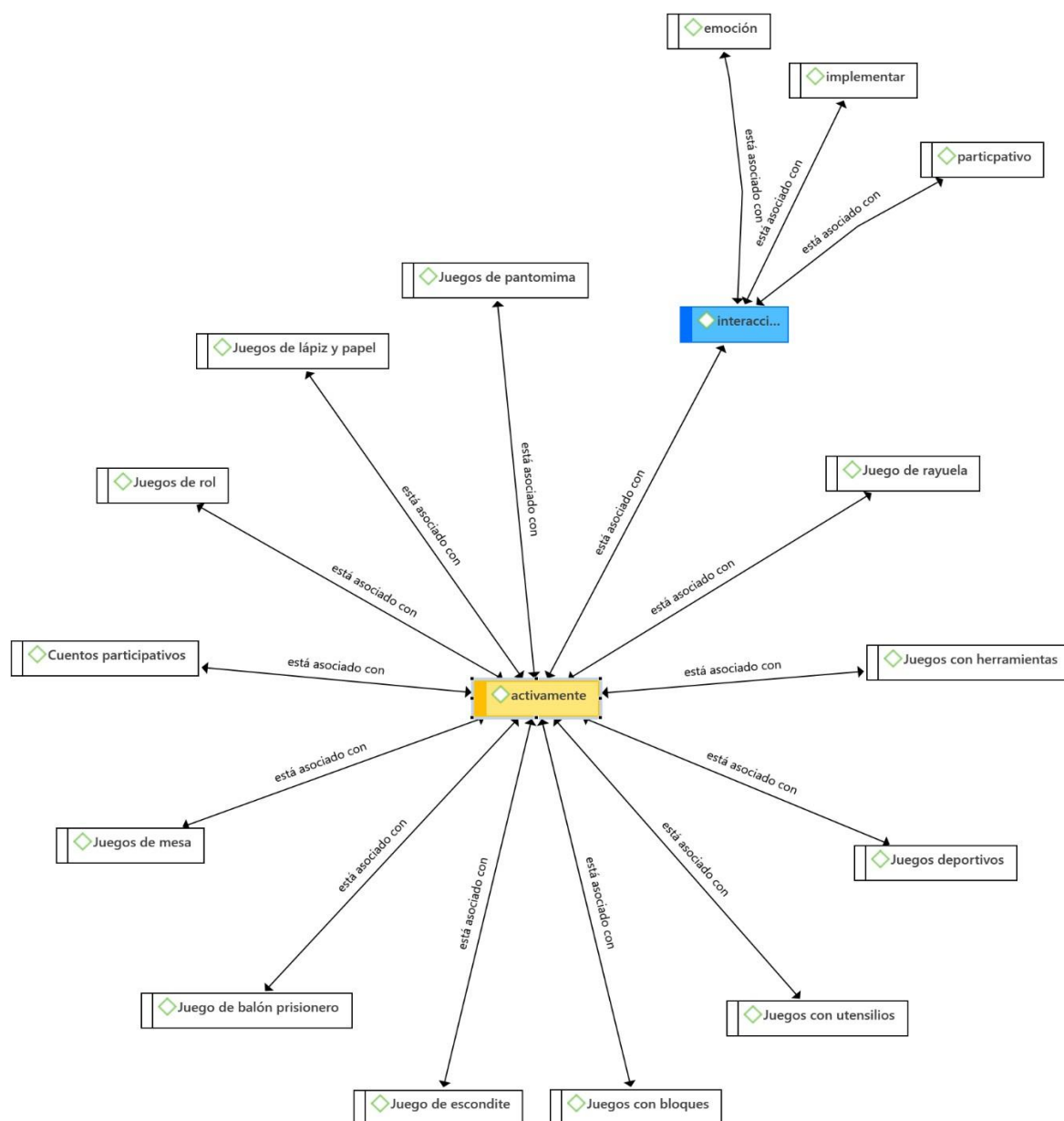
Coefficientes de co-ocurrencia



Nota. Cuatro coeficientes de co-ocurrencia superaron 0.40, con valores de 0.61, 0.51, 0.46 y 0.43. Las cuatro (4) subcategorías propuestas han sido confirmadas en el caso bajo investigación, ya que las concordancias demuestran la validez de la subcategoría, juegos dramáticos es valor referencial el desarrollo de cuentos participativos con juegos de roles, ya que mejoran la expresión oral en aquellos niños con dificultad de comunicarse oralmente, lo que significa que resulta primordial en la etapa del nivel inicial juegos que dramaticen oralmente, y permite una determinación en mejorar dificultades de expresión oral; por parte la sub categoría de juegos con objetos ha sido confirmada por la concurrencia de juegos con herramientas y juegos utensilios, lo que demuestra que en esta fase es esencial la elección de materiales estructurados y no estructurados que desarrollen y mejoren la expresión oral; del mismo modo, la sub categoría juegos con reglas convencionales se confirmó con las concurrencias de juegos con bloques y juegos de mesa; evidenciando los acuerdos o reglas que se establecen en las actividades desarrolladas dentro del aula proporcionando la participación de propuestas a través de la comunicación oral; en cuanto a la sub categoría de juegos al aire libre, no se evidencia por la baja concurrencia, pero se observa una alta concurrencia en los códigos emergentes, las estrategias se deben aplicar de manera activamente permitiendo la interacción en todo momento para el desarrollo de la expresión oral.

Figura 3

Mapas de redes de los códigos Activamente con interacción

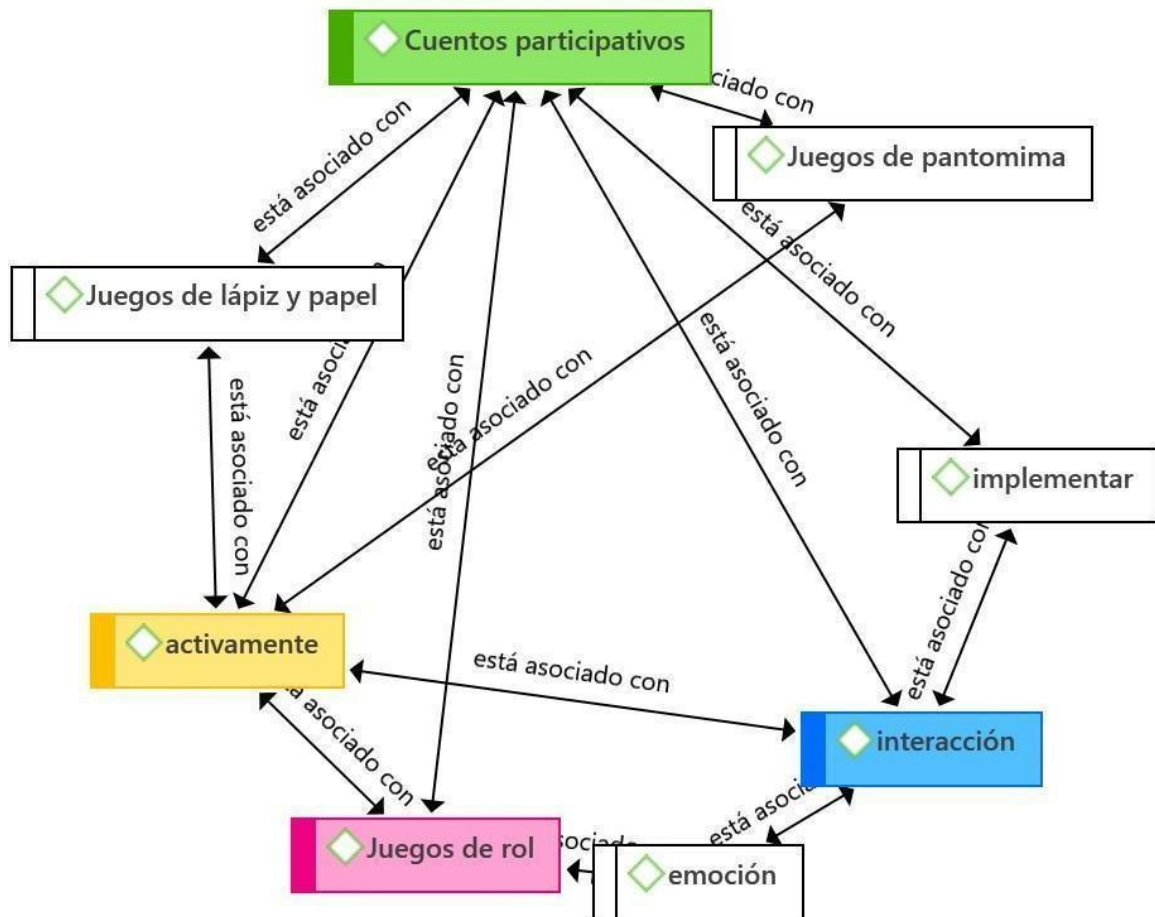


Nota. La figura presenta el nivel más alto de co-ocurrencia (0.61), que se refiere a la asociación de los códigos activamente con interacción, destacando que esta estrategia lúdica es crucial para mejorar la expresión oral en niños con dificultades. Para lograrlo, es fundamental realizar una variedad de juegos con diversos materiales y promover cuentos participativos entre los estudiantes. Además, la figura indica que la interacción está vinculada con la participación, la cual se implementa con emoción en las actividades diarias. Estos dos códigos están todos

vinculados a la misma subcategoría, confirmando así la importancia de esta subcategoría.

Figura 4

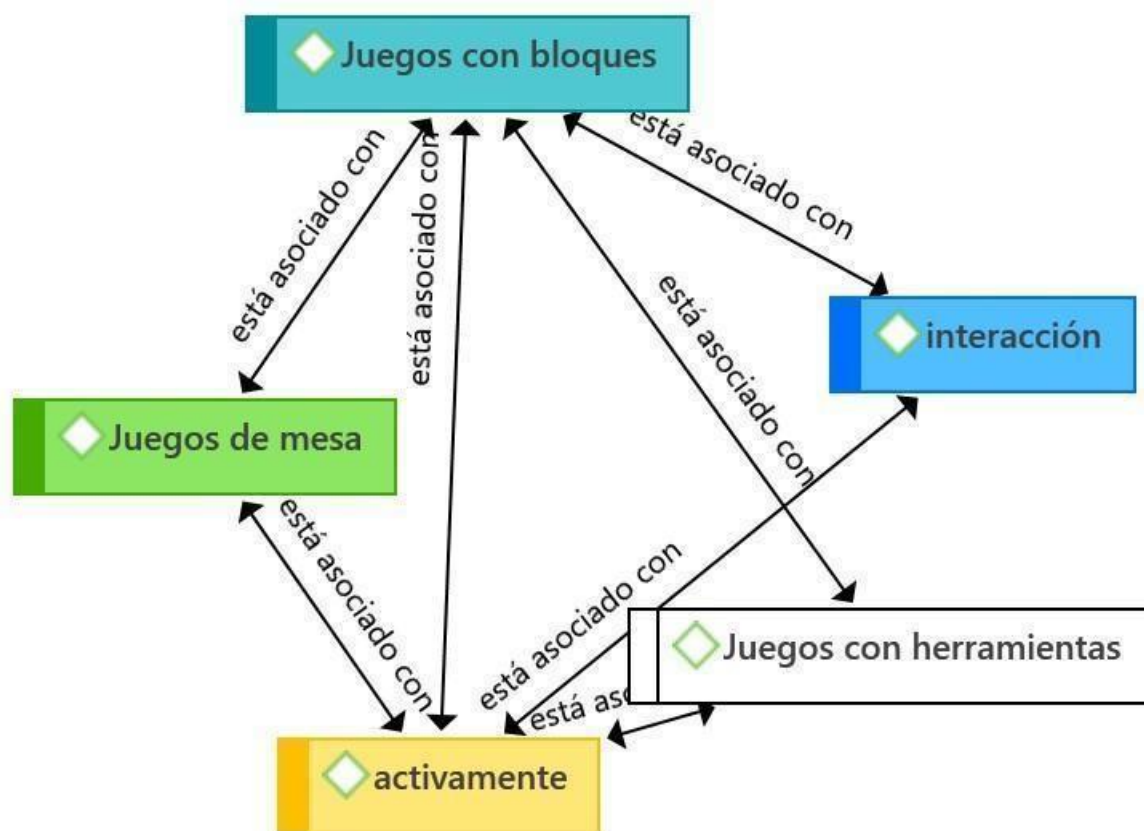
Mapa de redes de los códigos Cuentos participativos con Juegos de rol



Nota. En la figura se visualiza la relación entre los códigos de cuentos participativos y los juegos de rol (0.51). Esto se debe a que, en la subcategoría de juegos dramáticos, donde en primer nivel se asocia activamente y crucial que los docentes fomentan interacciones mediante juegos de pantomima y juegos de lápiz y papel implementados en el desarrollo de las actividades. Además, la figura indica que esta asociación está activamente vinculada con la subcategoría lo cual confirma su relevancia en dicho contexto.

Figura 5

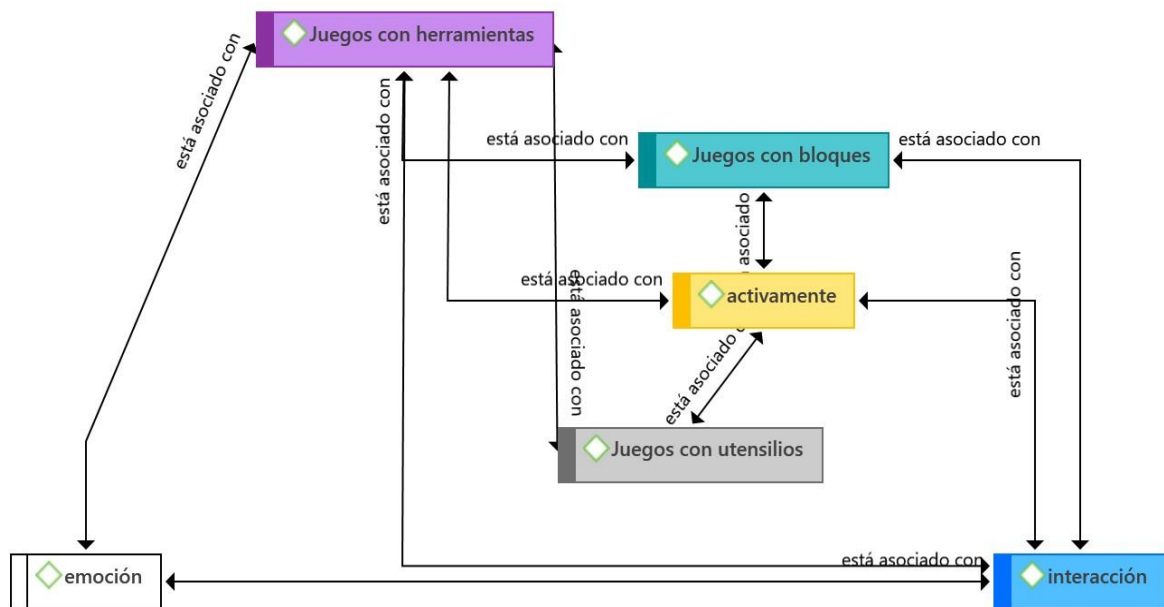
Mapa de redes de los códigos Juegos con bloques con juegos de mesa



Nota. La figura revela una asociación entre los códigos juegos de bloques con juegos de mesa (0.46). Esta relación se explica porque en la subcategoría de Juegos con reglas convencionales, ambos tipos de juegos están conectados activamente. Estos juegos generan interacción que promueve el desarrollo de la expresión oral. Además, la figura indica que esta asociación está vinculada de manera significativa con el código juegos con herramientas lo cual proporciona información adicional que reafirma la subcategoría.

Figura 6.

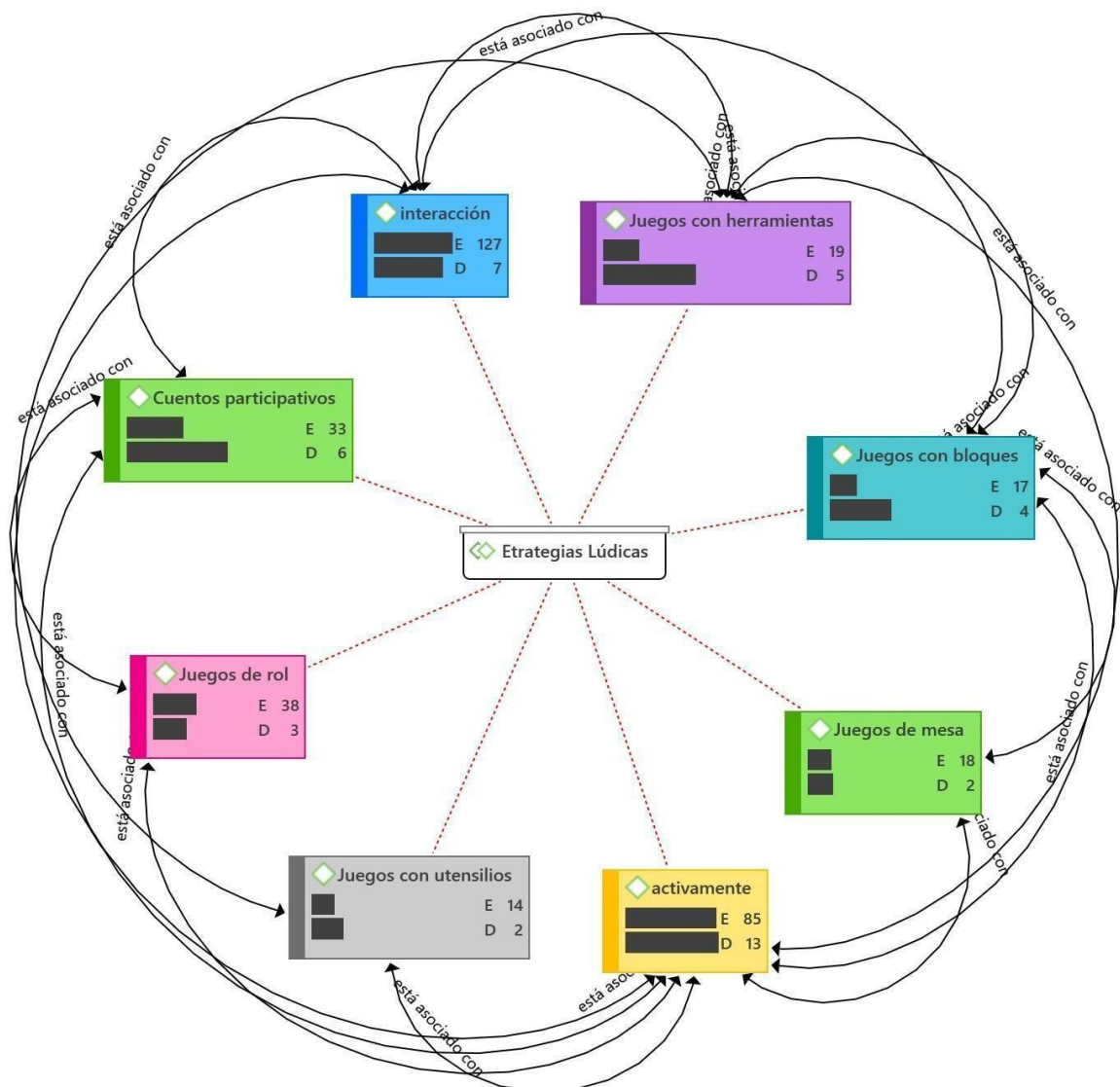
Mapa de redes de los códigos Juegos con herramientas con Juegos con utensilios



Nota. La imagen ilustra la correlación entre los códigos juegos con herramientas y juegos con utensilios (0.43), estableciendo la subcategoría juegos con objetos resulta necesario para que los estudiantes mejoren su comunicación oral. Así mismo demuestra la asociación del primer nivel con juegos de bloques desarrollados activamente generando interacción e intervienen la emoción dentro del proceso de expresión oral, por consiguiente, se evidencia que en el segundo nivel se establece la asociación con activamente demostrando así estos datos confirma o proporciona información adicional sobre la subcategoría, por lo que es válida.

Figura.7

Red del grupo del proceso de la categoría Estrategias Lúdicas



Nota. En la figura anterior se muestra que la categoría de estrategias lúdicas, el código con mayor grado de enraizamiento (127) fue interacción, que también está relacionado con el código activamente (85) que presenta altos niveles de enraizamiento, desde un punto de vista descriptivo; en cuanto al grado de densidad, el código activamente alcanza el valor más alto (13), otros códigos con alta densidad son interacción (7) y cuentos participativos (6). Esto demuestra la importancia de determinar el uso activo de los juegos y fomentarla interacción entre los estudiantes con dificultades expresivas oralmente en el proceso de estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral.

IV. DISCUSIÓN

Según los resultados, los juegos dramáticos destacan por enfocarse en la "Interacción", considerada el aspecto más central y debatido en las estrategias lúdicas. Es fundamental y está estrechamente vinculada con otros aspectos. La participación "activa" también se revela crucial, indicando una diversidad y complejidad significativas. Por otro lado, los "Juegos de rol" son importantes, pero menos conectados, mientras que los "Cuentos participativos", aunque presentes, no ocupan una posición tan central como los primeros mencionados. En consecuencia, se infiere que las estrategias lúdicas, a través de la interacción activa son fundamentales para mejorar las habilidades comunicativas y el lenguaje en estudiantes con dificultades en la expresión oral. Estos resultados coinciden con la investigación de Romero et al. (2021), quienes destacan que los niños y niñas desarrollan la capacidad de expresarse fluida y coherentemente al narrar sus experiencias, ampliando así sus habilidades comunicativas durante actividades lúdicas que fomentan la creatividad y la imaginación. Concluyendo que los infantes tienen la habilidad de expresarse de manera fluida y coherente al conversar, relatar, narrar y describir sus propias experiencias, utilizando un orden natural en sus ideas y ampliando sus habilidades comunicativas en medio de las actividades. Además, se promovió la creatividad y la imaginación en estas actividades, lo que contribuyó al aumento de la expresión oral en los infantes de inicial.

De igual manera estos puntos de vista coinciden con los resultados de investigaciones recientes y enfatizan la importancia de adaptar de manera dinámica y participativa las estrategias lúdicas para abordar y superar los desafíos educativos actuales. Esto respalda lo planteado por Bolaños (2020) quien se planteó que los cuentos infantiles ofrecen una opción para mejorar la habilidad de hablar de los niños y al desarrollo del lenguaje, la creatividad literaria y la capacidad de imaginar diversos escenarios. Las conclusiones destacan que las estrategias lúdicas mejoran la capacidad de los niños para expresar sus conocimientos y experiencias de manera sintáctica, con una pronunciación y entonación adecuadas y un vocabulario amplio y apropiado. Es crucial implementar juegos dramáticos que promuevan la integración efectiva de estrategias lúdicas en el aula.

Asimismo, con relación a cómo son los Juegos con objetos se encontró una co-ocurrencia, tomado en consideración los códigos de “Activamente” con “Interacción”, “Juegos con herramientas” y “Juegos con bloques” con “juegos de mesa” que estuvo establecida a través de interacciones tomando en consideración una participación activa; dichos resultados dieron evidencia, apoyando lo establecido por Parra (2020) se propuso analizar las contribuciones de diversos autores de artículos de investigación reconocidos en el ámbito del desarrollo de estrategias lúdicas para niños preescolares y si promueven significativamente las habilidades socioemocionales. Concluyó, que se evidenció que los autores coinciden en que, para implementar estrategias lúdicas efectivas en los niños, es crucial planificar programas innovadores basados en interacciones. Esto subraya la importancia de utilizar investigaciones sólidas como base para diseñar intervenciones educativas que promuevan el desarrollo integral de los niños mediante el juego.

Esto efectivamente estimula la mejora de la expresión oral en los estudiantes. El uso de objetos estructurados como no estructurados genera interés y fomenta la interacción, lo cual contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la expresión oral, una habilidad fundamental para la comunicación verbal y la socialización. Estas estrategias no solo promueven la competencia comunicativa, sino que también enriquecen las habilidades cognitivas al facilitar la interacción activa entre educadores y estudiantes, y al proporcionar objetos atractivos que estimulan el aprendizaje y la creatividad. Este enfoque respalda lo establecido por Acuña y Quiñones (2020), quienes incluyeron la revisión de prácticas docentes, la implementación de actividades diseñadas para promover habilidades cognitivas, el análisis de sus efectos, el rediseño de procesos en educación ambiental para la primera infancia, y la propuesta de orientaciones para docentes de educación inicial. Los resultados obtenidos confirmaron que es factible promover el desarrollo de estas habilidades en niños en edad preescolar mediante el uso de enfoques lúdicos como herramientas didácticas y aprovechando el entorno como espacio pedagógico.

Por otro lado, de acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación no hay similitud con relación al estudio de Márquez y Baquero (2022), ya que revela una baja utilización de herramientas virtuales en la educación inicial, lo que

repercute en la comunicación y comprensión oral de los niños. Aunque se señala la eficacia potencial de las aplicaciones accesibles para mejorar estas habilidades, la falta de familiaridad de los padres y la resistencia cultural a la tecnología son barreras significativas. Este enfoque cualitativo destaca la necesidad de estrategias lúdicas virtuales que no solo incorporan herramientas digitales, sino que también eduquen y empoderen a los padres en su uso. La capacitación integral de docentes y padres en su uso. de acuerdo a los datos obtenidos la estrategia lúdica de manera activa genera interacción entre los niños y niñas aumentando la efectividad para mejorar las dificultades de expresión oral en los infantes, facilitando así un entorno de aprendizaje más interactivo y adaptativo para los niños desde una edad temprana hablen. Por consecuencia, la capacitación integral de docentes y padres en el desarrollo de estrategias lúdicas puede aumentar la efectividad de las estrategias de enseñanza, facilitando así un entorno de aprendizaje más interactivo y adaptativo para los niños desde una edad temprana.

Finalmente, al determinar los últimos objetivos específicos, se puede observar que los “Juegos con reglas convencionales” y los “juegos al aire libre” con sus respectivas herramientas muestran una mayor co-ocurrencia especialmente entre la participación activa y la interacción, y en juegos que involucran bloques y juegos de mesa. Esto confirma que los juegos desarrollados de manera activa en un entorno libre ofrecen oportunidades principales para la socialización y la mejora de las dificultades al expresar oralmente, considerando diversas teorías para optimizar la enseñanza y el aprendizaje. Estos resultados concuerdan con las conclusiones de Jiménez (2022), quien se propuso como objetivo principal explorar las ventajas del aprendizaje cooperativo para mejorar la expresión oral y concluyó una estrecha relación entre la estrategia de aprendizaje cooperativo y el desarrollo de la expresión oral, evidenciando mejoras significativas. En general, el uso de reglas o acuerdos establecidos de manera colaborativa es crucial para la ejecución efectiva de estrategias lúdicas. Además, los juegos con reglas son esenciales para ajustar las intervenciones educativas y garantizar resultados positivos en el desarrollo de habilidades comunicativas. Por ello, la formación continua en métodos pedagógicos innovadores como son los juegos lúdicos puede mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en las aulas e impactan en el desarrollo de habilidades específicas en niños en el contexto educativo.

V. CONCLUSIONES

Primera conclusión: Se concluye que el objetivo general, se confirma que se ha alcanzado satisfactoriamente. Se encontraron cuatro coeficientes de co-ocurrencia con valores de 0.61, 0.51, 0.46 y 0.43, los cuales corresponden a las subcategorías juegos dramáticos, juegos con objetos, juegos con reglas convencionales y juegos al aire libre. Estos coeficientes reflejan cómo se aplicaron los lineamientos para facilitar los procesos de estrategias y aprendizaje en educandos con dificultades en la expresión oral. Por lo tanto, se puede inferir que se cumplió de manera específica con los juegos y que el desarrollo está bien fundamentado.

Segunda conclusión: Se concluye que el primer objetivo específico se cumplió satisfactoriamente. El coeficiente de co-ocurrencia de los códigos cuentos participativos con juegos de rol fue de 0.51 y activamente con interacción de 0.61, lo cual confirma la presencia significativa de juegos dramáticos entre los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral. Esto subraya la importancia de los juegos dramáticos establecidos activamente generando interacción entre ellos, es fundamental para el desarrollo de la expresión oral en niños con dificultades comunicativas en educación inicial.

Tercera conclusión: Se concluye que con respecto al segundo objetivo específico también se cumplió según los resultados obtenidos. Los coeficientes de co-ocurrencia de los códigos juegos con herramientas y juegos con utensilios de 0.43 y activamente con interacción de 0.61, indicando una clara presencia de juegos con objetos con participación activa y generando interacción entre los estudiantes con dificultades en la expresión oral. Esto subraya la importancia de implementar y desarrollar juegos que utilicen objetos como parte integral del proceso educativo inicial, enfatizando la necesidad de que los educadores estén capacitados para facilitar este tipo de actividades.

Cuarta conclusión: Se concluye con el tercer objetivo específico se cumplió, ya que los coeficientes de co-ocurrencia de los códigos activamente con interacción de 0.61, juegos con bloques con juegos de mesa de 0.46 y juegos con herramientas con juegos con utensilios de 0.43, lo que indica una significativa presencia de juegos con reglas convencionales entre los estudiantes con dificultades en la expresión oral.

Esto proporciona importancia a los juegos estructurados con reglas claras como una herramienta efectiva para el desarrollo activo con interacciones proporcionando habilidades comunicativas en la educación inicial.

Quinta conclusión: Se concluye el cuarto objetivo específico se cumplió. El coeficiente de co-ocurrencia del código emergentes activamente con interacción alcanzó un valor de 0.61, indicando una alta presencia de juegos al aire libre que promueven la participación activa y la interacción entre los estudiantes. Estos resultados sugieren que los juegos al aire libre son especialmente beneficiosos para el desarrollo de la expresión oral en niños preescolares, facilitando la superación de dificultades comunicativas mediante la interacción social y la actividad física.

VI. RECOMENDACIONES

Primera recomendación: Para futuros estudios, se recomienda diversificar los métodos de recolección de datos combinando enfoques cualitativos. Esto proporcionará una comprensión más holística de los juegos lúdicos en estudiantes con dificultades en la expresión oral, permitiendo una validación más robusta y una triangulación efectiva de los datos obtenidos. Además, ampliar la muestra para incluir estudiantes del primer ciclo educativo y contextos variados, tanto urbanos como rurales, así como diversas instituciones educativas, facilitará la generalización de los hallazgos a una población más diversa y representativa.

Segunda recomendación: Es recomendable implementar juegos dramáticos en el proceso educativo para fortalecer las habilidades en la expresión oral de los estudiantes. Proyectos que incluyan disfraces y elementos que permitan representar personajes, acompañados de dinámicas que fomenten el trabajo colaborativo, crearán un entorno de apoyo mutuo que potencie la expresión oral de manera significativa.

Tercera recomendación: Se propone integrar juegos con objetos en el currículo de educación inicial, considerando los intereses de los estudiantes y el papel crucial de los docentes como guías. Es fundamental que los educadores se especialicen continuamente en estrategias para el desarrollo de juegos que mejoren la expresión oral de manera efectiva.

Cuarta recomendación: Para enriquecer las actividades educativas en espacios abiertos, se recomienda incorporar de manera continua juegos con reglas que sean establecidas y respetadas por los estudiantes. La supervisión y el seguimiento regular asegurará que estas actividades cumplan con los objetivos educativos y las normativas establecidas.

Quinta recomendación: Se sugiere incluir programas que fomenten juegos al aire libre para activar a los estudiantes y promover la socialización constante. Estas actividades pueden integrarse en la celebración de logros académicos y en la creación de un ambiente escolar positivo, facilitando el desarrollo de estrategias que mejoren la comunicación oral en niños y niñas con dificultades expresivas.

REFERENCIAS

- Abarca, E. (2022). *Estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de educación inicial de un instituto superior pedagógico de Cusco*. [Tesis en maestría]. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/12989>
- Acuña, M. P. y Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Ballona, D., Chávez, P., Taber, Y., y Ruez, H. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2078-2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Bolaños, S. (2020). *Estrategia metodológica lúdica de cuentos infantiles para mejorar la habilidad de la expresión oral en el área de comunicación de los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N 380, Chilimpampa Alta, región Cajamarca; 2019*. [Tesis en maestría]. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Boysen, M., Sørensen, M., Jensen, H., Von Seelen, J., & Skovbjerg, H. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education*, 120, 103884. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Brailovsky, D. (2020). *Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica*. Novedades Educativas. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf>
- Cervantes, J. (2022). *Expresión Lúdica*. Ediciones CerMan. <https://n9.cl/m9y48>
- Chávez, S; Macías, E; Velazquez, D y Vélez, D. (2017). *La expresión oral en el niño preescolar*. [Tesis en maestría]. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html>
- Cohen, N., y Gómez, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?* Editorial Teseo.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Cuasapud, J., y Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165.

<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>

Dehalwar, K., & Sharma, S. N. (2023). *Fundamentals of Research Writing and Uses of Research Methodologies*. Edupedia Publications Pvt Ltd. https://www.researchgate.net/publication/376600325_Fundamentals_of_Research_Writing_and_Uses_of_Research_Methodologies

Delgado, I. (2023). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo. <https://n9.cl/ytfjwg>

Espiritu C, G. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática*. [Tesis en doctorado]. Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1

Flores M.G(2022).Coto, E.y Reyes.(2022). *El método fonológico comprensivo: Un aporte a la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en español* Estud.pedagog.vol.48n°2 <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000200327>

Gutiérrez, J., Gutiérrez, C., & Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*,45(1),37-46. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf

Hernández, R. y Mendoza, C. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial McGraw Hill.

Hunziker, S., & Blankenagel, M. (2024). Multiple case research design. In *Research Design in Business and Management: A Practical Guide for Students and Researchers* (pp. 171-186). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Ilgaz, H., Hassinger, B., Hirsh, K., & Golinkoff, R. (2018). Making the case for playful learning. *International handbook of early childhood education*, 1245-1263. https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7_64Marinelli

- Jiménes G. M. (2020). *El aprendizaje Cooperativo en la expresión oral en inglés de estudiantes de grado séptimo que presentan bajo desempeño académico, pertenecientes a una institución Educativa del Municipio de Envigado*. [Tesis en maestría]. Universidad de Antioquia Facultad de Educación, Colombia. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15003/2/Jimenez_Marcela_2020_AprendizajeCooperativoIngles.pdf
- Jiménez, R., Ludeña, L., y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social*, 5(9), 172–185. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/28>
- Kharasch, E. D. (2021). *Evan D. Kharasch; Scientific Integrity and Misconduct— Yet Again*. *Anesthesiology* 2021; 135:377–379 , 135(3), 377-379. <https://doi.org/10.1097/ALN.0000000000003916>
- Landa Pico, D. P., Chiliquinga Sifas, G. S., Arroba López, G. A., & Ballesteros Casco, T. Y. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital*, 6(1.4), 489-505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>
- León, D. M. B., Morocho, L. A. C., & Macay, S. M. C. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial: Playful Strategies: A Dynamic Approach to Foster Cognitive Development in Early Childhood Education. *Revista Scientific*, 9(31), 108-125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Linares, W. Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. (2022). *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Lucas, M. y Delgado, L. (2022). Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista Educare*, 26(1), 175-192. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667928>
- Malik, M., Altaf, F., & Gull, M. (2020). Challenges Faced by Teachers in Teaching through Storytelling and Play-Way Method at Early childhood Education Level. *Global Educational Studies Review*, 3, 152-165. [https://doi.org/10.31703/gesr.2020\(V-III\).16](https://doi.org/10.31703/gesr.2020(V-III).16)
- Márquez, G. y Baquero, G. (2022). Desarrollo de destrezas en comprensión y expresión oral mediante herramientas virtuales de aprendizaje. *Sinapsis: La*

revista científica del ITSUP, 21(1), 1-14.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8627121>

Martínez, P. (2021). *Cualitativa-mente. Los secretos de la investigación cualitativa*. ESIC Editorial. <https://n9.cl/2h4oh3>

Martins, S., Bartelle, M., Massignan, C., & Coelho, S. (2023). Playful educational interventions in children and adolescents' health literacy: a systematic review. *HealthPromotion International*, 38(4). <http://dx.doi.org/10.1093/heapro/daad089>

Matamoros, J., Rodríguez, N. , y Hodelín Amable, N.(2024). Estrategia metodológica lúdica para la atención a la disgrafía en estudiantes de séptimo año de Educación Básica. *Sinergia Académica*, 7(Especial 1), 97-121. <https://doi.org/10.51736/sa.v7iEspecial.202>

Mezmir, E. A. (2020). Qualitative data analysis: An overview of data reduction, data display, and interpretation. *Research on humanities and social sciences*, 10(21), 15-27. <https://doi.org/10.1787/19939019>

Mucha, L. F., Chamorro, R., Oseda, M. E., & Alania, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 50–57. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>

Navarro, C., Pérez, I., & Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática Gamification in the Spanish educational field: a systematic review. *Retos*, 42(3), 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

Ortiz, A. (2021). *Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas. ¿Cómo formular estándares, logros e indicadores de desempeño?* Editorial klasse. <https://n9.cl/1bxr1>

Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5 (17), 143-163. DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>

Pérez, G. (2023). *Modelos de Investigación Cualitativa en Educación Social y Animación Sociocultura*. Narcea Ediciones. https://www.google.com.pe/books/edition/Modelos_de_Investigaci%C3%B3

- Petersson, E., & Sjöberg, J. (2019). Evolving Playful and Creative Activities When School Children Develop Game-Based Designs. *In book: Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation*, 265, 485-495. In book: Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation (pp.485-495). http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-06134-0_51
- PISA. (5 de diciembre del 2023). *PISA 2022: el Perú mantiene sus resultados en las competencias de Lectura y Ciencia*. Recuperado el 11 de junio del 2024. <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2022-el-peru-mantiene-sus-resultados-en-las-competencias-de-lectura-y-ciencia/>
- Prabhu, M., Shwetha, P., & Somashekara, H. S. (2023). Phonological Awareness and Alphabetic Knowledge in Typically Developing English Language Learners Between the 3.6 to 6.6 Years. *Reading Psychology*, 1-19. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02702711.2023.2276463>
- Rampin, R., & Rampin, V. (2021). Taguette: open-source qualitative data analysis. *Journal of Open Source Software*, 6(68), 3522. <https://doi.org/10.21105/joss.03522>
- Reales, L., Robalino, G., Peñafiel, A., Cárdenas, J., & Cantuña, P. (2022). El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica en carreras de Ciencias de la Salud. *Universidad Y Sociedad*, 14(S5), 681–91. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3338>
- Robles, C. J. (2024). *Portafolio del estudiante y su influencia en el aprendizaje del curso de nuevas tecnologías del aprendizaje en la facultad de ciencias sociales de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho-2019*. [Tesis de maestría]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>
- Romero, M., Naranjo, M., y Saavedra, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. *Revista Científica Hallazgos* 21, 6(1), 55–65. <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/507>
- Ruslin, R., Mashuri, S., Rasak, M. S. A., Alhabsyi, F., & Syam, H. (2022). Semi-structured Interview: A methodological reflection on the development of a qualitative research instrument in educational studies. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 12(1), 22-29. DOI: 10.9790/7388-1201052229

- 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, D. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 9(17), 38-39. <https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>
- Sanchez, I. M., Gonzales, L.A. y Esmeral, S.J. (2020). *Metodologías cualitativas en la investigación educativa*. Editorial Unimagdalena. [file:///C:/Users/Administrador/Downloads/adazap,+Entre+Textos+V4+N1+2022+Publicaci%C3%B3n+2%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Administrador/Downloads/adazap,+Entre+Textos+V4+N1+2022+Publicaci%C3%B3n+2%20(2).pdf)
- Singh, N., Benmamoun, M., Meyr, E. and Arikan, R.H. (2021), "Verifying rigor: analyzing qualitative research in international marketing", *International Marketing Review*, Vol. 38 No. 6, pp. 1289-1307. <https://doi.org/10.1108/IMR-03-2020-0040>
- Ugaz, M. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo de nociones matemáticas en niños de 5 años de una institución pública de Lima* [Tesis en maestría]. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/11289>
- Van der Waldt, G. (2020). Constructing conceptual frameworks in social science research. *TD: The Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa*, 16(1), 1-9. DOI: <https://doi.org/10.4102/td.v16i1.758>.
- Vásquez, J. (2023). *Estrategia lúdica para desarrollar la noción de clasificación en los niños de 5 años de una institución educativa de Ica* [Tesis demaestría]. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/13187>
- Vásquez, L. y Cabrera, V. (2021). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*, 40(1), 54-75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8776289>
- Whitton, N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26. <https://doi.org/10.25304/rlt.v26.2035>
- Zapparoli, K. (2020). *Estratégias Lúdicas para o Ensino da Criança com Deficiência*. Editora Wak .
- Zarzar, C. (2020). *Lectura: expresión oral y escrita*. <https://n9.cl/dseju>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de categorización

Categoría de estudio	Subcategoría	Códigos	Guion de preguntas de la entrevista semi estructurada
Estrategias lúdicas	Juegos dramáticos	Juegos de rol Juegos de pantomima Cuentos participativos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera aplica los juegos de rol como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cómo emplea los juegos de pantomima como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cuál es el modo en que emplea los cuentos participativos como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
	Juegos con objetos	Juegos con bloques Juegos con utensilios Juegos con herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué forma implementa los juegos con bloques como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cómo pone en práctica los juegos con utensilios a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cuál es la manera en que lleva a cabo los juegos con herramientas como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
	Juegos con reglas convencionales	Juegos de mesa Juegos deportivos Juegos de lápiz y papel	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué modo aplica los juegos de mesa como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cómo aplica los juegos deportivos a modo estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cuál es la forma en que emplea los juegos aire libre como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
	Juegos al aire libre	Juego de rayuela Juego de balón prisionero Juego de escondite	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera el juego de rayuela como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cómo emplea el juego de balón prisionero a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral? • ¿Cuál es el modo en que aplica el juego de escondite como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?

Anexo 2. Tabla de coherencia de problemas, objetivos y conclusiones

Problema General	Problemas específicos	Objetivo General	Objetivos específicos	Categoría	Subcategoría	Códigos asociados	Coefficientes de co-ocurrencia I.E 7092	Correspondencia con objetivos
¿Cómo son las estrategias lúdicas hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?	¿Cómo son los juegos dramáticos hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?	Revelar las estrategias lúdicas en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024.	Revelar los juegos dramáticos en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024.	Estrategias Lúdicas	Juegos Dramáticos	Cuentos Participativos - Juegos de rol	0,51	Se cumplió
	¿Cómo son los juegos con objetos hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?		Revelar los juegos con objetos en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024.			Juegos con Objetos	Activamente - interacción	
	¿Cómo son los juegos con reglas convencionales hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?		Revelar los juegos con reglas en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024.		Juegos con Reglas convencionales	Juegos con herramientas - juegos con utensilios	0,43	Se cumplió
	¿Cómo son los juegos al aire libre hacia los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024?		Revelar los juegos al aire libre en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024.		Juegos al Aire Libre	Juegos con bloques - juegos de mesa	0,46	
						Juegos con bloques - juegos de mesa	0,61	Se cumplió
						Activamente - interacción	0,61	
						Activamente - interacción	0,61	Se cumplió
						Activamente - interacción	0,61	

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos: Guía de entrevista

Guía de entrevista sobre las estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral	
Día:	
Lugar:	vistado
Pregunta 1: ¿De qué manera aplica los juegos de rol como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	
Apuntes:	
Pregunta 2: ¿Cómo emplea los juegos de pantomima como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	
Apuntes:	
Pregunta 3: ¿Cuál es el modo en que emplea los cuentos participativos como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	
Apuntes:	
Pregunta 4: ¿De qué forma se implementa los juegos con bloques como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	
Apuntes:	
Pregunta 5: ¿Cómo pone en práctica los juegos con utensilios a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	
Apuntes:	
Pregunta 6: ¿Cuál es la manera en que se lleva acabo los juegos con herramientas como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	
Apuntes:	

Pregunta 7: ¿De qué modo aplica los juegos de mesa como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
Apuntes:
Pregunta 8: ¿Cómo aplica los juegos deportivos a modo estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
Apuntes:
Pregunta 9: ¿Cuál es la forma en que emplea los juegos aire libre como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
Apuntes:
Pregunta 10: ¿De qué manera el juego de rayuela como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
Apuntes:
Pregunta 11: ¿Cómo emplea el juego de balón prisionero a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
Apuntes:
Pregunta 12: ¿Cuál es el modo en que aplica el juego de escondite como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?
Apuntes:

Anexo 4. Consentimiento informado UCV

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Estrategias lúdicas en estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024

Investigadora: Pumacahua Romero, Shendy Rosa

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada Estrategias lúdicas en estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024, cuyo objetivo es revelar las estrategias lúdicas en los estudiantes de inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Maestría en Educación de la Universidad César Vallejo del campus Lima aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa Pablo II.

Describir el impacto del problema de la investigación:

Implementar estrategias lúdicas puede ayudar a los estudiantes de educación inicial a superar las dificultades en la expresión oral. Los juegos y actividades lúdicas están diseñados para ser atractivos y motivadores, lo que puede facilitar un mayor compromiso y participación de los niños, promoviendo un desarrollo más efectivo de las habilidades lingüísticas.

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 el ambiente de la Institución Educativa Pablo II.
3. 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):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará 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 deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde 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 el Investigadora Shendy Rosa Pumacahua Romero, email: spumacahua@ucvvirtual.edu.pe y asesor Miguel Ángel Pérez ~~Pérez~~ mperezp@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos] Fecha y hora: [colocar fecha y hora].

Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos] Firma(s):
Fecha y hora: [colocar fecha y hora]



Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador deben proporcionar sus nombres y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google

Anexo 5. Matriz Evaluación por juicio de experto


Matriz de validación de la guía de entrevista de la categoría estrategias lúdicas

Definición de las estrategias lúdicas: son métodos que utilizan el juego de manera intencional en contextos educativos o de desarrollo, los cuales involucran la selección cuidadosa de juegos, actividades o materiales, la creación de entornos de juego estimulantes y la participación activa para promover el aprendizaje, la socialización y otras habilidades clave en los niños (Brailovsky, 2020).

Subcategoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juegos dramáticos	Juegos de rol	1. ¿De qué manera aplica los juegos de rol como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de pantomima	2. ¿Cómo emplea los juegos de pantomima como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Cuentos participativos	3. ¿Cuál es el modo en que emplea los cuentos participativos como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos con objetos	Juegos con bloques	4. ¿De qué forma implementa los juegos con bloques como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con utensilios	5. ¿Cómo pone en práctica los juegos con utensilios a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con herramientas	6. ¿Cuál es la manera en que lleva a cabo los juegos con herramientas como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Juegos con reglas convencionales	Juegos de mesa	7. ¿De qué modo aplica los juegos de mesa como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos deportivos	8. ¿Cómo aplica los juegos deportivos a modo estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de lápiz y papel	9. ¿Cuál es la forma en que emplea los juegos aire libre como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos al aire libre	Juego de rayuela	10. ¿De qué manera el juego de rayuela como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de balón prisionero	11. ¿Cómo emplea el juego de balón prisionero a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de escondite	12. ¿Cuál es el modo en que aplica el juego de escondite como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Guía de entrevista sobre las estrategias lúdicas
Objetivo del instrumento	Conocer cuáles son las estrategias lúdicas que mejoran la expresión oral en los niños.
Nombres y apellidos del experto	JIMMY ORIHUELA SALAZAR
Documento de identidad	25580673
Años de experiencia en el área	25 AÑOS
Máximo Grado Académico	MAGISTER
Nacionalidad	PERUANO
Institución	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Cargo	DOCENTE INVESTIGADOR
Número telefónico	914953481
Firma	
Fecha	16-05-2024

Matriz de validación de la guía de entrevista de la categoría estrategias lúdicas

Definición de las estrategias lúdicas: son métodos que utilizan el juego de manera intencional en contextos educativos o de desarrollo, los cuales involucran la selección cuidadosa de juegos, actividades o materiales, la creación de entornos de juego estimulantes y la participación activa para promover el aprendizaje, la socialización y otras habilidades clave en los niños (Brailovsky, 2020).

Subcategoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juegos dramáticos	Juegos de rol	1. ¿De qué manera aplica los juegos de rol como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de pantomima	2. ¿Cómo emplea los juegos de pantomima como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Cuentos participativos	3. ¿Cuál es el modo en que emplea los cuentos participativos como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos con objetos	Juegos con bloques	4. ¿De qué forma implementa los juegos con bloques como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con utensilios	5. ¿Cómo pone en práctica los juegos con utensilios a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con herramientas	6. ¿Cuál es la manera en que lleva a cabo los juegos con herramientas como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Juegos con reglas convencionales	Juegos de mesa	7. ¿De qué modo aplica los juegos de mesa como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos deportivos	8. ¿Cómo aplica los juegos deportivos a modo estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de lápiz y papel	9. ¿Cuál es la forma en que emplea los juegos aire libre como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos al aire libre	Juego de rayuela	10. ¿De qué manera el juego de rayuela como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de balón prisionero	11. ¿Cómo emplea el juego de balón prisionero a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de escondite	12. ¿Cuál es el modo en que aplica el juego de escondite como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Guía de entrevista sobre las estrategias lúdicas
Objetivo del instrumento	Conocer cuáles son las estrategias lúdicas que mejoran la expresión oral en los niños.
Nombres y apellidos del experto	Esther Angelica Nova Vargas
Documento de identidad	10106482
Años de experiencia en el área	20 años de docente 10 años de psicóloga
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Tecnológica del Perú Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente de pregrado Docente posgrado
Número telefónico	959130022
Firma	
Fecha	16/05/2024

Matriz de validación de la guía de entrevista de la categoría estrategias lúdicas

Definición de las estrategias lúdicas: son métodos que utilizan el juego de manera intencional en contextos educativos o de desarrollo, los cuales involucran la selección cuidadosa de juegos, actividades o materiales, la creación de entornos de juego estimulantes y la participación activa para promover el aprendizaje, la socialización y otras habilidades clave en los niños (Brailovsky, 2020).

Subcategoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juegos dramáticos	Juegos de rol	1. ¿De qué manera aplica los juegos de rol como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de pantomima	2. ¿Cómo emplea los juegos de pantomima como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Cuentos participativos	3. ¿Cuál es el modo en que emplea los cuentos participativos como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos con objetos	Juegos con bloques	4. ¿De qué forma implementa los juegos con bloques como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con utensilios	5. ¿Cómo pone en práctica los juegos con utensilios a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con herramientas	6. ¿Cuál es la manera en que lleva a cabo los juegos con herramientas como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Juegos con reglas convencionales	Juegos de mesa	7. ¿De qué modo aplica los juegos de mesa como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos deportivos	8. ¿Cómo aplica los juegos deportivos a modo estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de lápiz y papel	9. ¿Cuál es la forma en que emplea los juegos aire libre como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos al aire libre	Juego de rayuela	10. ¿De qué manera el juego de rayuela como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de balón prisionero	11. ¿Cómo emplea el juego de balón prisionero a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de escondite	12. ¿Cuál es el modo en que aplica el juego de escondite como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Guía de entrevista sobre estrategias lúdicas
Objetivo del instrumento	Conocer cuáles son las estrategias lúdicas que mejoran la expresión oral en niños
Nombres y apellidos del experto	Dr. Miguel Ángel Pérez Pérez
Documento de identidad	07636535
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Doctor
Nacionalidad	PERUANO
Institución	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Cargo	Asesoría de tesis-Coordinación Escuela de Posgrado UCV
Número telefónico	983273871
Firma	
Fecha	16-05-2024


Matriz de validación de la guía de entrevista de la categoría estrategias lúdicas

Definición de las estrategias lúdicas: son métodos que utilizan el juego de manera intencional en contextos educativos o de desarrollo, los cuales involucran la selección cuidadosa de juegos, actividades o materiales, la creación de entornos de juego estimulantes y la participación activa para promover el aprendizaje, la socialización y otras habilidades clave en los niños (Brailovsky, 2020).

Subcategoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juegos dramáticos	Juegos de rol	1. ¿De qué manera aplica los juegos de rol como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de pantomima	2. ¿Cómo emplea los juegos de pantomima como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Cuentos participativos	3. ¿Cuál es el modo en que emplea los cuentos participativos como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos con objetos	Juegos con bloques	4. ¿De qué forma implementa los juegos con bloques como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con utensilios	5. ¿Cómo pone en práctica los juegos con utensilios a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos con herramientas	6. ¿Cuál es la manera en que lleva a cabo los juegos con herramientas como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Juegos con reglas convencionales	Juegos de mesa	7. ¿De qué modo aplica los juegos de mesa como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos deportivos	8. ¿Cómo aplica los juegos deportivos a modo estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juegos de lápiz y papel	9. ¿Cuál es la forma en que emplea los juegos alre libre como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
Juegos al aire libre	Juego de rayuela	10. ¿De qué manera el juego de rayuela como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de balón prisionero	11. ¿Cómo emplea el juego de balón prisionero a manera de estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	
	Juego de escondite	12. ¿Cuál es el modo en que aplica el juego de escondite como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Guion de preguntas de la entrevista semiestructurada
Objetivo del instrumento	Obtener información referidos a la categoría.
Nombres y apellidos del experto	Teresa Narvaez Aranibar
Documento de identidad	10122038
Años de experiencia en el área	Más de 15 años
Máximo Grado Académico	Doctora en Educación Doctora en Administración
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Jefa de la Escuela de Posgrado
Número telefónico	991384700
Firma	 Dra. Teresa Narvaez Aranibar
Fecha	17 de mayo de 2024

Anexo 6: Reporte de similitud en software Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ex.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&sr=1&ro=103&u=1068032488&o=2419341536

feedback studio SHENDY ROSA PUMACAHUA ROMERO Estrategias Lúdicas en estudiantes de Educación inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativ... -- /100 < 7 de 17 > ?

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Estrategias Lúdicas en estudiantes de Educación inicial con dificultades en la expresión oral en una institución educativa, Lima 2024

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

AUTORA:
Pumacahua Romero Shendy Rosa (orcid.org/0009-0008-0172-1797)

ASESOR:
Dr. Pérez Pérez, Miguel Ángel (orcid.org/0000-0002-7333-9879)
Dra. Noemi Teresa Julca Vera (orcid.org/0000-0002-5469-2486)

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

Resumen de coincidencias

16 %

Se están viendo fuentes estándar

[Ver fuentes en inglés](#)

Coincidencias

1	hdl.handle.net	Fuente de Internet	4 %
2	Entregado a Universida...	Trabajo del estudiante	4 %
3	repositorio.ucv.edu.pe	Fuente de Internet	1 %
4	Entregado a Corporaci...	Trabajo del estudiante	1 %
5	www.sldshare.net	Fuente de Internet	1 %
6	talrejoconfantel.blogsp...	Fuente de Internet	<1 %
7	issuu.com	Fuente de Internet	<1 %
8	repositorio.usil.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
9	archive.org	Fuente de Internet	<1 %
10	www.investigamir.com	Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.uladtech.ed...	Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 35 Número de palabras: 8562 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 18:53 19/07/2024

Anexo 7. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación



Escuela de Posgrado

Autorización de uso de información de empresa

Yo MGTR. VERONICA MESTAS MASIAS identificada con DNI N° 09255412, en mi calidad de DIRECTORA del Institución Educativa N°7092 "JUAN PABLO II" con R.U.C. N°....., ubicada en la ciudad de LIMA, DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN

A la señorita Shendy Rosa Pumacahua Romero identificada con DNI N° 40983625, del programa de Maestría en Problemas de Aprendizaje para que utilice la siguiente información de la empresa:

Aplicación del instrumento necesarios para el desarrollo de su tesis denominada

"Estrategias Lúdicas en Estudiantes de Educación Inicial con dificultades en la Expresión Oral"

Con la finalidad de que pueda desarrollar su trabajo de investigación para optar el grado de Maestra.

Indicar si el representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marca con una "x" la opción seleccionada.

(X) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o

() Mencionar el nombre de la empresa.

Mg. Verónica Mestas Masías
DIRECTORA
09255412

Firma y sello del representante legal
DNI: 09255412

Anexo 8. Codificación de transcripción de entrevistas en ATLAS.ti

The screenshot displays the ATLAS.ti software interface. The main window shows a document titled "D 2: entrevista a docen" with six numbered research questions. The interface includes a menu bar at the top, a toolbar with various icons, and a sidebar on the left with a search function. On the right side, there are panels for "Administrador de documentos", "Lista de palabras", and "Administrador de códigos".

Linea	Pregunta	Codificación
1	1. ¿Cómo se aplican los juegos de rol como estrategia en los niños que presentan dificultades en la expresión oral?	
2	Se trabaja con niños que tienen dificultades en la expresión oral utilizando rimas y trabalenguas. A través del juego, se les invita a expresar cómo se sienten y qué hacen en casa, para que ganen soltura en la expresión.	2:1 Se... interacción Juegos de rol
3	2. ¿De qué manera se emplean los juegos de pantomima como estrategia en los niños con dificultades en la expresión oral?	
4	Los juegos de pantomima permiten a los niños representar diferentes personajes, facilitando así su expresión a través de estos roles.	2:2 Los... interacción Juegos de rol
5	3. ¿Cuál es el modo en que se utilizan los cuentos participativos como estrategia en los niños con dificultades en la expresión oral?	
6	Antes de leer el cuento, se les hacen preguntas sobre los personajes y lo que podría suceder en la historia, ayudándolos a ponerse en el lugar de los personajes.	2:3 Ant... Cuentos participativos interacción
7	4. ¿Cómo se implementan los juegos con bloques como estrategia en los niños con dificultades en la expresión oral?	
8	Se estimula la creatividad y la imaginación de los niños haciendo preguntas como ¿qué construyeron? ¿por qué lo hicieron?, para que expliquen sus creaciones con bloques.	2:137 S... interacción Juegos con bloques
9	5. ¿Cómo se ponen en práctica los juegos con utensilios como estrategia en los niños con dificultades en la expresión oral?	
10	Mostrando imágenes de objetos y repitiendo sus nombres, se realizan juegos silábicos para ayudar a los niños a desarrollar su expresión oral.	2:5 Mo... emoción interacción Juegos con utensilios
11	6. ¿Cuál es la manera en que se llevan a cabo los juegos con herramientas como estrategia en los niños con dificultades en la expresión oral?	

Anexo 9. Base de datos de ATLAS.ti

tesis - ATLAS.ti

Tabla de co-ocurrencias

Analizar Importar & Exportar Herramientas Ayuda Tabla de co-ocurrencias Diagrama Sankey

Mostrar conteo Usar el operador Y Filas => Columnas Ajustar las columnas de forma automática Detalles
 Mostrar coeficiente Congelar la primera columna
 Agrupar las citas Especificar tamaño de la columna 100,0

Exportar a Excel Exportar

Lista de palabras Administrador de códigos Lista de palabras Administrador de grupos de códigos Tabla de co-ocurrencias

Buscar códigos para posicionar en la tabla con

Nombre	Enr.	interacción 127	Juegos con... 14	Juegos de... 18	Juegos de rol 38
interacción					
Juego de balón prisionero					
Juego de escondite					
Juego de rayuela					
Juegos con bloques					
Juegos con herramientas					
Juegos con utensilios					
Juegos de lápiz y papel					
activamente	85	80 (0,61)	4 (0,04)	9 (0,10)	10 (0,09)
Cuentos p...	33	21 (0,15)			24 (0,51)
Juegos co...	17	16 (0,13)		11 (0,46)	
Juegos co...	19	18 (0,14)	10 (0,43)		

85 citas vinculadas al

Buscar

activamen

Juegos de

Comentario:

No hay nada que mos

Buscar códigos para posicionar en la tabla con

Nombre	Enr.
Juego de rayuela	
Juegos con bloques	

Juegos con herramientas

Juegos con utensilios

Juegos de mesa

activamente

