



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de
5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Briones Rojas, Susanné Vielka (ORCID: 0000-0002-2493-5455)

ASESOR:

Mg. Fiesta Flores, Roberto Carlos (ORCID: 0000-0002-5582-0124)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

CHIMBOTE – PERÚ

2021

Dedicatoria

Se la dedico en primer lugar al forjador de mi camino, a mi padre celestial, él que me acompaña y me dio el don de la perseverancia para alcanzar nuestra meta. A mis padres, por su apoyo incondicional que me han brindado. A mi esposo por su paciencia y amor. A mi hija, que es el motivo por el cual me impulsa día a día a crecer profesionalmente y todo lo que hoy soy es gracias a ellos

Susanné

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarme a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad. A mis padres, esposo e hija, que han sido mi soporte y confianza durante todo el periodo académico

A los docentes de la Escuela de Posgrado, de la Universidad “César Vallejo”, por su valiosa enseñanza y permanente orientación en mis estudios de maestría. Al Mg. Fiesta Flores Roberto Carlos, por su asesoramiento en la realización de la presente investigación.

Asimismo, mi agradecimiento a todas las personas que colaboraron de una u otra manera en la ejecución de esta investigación.

La autora

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y Operacionalización	15
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	53

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Prueba de normalidad	19
Tabla 2	Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la aplicación del programa de juegos verbales para el fortalecimiento de la expresión oral antes y después de aplicar el programa	20
Tabla 3	Niveles de expresión oral antes y después de aplicar los juegos verbales	21
Tabla 4	Niveles de las dimensiones de la expresión oral antes de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.	22
Tabla 5	Niveles de las dimensiones de la expresión oral después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.	23
Tabla 6	Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión claridad de la expresión oral, antes y después de la aplicación del programa de juegos verbales.	24
Tabla 7	Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión fluidez de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.	25
Tabla 8	Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión coherencia de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.	26
Tabla 9	Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión entonación de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.	27
Tabla 10	<i>Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión articulación de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.</i>	28

Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Comparaciones antes y después de aplicar el programa Juegos verbales	20
Figura 2	Comparaciones antes y después de aplicar el programa en la dimensión claridad	24
Figura 3	Comparaciones antes y después de aplicar el programa en la dimensión fluidez	25
Figura 4	Comparaciones antes y después de programa en la dimensión coherencia	26
Figura 5	Comparaciones antes y después de programa en la dimensión entonación	27
Figura 6	Comparaciones antes y después de programa en la dimensión articulación	28

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo Determinar si el programa de juegos verbales mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021. Se trabajó con toda la población que en su contexto son 20 estudiantes, con un enfoque de investigación cuantitativo, de diseño experimental y tipo pre experimental. Para el recojo de la información se utilizó la lista de cotejo; su validación se realizó a criterio de juicio de experto y se obtuvieron como confiabilidad, para el instrumento que evalúa la expresión oral se tuvo como resultado $\alpha_{\text{Cronbach}} = 0,814$ de calificación muy buena. Y como método de análisis de los datos se utilizó la prueba estadística de wilcoxon para determinar la diferencia de los datos, luego de analizar los datos, obtuvimos como conclusiones: existe diferencias en la variable expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintos (Pre test =21 y Pos test = 26) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.929$); Por lo cual se establece que los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.

Palabras Clave: Expresión oral, juegos verbales, entonación y articulación.

ABSTRACT

The present research work aimed to determine if the verbal games program improves oral expression in 5-year-old boys and girls of the I.E N ° 303, Nuevo Chimbote 2021. We worked with the entire population, which in its context are 20 students, with a quantitative research approach, experimental design and pre-experimental type. To collect the information, the checklist was used; Their validation was carried out according to the criteria of expert judgment and they were obtained as reliability, for the instrument that evaluates oral expression, the result was $\alpha_{\text{Cronbach}} = 0.814$ with a very good rating. And as a data analysis method, the wilcoxon statistical test was used to determine the difference of the data, after analyzing the data, we obtained the following conclusions: There are differences in the oral expression variable before and after the development of programs since the medians are different (Pre test = 21 and Post test = 26) and this is reinforced under the statistical process of the Wilcoxon non-parametric test for related samples where obtained that there are significant differences ($p < 0.05$; $z = -3.929$); Therefore, it is established that verbal games improve oral expression in 5-year-old boys and girls from I.E N ° 303, Nuevo Chimbote 2021.

Keywords: Oral expression, verbal games, intonation and articulation

I. INTRODUCCIÓN

Una de los problemas más comunes que se enfrenta la educación inicial desde hace décadas es enfrentar los trastornos verbales y auditivos de los niños; más aún en estos últimos tiempos en que la educación y costumbres de los niños se desarrollan en un ambiente donde no se vive sin la tecnología como el uso de celulares, tabletas, computadoras, etc; que no permiten un mejor desarrollo del lenguaje de los niños afectando la comunicación de sus sentimientos, necesidades y más. Los niños entre tres y seis años de vida cuentan con su cerebro desarrollado en más del ochenta y cinco por ciento; desarrollo fundamental para que las niñas y los niños construyan los fundamentos de aprendizaje y desarrollen habilidades que pueden ayudarlos a tener éxito en la escuela; sin embargo 175 millones de niños y niñas en el mundo no reciben soporte para superar sus dificultades de expresión oral. En los países de bajos ingresos, casi ocho de cada diez niños, es decir; el setenta y ocho por ciento no reciben esta educación fundamental para su desarrollo personal (UNICEF, 2019). Dos de cada tres padres (66%) buscaron cuidado por razones relacionadas con satisfacer las necesidades de los padres, como por ejemplo trabajar; el 30% buscó cuidado para apoyar el desarrollo del niño, el 2 por ciento buscó por razones relacionadas con la asequibilidad y el 2 por ciento buscó por otras razones. (Hill, Bali, Gebarth y Halle, 2021)

La educación en el África subsahariana sigue amenazando el futuro de generaciones enteras. Los nuevos datos del UIS muestran que el 88% de todos los niños y adolescentes no podrán leer con soltura cuando sean mayores de edad para completar la educación primaria. Si continúan las tendencias actuales, esta crisis afectará a unos 202 millones de niño. (UNESCO, 2017)

En Estados Unidos, casi el ocho por ciento de los niños entre tres y diecisiete años tiene problemas de comunicación, especialmente al intentar expresarse de manera oral. (Nasiri y Shirmohammadi, 2017). En un kínder del suburbio de Atlanta, la población estudiantil de la escuela es muy diversa e incluye caucásicos, afro americanos, hispanos, asiáticos, entre otros; en donde las evaluaciones exigidas por el estado indican que muchos estudiantes luchan

por dominar las habilidades de alfabetización en todo momento y se están desempeñando por debajo del nivel de grado al finalizar el jardín de infantes. (Cowen, 2015)

La educación inicial tiene como prioridad preparar a los niños en habilidades sociales, habilidades de lenguaje, capacidad para seguir instrucciones y participar, poseer auto control y mostrar cortesía con su entorno; en la última década hubo una mejora en los niveles de expresión oral en niños de inicial; el cual aumentó de 52% a 68%. Sin embargo, incluso con este aumento, los datos mostraron que estos estudiantes no habían alcanzado el nivel adecuado. Se estima que en España existe entre un nueve con seis por ciento y trece con setenta y uno por ciento de los niños de dos años diagnosticado con inicio tardía del lenguaje oral, del cual el cuarenta por ciento, al llegar a los cuatro años, tendrá serias dificultades y persistentes en su expresión oral si no se trabaja sobre este trastorno. (Sala, 2020). Es una realidad que en la mayoría de casos de los niños en Argentina desarrollan sus capacidades de expresión oral de manera natural, sin embargo, hay entre un tres y diez por ciento de niños menores de seis años que no lo logran; presentando dificultades en su expresión. (Nogueira, 2016)

En Ecuador el Ministerio de Educación fija los niveles de educación Inicial en dos subniveles: Inicial 1, este no está escolarizado y recibe niños hasta los tres años; e Inicial 2, para niños de 3 a 5 años; haciendo énfasis en el segundo sub nivel. El nivel de educación que establece la normativa vigente no es limitado a la alfabetización inicial, significa que no es tradicional ni su plan de estudios como el aprendizaje de los conceptos básicos de un sistema lingüístico. Para desarrollar estas capacidades en los niños, los profesores utilizan recursos como canciones, baile, arte, manualidades, música y otros temas. (MINEDUC, 2016).

Sánchez (2016) considera que si no se utilizan los juegos verbales no se conseguirá la retención léxica en los niños de tres y cuatro años; significando el uso por parte de los docentes de metodologías tradicionales; las cuales afectan las formas en que el niño desarrolla estas habilidades limitándose a una serie de meras actividades lúdicas dejando al margen la actividad cognitiva.

En una institución educativa inicial de Lima se determinó que el setenta y dos por ciento de los niños de cuatro años mostraban dificultades para expresarse verbalmente; no eran capaces de completar una oración; tampoco eran capaces de articular palabras correctamente; usando solo expresiones corporales o utilizando palabras de una sola sílaba o hasta en algunos casos una sola letra (Banda, 2019).

A nivel local, también la crisis social ha afectado directamente, los cambios de enfoques educativos y la emergencia sanitaria producto del COVID 19. Conllevan, el aislamiento social y la suspensión de las clases en las I.E. Provocando dificultad en la expresión oral. Dentro de la I.E. N° 303 se observan que los estudiantes de 3 a 5 años, al ingresar al II ciclo, deben lograr los estándares de aprendizaje que le corresponden. Pero, ante esta situación los estudiantes presentan dificultades para expresarse oralmente con los demás de su entorno. Así mismo, dicen palabras entrecortadas, su vocabulario es limitado, dificultad para formular oraciones completas, en algunos casos dificultad para pronunciar palabras y el uso de tono de voz bajo al momento de expresarse frente a los demás. Este problema se manifiesta cuando se pretenden establecer conversaciones con sus compañeros, evidenciando que no se les entienden lo que dicen y esto hace que el proceso de comunicación no se efectivo. El principal conflicto se da cuando la docente realiza preguntas acerca de un hecho que ocurra dentro o fuera del aula. Si, el estudiante ante estas dificultades no es atendido a tiempo conlleva a un trastorno en su lenguaje repercutiendo más adelante.

Por estas razones, la presente investigación estableció la siguiente formulación del problema: ¿En qué medida los juegos verbales mejorarán la expresión oral en estudiantes de 5 años de la IE N° 303 – Nuevo Chimbote 2021?

Se justifica convenientemente porque estuvo alineado a los objetivos del MINEDU quien está promoviendo el uso de la evaluación formativa para la mejora en el logro de los aprendizajes, y a la vez de la comunidad educativa.

La justificación teórica se fundamentó en el uso de literatura de revistas científicas indizadas, tesis y aportes de distintos autores confiables que aportan a la investigación.

La justificación práctica porque el estudio valoró la importancia del uso de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los niños, además de reformular planes y estrategias de mejora continua con la intención de solucionar el problema y que no constituya a formación de jóvenes frustrados que no sepan como manifestar sus emociones y necesidades.

La justificación metodológica de la investigación porque para ello contó con instrumentos adecuados a la necesidad de la investigación que cuentan con pruebas de validez y confiabilidad.

Ante esto se propuso como, objetivo general: Determinar si el programa de juegos verbales mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021

Los objetivos específicos son: Describir los niveles de expresión oral antes y después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021. Describir los niveles de las dimensiones de la expresión oral antes y después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021. Demostrar si los juegos verbales mejoran la claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote; Demostrar si los juegos verbales mejoran la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote; Demostrar si los juegos verbales mejoran la coherencia de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote; Demostrar si los juegos verbales mejoran la entonación de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote; Demostrar si los juegos verbales mejoran la articulación de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote.

La hipótesis la consideramos: Los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Asrifan y Baharuddin (2020) en su investigación aplicó un método preexperimental y cuyo objetivo fue averiguar si el uso de los juegos mejora la capacidad de hablar de los estudiantes. El número de muestra fue de 20 estudiantes; cuyo resultado del análisis de datos mostró que hubo una diferencia significativa en la capacidad de hablar de los estudiantes después de dar el tratamiento usando el juego del gato y el ratón. Se comprobó mediante la puntuación media de la prueba posterior que fue superior a la puntuación media de la prueba previa ($66,55 > 49,10$). El investigador encontró que el valor p era menor que el α ($0,000 < 0,05$), significa que h_1 aceptó. Con base en el resultado anterior, el investigador concluye que el uso del juego del gato y el ratón puede mejorar la capacidad de hablar de los estudiantes.

Beas, et al. (2019) en su investigación cuyo objetivo fue determinar la mejora de la expresión oral en niños de Ucrania con problemas emocionales con tartamudez. De diseño experimental; se utilizó 135 niños entre 5 y 7 años; de los cuales 65 niños sufren de tartamudeo neurótico, 45 niños sufren de tartamudeo similar a una neurosis y, finalmente, 25 niños lo hacen no tener trastornos del habla. El grupo experimental incluyó a 78 niños y el grupo de control, 29 niños. Se emplearon metodologías de actividades de juego, juegos de rol, terapia de juego y terapia de cuento de hadas, concluyendo que el 71,1% de los niños con tartamudeo neurótico y el 57,6% de los niños con tartamudeo similar a una neurosis mejoraron su expresión verbal a través de juegos. El análisis de los resultados de la investigación muestra que la corrección del tartamudeo en niños en edad preescolar mayores es eficaz debido a los juegos y las actividades teatrales que ayudan a aliviar la tensión y el miedo a hablar.

Pham, Nguen y Nguyen (2020) en su trabajo de investigación de corte experimental en la que utilizó 74 estudiantes como muestra. El grupo de control fue capacitado con el método de P-P-P (presentación, práctica y producción) mientras que el grupo experimental fue capacitado con el mismo

proceso, pero utilizando juegos selectivos en los procesos de aprendizaje. La recopilación de datos fue de las pruebas previas y posteriores, cuestionario y entrevistas para análisis. Los hallazgos revelaron que, al usar juegos en las aulas, los estudiantes se sintieron motivados en el proceso de aprendizaje y sus habilidades para hablar mejoraron notablemente. En promedio, cada estudiante del grupo de control obtuvo una puntuación de 5,44 en la prueba posterior ($M = 5,44$; $DE = 0,55$). Sin embargo, cada estudiante en el grupo experimental después del entrenamiento en el uso de juegos, en promedio, obtuvo una puntuación de 6,55 en la posprueba ($M = 6,55$; $DE = 1,02$). La diferencia media entre estos dos grupos fue de -1,10. además, los resultados de la prueba t de muestra ($t(72) = -5,81$; $p = .00$; $p < .05$) revelan que hubo una estadística diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo de control realizado en las pruebas posteriores. Eso quiere decir que los estudiantes del grupo experimental mejoraron sus habilidades de expresión oral superando a los estudiantes del grupo de control. Con estos resultados se sugiere a los docentes a utilizar los juegos como estrategias de aprendizaje en la expresión oral.

Maneshi (2017) en su estudio de tipo experimental quien busca explorar los efectos de escuchar repetidamente una sola canción (1,3 o 5 veces) y la relación entre la frecuencia de exposición a los elementos de vocabulario específicos y las mejoras del aprendizaje. Para evaluar el aprendizaje se utilizaron dos pruebas de opción múltiple (una para cada canción) en 300 niños, cada una de las cuales midió las diferentes dimensiones del conocimiento del vocabulario. Los resultados indicaron que (a) escuchar canciones contribuye al aprendizaje de vocabulario (b) escuchar repetidamente tuvo un efecto positivo en las ganancias de vocabulario y (c) la frecuencia de exposición afectó positivamente las ganancias de aprendizaje.

Sari, Kultsum y Armadi (2017) en su artículo de investigación cuyo objetivo fue conocer si los juegos comunicativos tienen un impacto en la enseñanza de la habilidad de hablar y describir cómo los juegos comunicativos influyen en las habilidades orales de los estudiantes de las escuelas en Yakarta,

Indonesia. En la recolección de datos, los instrumentos fueron entrevista, observación, cuestionario y prueba, cuyas conclusiones mostraron que la puntuación media de la prueba previa alcanzó de 60,42 a 69,02 y la puntuación posterior a la prueba llegó a 78,77. Es importante señalar que hay una mejora significativa del 13,9% al 41,7% en la posprueba 1 y del 83,33% en la posprueba 2. Es decir, los juegos comunicativos contribuyeron y tuvieron un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Akdogan (2017) en su investigación de tipo experimental, tuvo como objetivo descubrir como los juegos aportan a la expresión lingüística de los estudiantes; utilizó una muestra fue de 50 niños y concluyó que el 46% de ellos mejoraron su expresión oral a través de los juegos pedagógicos. Los hallazgos sugieren que el uso de juegos en el aprendizaje de la expresión oral puede beneficiar a los procesos en muchos aspectos como la memoria del vocabulario. Los resultados demostraron que la ocurrencia de memorizar se mejora con los juegos y, por lo tanto, puede ser una forma más eficaz de fomentar la adquisición del lenguaje verbal.

Sánchez (2018) en su tesis de enfoque mixto y de tipo experimental, la muestra de estudio es de 74 niños de una institución de educación inicial de entre tres y cuatro años y el objetivo fue corroborar la influencia de los juegos verbales en la conservación y desarrollo de las habilidades léxicas. Los resultados evidencian que el 55.6% de los niños mejoran sus habilidades verbales a través de los juegos. Enseñar inglés como lengua extranjera a niños de 3-4 años mediante actividades basadas sobre juegos verbales para mejorar la retención léxica, fue positivo para estos niños. Los resultados han demostrado con éxito las ventajas de estas actividades porque el análisis de las pruebas previas y posteriores aplicadas a los niños demuestran ampliamente la premisa de trabajo.

Arbizu, Sánchez y Flores (2020) en su aporte científico de enfoque cuantitativo, de diseño preexperimental, trabajada con un grupo experimental, fue de tipo aplicado, determinó su muestra en 25 niños de nivel inicial a los

que se le aplicó un checklist como instrumento pre / post test. El estudio concluyó que el 56% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro y la prueba estadística se realizó mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon, por tratarse de grupos relacionados (pre y post) porque los datos no se distribuyeron de manera normal, concluyendo que la implementación del programa influye significativamente en el desarrollo de la comunicación oral de los niños de 4 años de IE 062 SJL -2020, con $(Z=3,431, p=0,001 <0,05)$

Huamantla, Medina y Arenas (2021) en su artículo de investigación tipo de investigación es aplicada, el nivel y el diseño Es cuasiexperimental, con un solo grupo de pre test y post test, se aplicaron 21 talleres de juegos verbales más de 1 de pre y post test, concibiendo en total 22 talleres aplicados en un aula de 5 años con un total de 26 niños de muestra. La recolección de información fue a través del instrumento: checklist, que contiene los desempeños del Currículo Nacional de Educación Básica (Currículo de Educación Inicial), concluyen que los efectos estadísticos porcentuales se muestran en la dimensión de pronunciación en la prueba previa con un 77% de niños está en el nivel inicial y en la prueba posterior con un 92% de los niños están en el nivel de logro. En la dimensión de entonación de palabras en el Pre Test con 81% los niños están en el nivel inicial y en el Post Test con 88% los niños están en el nivel de logro. En la dimensión de fluidez de palabras en la prueba previa, el 85% de los niños están en el nivel inicial y en la prueba posterior con el 85% los niños están en el nivel de logro.

En esta parte del capítulo corresponde mencionar las diversas teorías relacionadas con las variables de estudio.

En el caso de juegos verbales son actividades lúdicas que fomentan, entretienen, enseñan y promueven la fluidez lingüística de los niños; y que se desarrollan dentro de las actividades académicas en la que el docente determina el tiempo dependiendo del nivel de los estudiantes, el número de personas en un grupo, o el conocimiento de las reglas de un juego. Pucuhuaranga (2016).

Palma (2019) considera que el juego verbal es la actividad en la que los niños se recrean, pero a la vez son excelentes actividades para desarrollar habilidades para hablar y escuchar, desarrollo del vocabulario, así como sus habilidades de pensamiento y razonamiento e incluso habilidades sociales.

El juego es una actividad que también se utiliza en las actividades de educación y enseñanza a través de tareas encomendadas a los estudiantes basados en juegos; convirtiéndose en una de las herramientas más importantes que insta a los estudiantes a poder expresarse y realizar sus habilidades y apoyar su desarrollo mental, social, emocional, físico y lingüístico. (Sağlam, Yüksel y Erbasan, 2021)

Los juegos verbales son actividades lúdicas orientadas a la enseñanza didáctica que tienen por objeto aportar en el desarrollo de la expresión oral de los niños, de su intelecto y su relación con su entorno en niños en edad pre escolar (Palomino, 2015)

Para el estudio se utilizarán como juegos verbales programas en la que se desarrollarán actividades con: trabalenguas, adivinanzas, jitanjáforas y retahílas.

El trabalenguas es una oración o serie de palabras que es difícil de decir correctamente, así mismo se considera como una técnica que promueve la pronunciación nativa, proporciona la exposición de ciertos sonidos diferentes e impulsa la motivación de los estudiantes para una buena pronunciación. (Muin, Amrina y Amelia, 2017)

Sitoresmi (2016) considera que el trabalenguas es un texto que presenta uno o más combinaciones de sonidos que son extremadamente difíciles para la boca y, por supuesto, para el control de la lengua.

Szyszka, (2016) afirma que el trabalenguas es una técnica lúdica útil para guiar a los estudiantes hacia la pronunciación y la ayuda nativas, por ejemplo, para distinguir los fonemas, así como producir sonidos distintos y precisos.

La adivinanza es un intercambio de palabras metafóricas en el que las personas son confundidas deliberadamente, con el objetivo de analizarla y brindar una respuesta. Presenta desafíos interpretativos que deben resolverse en última instancia y obliga al participante a una posición inicial de ignorancia hasta que ciertas conexiones encajan en su lugar. Construye mundos divertidos de imaginación y lenguaje (Kaivola, 2018)

Es una trama desafiante en la que participan dos o más personas y que desarrolla la memoria, imaginación, análisis y toma de decisión; pero que cuenta con una condición importante; debe tener solución. (Higl, 2017)

Las jitanjáforas son creaciones o producciones poéticas, que en general usan palabras que no son congruentes y que nacen a partir de la música y fonemas sonoros basadas en (Livingstone citado por Aguilar, 2018)

Es una forma poética que sirven para las actividades lúdicas-verbales y que se usan generalmente en la educación inicial para mejorar las capacidades de los niños: de tal manera que el disfrute al realizar estos juegos genere el desarrollo de la memoria en ellos y sea soporte para mejorar, entre los más importante, el lenguaje oral. (Cremades, 2016)

La jitanjáforas, como bien se manifiesta en la estructura de su nombre mismo, es un conjunto de palabras sin sentido o sin significado que usan los infantes mientras juegan; este juego es determinante para el desarrollo de la expresión oral de los niños y que se repiten varias veces creando un sentido de memoria en ellos. (Calleja, 2015)

La retahíla es un juego verbal en base a rimas e imaginación que mencionan sucesos y son excelentes ejercicios para desarrollar la capacidad de memoria. (Plúas, 2020)

También son producciones de sucesos que al repetirse con rimas y armonías logran captar la atención de los niños al volverse una actividad lúdica; mejora la expresión oral fluida y la memoria. (Sulca, 2016)

Referente a la variable expresión oral es una forma de declarar el pensamiento y proporciona retroalimentación y se desarrolla por medio de la función lingüística; esta competencia comunicativa incluye un amplio campo semántico permite a los hablantes de un idioma interactuar eficazmente entre sí. (Cantón y Pérez, 2017)

Ali y Säberg (2017) consideran que la expresión oral es la capacidad de las personas de articular palabras respetando las reglas del sistema de lenguaje con el objetivo hacer llegar su mensaje a uno o varios receptores.

Para Cortes, Medina y Navarrete (2016) la expresión oral es un proceso lingüístico que involucra reglas gramaticales y que inicia desde la primera edad del ser humano para permitir establecer vínculos con su entorno.

Rodríguez, citado por Castillo, Espinoza, Fernández y Mencía (2021) considera que la expresión oral es la integración de capacidades, conocimientos, habilidades y hábitos lingüísticos y extralingüísticos que se revelan durante el acto comunicativo.

La expresión oral es una actividad que utiliza un código lingüístico, una actividad comunicativa y un proceso social a través del cual los participantes construyen identidades, relaciones y situaciones. (Rivero, Tardo y Rey, 2020)

El Consejo de Europa (2018) considera a la expresión oral como una representación interna del código lingüístico, situación comunicativa y el

contexto, que se activa cuando el usuario o alumno participa en los diferentes tipos de actividad comunicativa. En concreto, se entiende por expresión oral la capacidad de utilizar el lenguaje o un instrumento de comunicación a través del cual el usuario o aprendiz desarrolla estrategias de comprensión y expresión, pero también estrategias cognitivas.

Para MINEDU (2013) la expresión oral no es solo aquel resultado de una buena dicción, respeto a las reglas gramaticales y léxico; sino que va más allá considerando aún más importante la capacidad de interactuar lingüísticamente con otras personas para manifestar nuestras ideas y pensamientos a través del tiempo.

Según Minedu, citado por Quispe (2017), la expresión oral está compuesta por 5 dimensiones: claridad, fluidez, coherencia, entonación y articulación.

La claridad es el uso del lenguaje sencillo, utilizando expresiones concretas evitando el uso de infinitivos. La primera etapa es la claridad en la mente del remitente, la siguiente etapa es la transmisión del mensaje de manera que sea fácil de comprender para el receptor. (Wangare, 2015)

Prabavathi y Nagasubramani (2018) consideran la claridad como cuando pensamos en el contenido, estructurando nuestros pensamientos en una secuencia lógica y eligiendo las palabras adecuadas. Incluso reconocemos la importancia de cosas como la proyección, la pronunciación y la dicción.

Scarborough & Zellou (2013) considera como claridad a la pronunciación correcta de las palabras, eligiendo de manera correcta el mensaje a emitir considerando el entorno natural que pueda obstruir la recepción del mismo

La fluidez es el acto de poder comunicar sus ideas sin tener que detenerse y pensar demasiado en lo que está diciendo, con el objetivo de no experimentar la ruptura en la comunicación. (Barrios, 2017)

Sobre la fluidez, Bodea (2018) la considera como la capacidad de recuperar las representaciones gramaticales y las formas sonoras de las palabras del léxico mental.

La fluidez verbal es un aspecto de la capacidad verbal y es la facilidad para usar sonidos, sílabas, palabras y frases con rapidez y precisión tanto al hablar como al escribir. (Turkstra, 2018)

La coherencia del discurso es la relación semántica entre proposiciones y eventos comunicativos, que es una característica de la percepción del discurso más que el discurso en sí. (Wang y Guo, 2014)

Para Lipowskaes y Lipowskaes (2021) la coherencia es un término de la lingüística que se utiliza para referirse a las relaciones sensoriales entre unidades individuales (oraciones o proposiciones) de un texto. Debido a estas relaciones, el texto parece ser lógica y semánticamente consistente para el lector-oyente.

Guy y Hinskens (2016) conceptualizan a la coherencia como una propiedad semántica del discurso, basada en la interpretación de cada oración individual relativa a la interpretación de otras frases.

La entonación es el patrón de las partes sonoras generado por las vibraciones de las cuerdas vocales durante un discurso; estos se crean mediante cambios en el tono de la voz formando de esta manera la melodía vocal. (Zulfugarova, 2018)

La entonación es el uso de un tono vocal cambiante (ascendente y descendente) para transmitir información gramatical o actitud personal, siendo importante para expresar las diversas emociones que una persona puede sentir. (Nariman, 2019)

Para Ramirez-Verdugo (2021) la entonación es la estructura tonal de las expresiones lingüísticas. Los tonos de entonación aparecen al principio o al final de los componentes prosódicos (tonos límite) o en ciertas palabras (acentos de tono).

La articulación es el acto o la manera de hablar una palabra, especialmente una forma aceptada o generalmente entendida, es una representación gráfica de la forma en que se habla utilizando símbolos fonéticos. (Murni, 2018)

La articulación del habla y el lenguaje es el proceso mediante el cual una persona forma palabras. Esto se hace con las diferentes partes de la mandíbula y la boca de una persona: la lengua, el paladar, los labios y los dientes. (Rojas, Inca, Escobar y Rodríguez, 2018)

La articulación es la formación de un sonido del habla mediante la constricción del flujo de aire en los órganos vocales en un lugar particular y de una manera particular (Rizzini, 2020)

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: la investigación se basa en un estudio de tipo aplicada porque se orienta a responder preguntas específicas que se pretende resolver. Y ello se sustenta por Esteban (2018) quien indica que los conocimientos que se adquieren en una investigación aplicada sirven para poder resolver una problemática en forma práctica a partir de los objetivos planteados.

Diseño de Investigación: el Diseño es pre - experimental, ya que se establece una pre prueba y post prueba de un grupo de control. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018)

El esquema de investigación es:

G P1 ----- X ----- P2

G= Educandos a quienes se les va aplicar los juegos verbales”

P1=Pre test, aplicado a los educandos antes de la aplicación del programa.

X= Programa, “aplicación de los juegos verbales”

P2=Pos test, aplicado a los educandos después de la aplicación del programa

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Juegos verbales

Variable 2: Expresión oral

Definición Conceptual:

Juegos verbales: Para Pucuhuaranga (2016), los juegos verbales son actividades lúdicas que fomentan, entretienen, enseñan y promueven la fluidez lingüística de los niños; y que se desarrollan dentro de las actividades académicas en la que el docente determina el tiempo dependiendo del nivel de los estudiantes, el número de personas en un grupo, o el conocimiento de las reglas de un juego

Expresión oral: Para Ali y Säberg, (2017), la expresión oral es la capacidad de las personas de articular palabras respetando las reglas del sistema de lenguaje con el objetivo hacer llegar su mensaje a uno o varios receptores

Definición Operacional

Juegos verbales: El programa de aplicación de los juegos verbales se basó en un conjunto de técnicas, diseñado para mejorar la expresión oral el cual comprendió en 10 sesiones de 45 minutos cada una.

Expresión oral: Para la expresión oral se determinó a partir de las dimensiones claridad, fluidez, coherencia, entonación y articulación, en función a los puntajes obtenidos por los estudiantes en la lista de cotejo determinado en el estudio.

Dimensiones

Juegos verbales: Varios autores indican que la dimensión de la variable juegos verbales son el trabalenguas, adivinanzas, jitanjáforas y retahílas

Expresión oral: Según Minedu, citado por Quispe (2017), la expresión oral está compuesta por 5 dimensiones: claridad, fluidez, coherencia, entonación y articulación

3.3 Población, muestra y muestreo

La población se determinó a los estudiantes de 5 años del nivel inicial que son 23 y ello se refuerza en Taherdoost (2016) quien indica que una población es la designación de personas u objetos en el que se va a realizar un estudio.

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en el nivel inicial de 5 año en el año 2020
- Estudiante que participan regularmente

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no tienen continuidad

- Estudiantes encargados

Para ello se estableció una muestra no probabilística por conveniencia de 20 estudiantes para la aplicación del programa

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se usó para la investigación es la observación, con la intención de poder recoger información de los participantes de dicho estudio en el proceso de la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

El instrumento con el cual se va a manejar para poder recoger los datos es la lista de cotejo, que en su concepción es el medio del cual se recoge los datos que son necesarios para obtener los resultados en un estudio (Linares y Mallma, 2019).

Para que un instrumento sea aplicable pasa por dos procesos, la validez y la confiabilidad, con respecto a la validez es el hecho que el instrumento mida lo que se desea medir, a partir de ello se estableció la validez de contenido por juicio de 3 expertos que revisaron y verificaron el instrumento con respecto a la dimensiones e indicadores a partir del objetivo de estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Con respecto a la confiabilidad que mide la relación entre preguntas y presentan la verificación de diferentes aspectos como coherencia, estabilidad, equivalencia y homogeneidad (De Souza, Costa y Guirardello, 2017). Para ello se determinó una prueba piloto que consta de 10 participantes que tengan similares características con la muestra en estudio en donde se procedió a establecer los datos y con ello procesarlo bajo el método estadístico del alfa de Cronbach y si se obtiene un grado que es mayor a 0.70 se puede entender que el instrumento es confiable. Para el presente instrumento se obtuvo un $\alpha_{\text{Cronbach}} = 0,814$.

3.5 Procedimiento

En primera instancia se solicitó el permiso correspondiente para que se pueda desarrollar la investigación, para luego aplicar el programa que constara con 10 sesiones de los cuales se verificó a partir de la ficha de cotejo y luego se procederá a realizar los procesos estadístico, si hubo el efecto del programa en el cambio o mejora de la expresión oral.

3.6 Método de análisis de datos

Se usó la estadística descriptiva, ya que se va a establecer por medio de tablas y figuras los resultados de la investigación y también se procedió a establecer la estadística inferencial y a partir de la prueba de normalidad se pudo establecer la prueba no paramétrica de Wilcoxon y con ello confrontar los objetivos y la hipótesis

3.7 Aspectos éticos

Toda investigación parte por la ética y es en ella que se estableció los siguientes procesos, el anonimato es fundamental para la aplicación del instrumento ya que por medio de él los datos personales no fueron manipulados ni utilizados, el consentimiento informado también es parte de la investigación y con respecto a la veracidad de la investigación se usó las normas APA como estilo para la redacción y citación de los autores

IV. RESULTADOS

Para poder determinar el capítulo de los resultados se estableció primero identificar si los datos tienen una distribución normal o no, es por ello que se procedió a determinar la prueba de normalidad y se tomó en cuenta la prueba de Shapiro Wilk, ya que la muestra en estudio es menor a 50.

Tabla 1

Prueba de normalidad

Dimensiones	Pre y postes	Shapiro Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
CLARIDAD	Pretest	,789	20	,001
	Postest	,766	20	,000
FLUIDEZ	Pretest	,711	20	,000
	Postest	,708	20	,000
COHERENCIA	Pretest	,569	20	,000
	Postest	,700	20	,000
ENTONACIÓN	Pretest	,784	20	,001
	Postest	,677	20	,000
ARTICULACIÓN	Pretest	,780	20	,000
	Postest	,753	20	,000
EXPRESIÓN ORAL	Pretest	,901	20	,042
	Postest	,811	20	,001

Se observó en la tabla 1 que los resultados obtenidos no presentan una distribución normal ($p < .05$). Por tanto, se recomienda utilizar una prueba no paramétrica para grupos relacionados.

A partir de la recolección de datos se procesó y se obtuvo como resultados los siguientes:

Tabla 2

Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la aplicación del programa de juegos verbales para el fortalecimiento de la expresión oral antes y después de aplicar el programa.

Variable	Condición	Grupo	Mediana	“z”	Sig. bilateral
Programa de juegos verbales	Pre test	Experimental	21	-3.929	0,000
	Pos test		26		

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

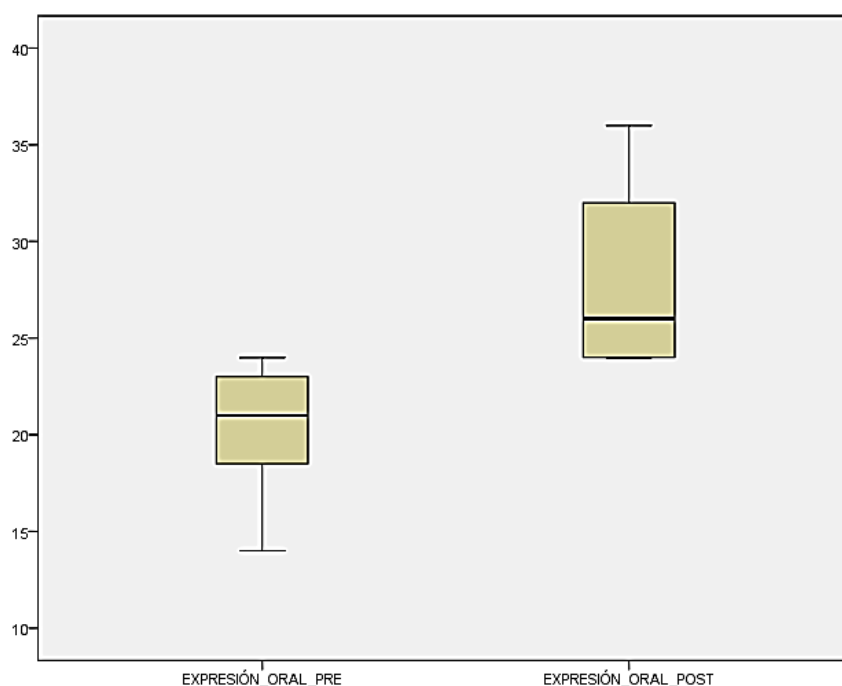


Figura 1. Comparaciones antes y después de aplicar el programa Juegos verbales

Se observa que existe diferencias en la variable expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintos (Pre test =21 y Pos test = 26) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no

paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.929$); por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; donde se indica que, los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.

En la tabla 2 se puede observar bajo el criterio de la recolección de datos que antes de la aplicación de los juegos verbales se obtuvo el nivel regular con un 85%, seguido de un nivel deficiente con un 15% y no hubo participante que se consideraba en un nivel eficiente, en cambió los valores obtenidos después de la aplicación de los juegos verbales fueron lo siguiente: se obtuvo un nivel regular con un 70%, seguido de un nivel eficiente con un 30% y no hubo resultados deficientes. Esto quiere decir que a mejorado la expresión oral en los estudiantes del nivel inicial.

Tabla 3

Niveles de expresión oral antes y después de aplicar los juegos verbales

Valores	Antes		Después	
	f	%	f	%
Deficiente	3	15%	0	0%
Regular	17	85%	14	70%
Eficiente	0	0%	6	30%
Total	20	100.0	20	100.0
Mediana	21		26	

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento

En la tabla 3 se pudo evidenciar según la lista de cotejo, a partir de lo que demuestran los niños del nivel inicial de 5 años antes de aplicar los juegos verbales que, las dimensiones se encuentran entre los niveles deficiente y regular denotando que en la dimensión claridad el nivel que más predomina es el regular con un 80%, seguido del nivel deficiente con un 20%, Así también la dimensión fluidez predomina el nivel regular con un 90%, seguido del nivel deficiente con un 10%, en la dimensión coherencia predomina el nivel regular con un 85% y el nivel deficiente con un 15%, en la dimensión entonación también recae que el nivel regular tiene un 80% y el nivel deficiente un 20%. Por último, en la dimensión articulación se tiene un nivel regular del 90% y un nivel deficiente de 10%.

Tabla 4

Niveles de las dimensiones de la expresión oral antes de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.

Variable	Antes de la aplicación									
	Claridad		Fluidez		Coherencia		Entonación		Articulación	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	4	20%	2	10%	3	15%	4	20%	2	10%
Regular	16	80%	18	90%	17	85%	16	80%	18	90%
Eficiente	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

En la tabla 4 se pudo evidenciar según la lista de cotejo, a partir de lo demostrado por los niños del nivel inicial de 5 años después de aplicar los juegos verbales que, las dimensiones se encuentran entre los niveles regular y eficiente denotando que en la dimensión claridad el nivel que más predomina es el regular con un 80%, seguido del nivel eficiente con un 20%, Así también la dimensión fluidez predomina el nivel regular con un 85%, seguido del nivel eficiente con un 15%, en la dimensión coherencia predomina el nivel regular con un 80% y el nivel eficiente con un 20%, en la dimensión entonación también recae que el nivel regular tiene un 70% y el nivel eficiente un 30%. Por último, en la dimensión articulación se tiene un nivel regular del 75% y un nivel eficiente de 25%.

Tabla 5

Niveles de las dimensiones de la expresión oral después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.

Variable	después de la aplicación									
	Claridad		Fluidez		Coherencia		Entonación		Articulación	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	16	80%	17	85%	16	80%	14	70%	15	75%
Eficiente	4	20%	3	15%	4	20%	6	30%	5	25%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

Tabla 6

Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión claridad de la expresión oral, antes y después de la aplicación del programa de juegos verbales.

Variable	Claridad		Grupo	Mediana	“z”	Sig. bilateral
	Condición					
Programa de juegos verbales	Pre test		Experimental	5,00	-3.873	0,000
	Pos test			7,00		

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

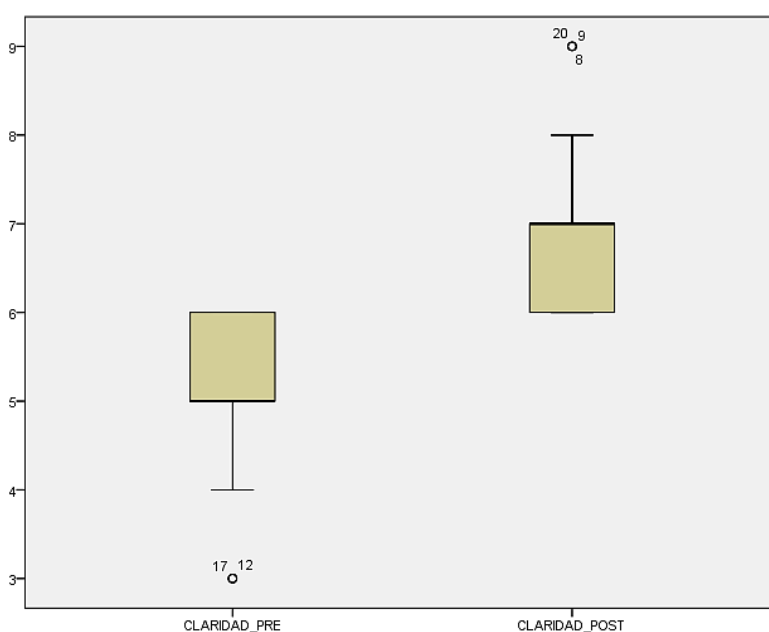


Figura 2.

Comparaciones antes y después de aplicar el programa en la dimensión claridad

Se observa que existe diferencias en la dimensión claridad de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =5,00 y Pos test = 7,00) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.873$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la claridad de la expresión oral.

Tabla 7

Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión fluidez de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.

Variable	Fluidez		Grupo	Mediana	“z”	Sig. bilateral
	Condición					
Programa de juegos verbales	Pre test		Experimental	4,00	-3.666	0,000
	Pos test			4,00		

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

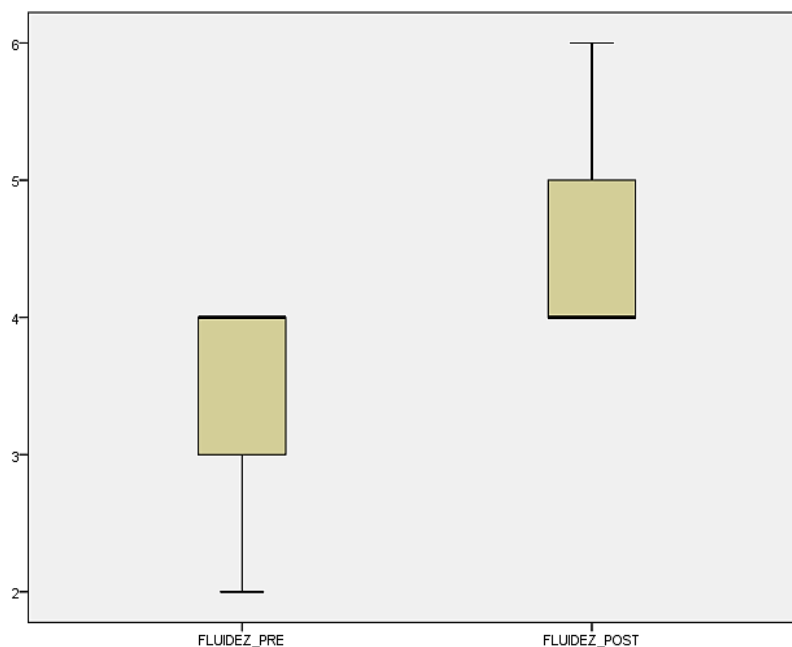


Figura 3.

Comparaciones antes y después de aplicar el programa en la dimensión fluidez

Se observa que existe diferencias en la dimensión fluidez de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas aunque son iguales en puntuaciones (Pre test =4,00 y Pos test = 4,00) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.666$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la fluidez de la expresión oral.

Tabla 8

Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión coherencia de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.

Variable	Coherencia		Grupo	Mediana	“z”	Sig. bilateral
	Condición					
Programa de juegos verbales	Pre test		Experimental	4,00	-3.272	0,001
	Pos test			4,00		

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

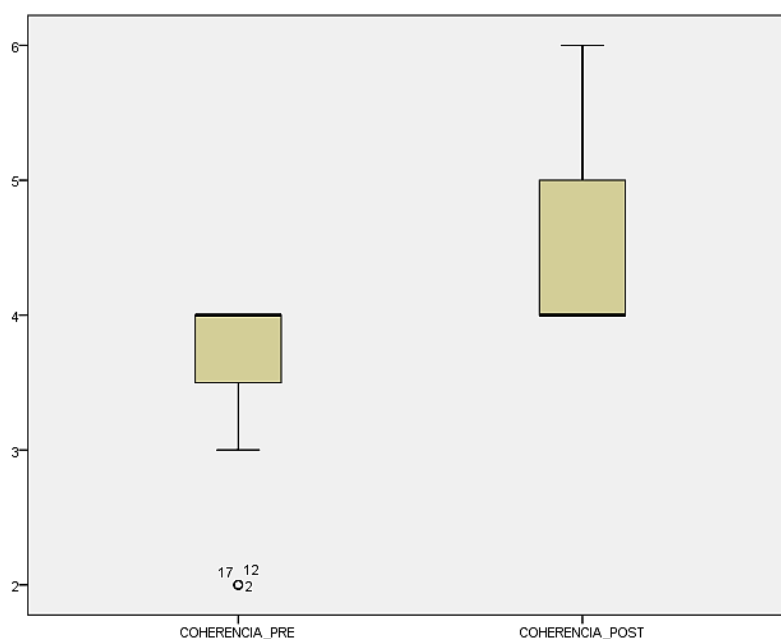


Figura 4.

Comparaciones antes y después de programa en la dimensión coherencia

Se observa que existe diferencias en la dimensión coherencia de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que los promedios son distintos (Pre test =3,60 y Pos test = 4,60) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.272$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después

de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la coherencia de la expresión oral.

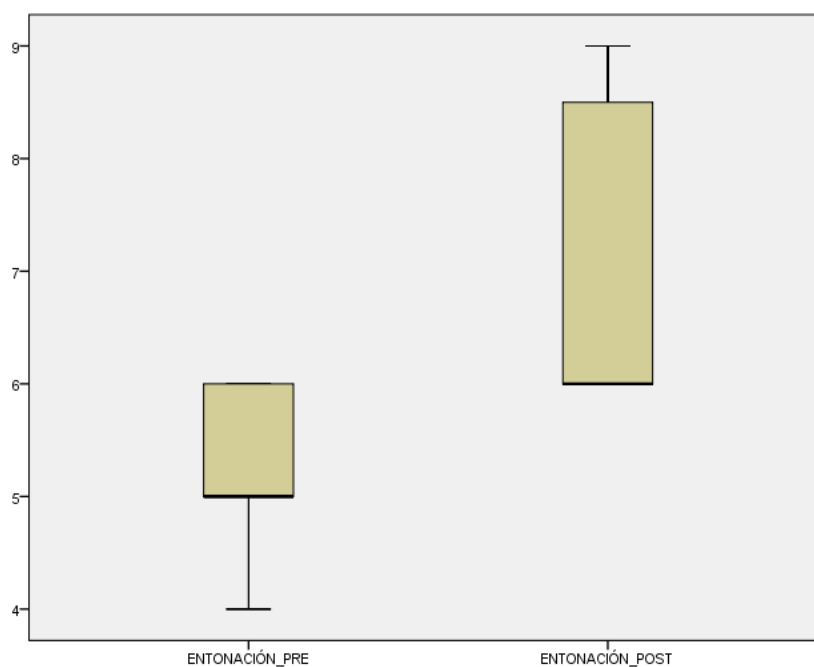
Tabla 9

Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión entonación de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.

Variable	Entonación		Grupo	Mediana	“z”	Sig. bilateral
	Condición					
Programa de juegos verbales	Pre test		5,00			
		Experimental		-3.555	0,000	
	Pos test		6,00			

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos

Figura 5.



Comparaciones antes y después de programa en la dimensión entonación

Se observa que existe diferencias en la dimensión entonación de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =5,00 y Pos test = 6,00) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que

existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.555$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la entonación de la expresión oral.

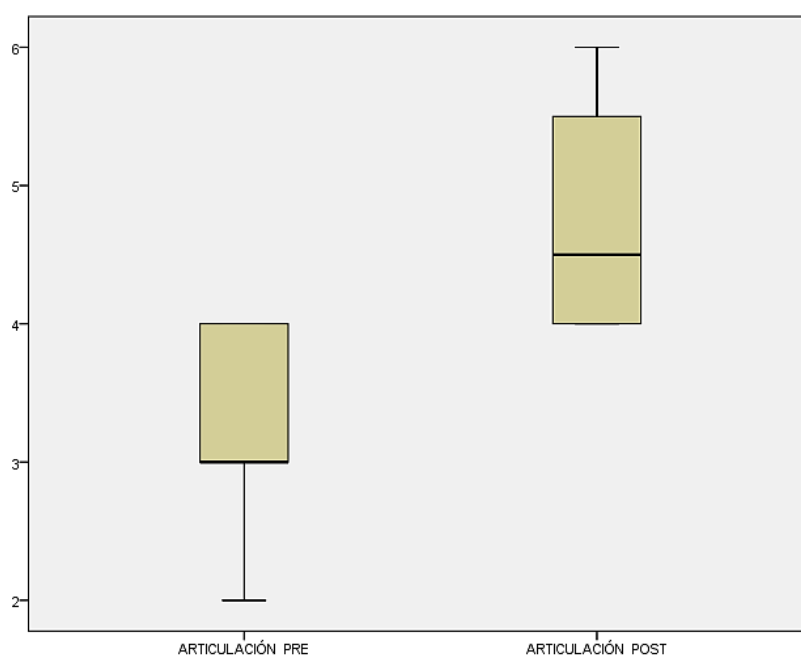
Tabla 10

Comparaciones con la prueba wilcoxon: Diferencias en la dimensión articulación de la expresión oral, antes y después de la aplicación de los juegos verbales.

Variable	Articulación Condición	Grupo	Mediana	"z"	Sig. bilateral
Programa de juegos verbales	Pre test	Experimental	3,00	-3.919	0,000
	Pos test		4,50		

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

Figura 6.



Comparaciones antes y después de programa en la dimensión articulación

Se observa que existe diferencias en la dimensión articulación de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =3,00 y Pos test = 4,50) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la

prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.919$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la articulación de la expresión oral.

V. DISCUSIÓN

Al referir el objetivo general determinar si el programa de juegos verbales mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021, el estudio concluyó que existe diferencias en la variable expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintos (Pre test =21 y Pos test = 26) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.929$); por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; donde se indica que, los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021. De esta manera se valida la hipótesis alternativa que indica que los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021

Arbizu, Sánchez y Flores (2020) igualmente concluyen que el 56% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro, es decir, la implementación del programa influye significativamente en el desarrollo de la comunicación oral de los niños de 4 años de IE 062 SJL -2020, con ($Z = -3,431$, $p = 0,001 < 0,05$). De igual manera Beas, et al. (2019) concluyeron que el 71,1% de los niños con tartamudeo neurótico y el 57,6% de los niños con tartamudeo similar a una neurosis mejoraron su expresión verbal a través de juegos. El análisis de los resultados de la investigación muestra que la corrección del tartamudeo en niños en edad preescolar mayores es eficaz debido a los juegos y las actividades teatrales que ayudan a aliviar la tensión y el miedo a hablar. Según lo mostrado en el presente párrafo se puede determinar a cabalidad que un programa bien diseñado de juegos verbales ayuda significativamente a los niños que presentan dificultad para expresarse.

De acuerdo al siguiente objetivo describir los niveles de expresión oral antes y después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021 podemos determinar que bajo el criterio de la recolección de datos que antes de la aplicación de los juegos verbales se obtuvo el nivel regular con un 85%, seguido de un nivel deficiente con un 15%

y no hubo participante que se consideraba en un nivel eficiente, en cambió los valores obtenidos después de la aplicación de los juegos verbales fueron lo siguiente: se obtuvo un nivel regular con un 70%, seguido de un nivel eficiente con un 30% y no hubo resultados deficientes. Esto quiere decir que ha mejorado la expresión oral en los estudiantes del nivel inicial.

Dada esta afirmación para Asrifan y Baharuddin (2020), quienes obtuvieron un resultado similar al considerar que mediante la puntuación media de la prueba posterior que fue superior a la puntuación media de la prueba previa ($66,55 > 49,10$) lo cual significa que el uso del juego del gato y el ratón puede mejorar la capacidad de hablar de los estudiantes. Pham, Nguen y Nguyen (2020) también obtuvieron resultados similares concluyendo que al usar juegos en las aulas los estudiantes se sintieron motivados en el proceso de aprendizaje y sus habilidades para hablar mejoraron notablemente. En promedio, cada estudiante del grupo de control obtuvo una puntuación de 5,44 en la prueba posterior ($M = 5,44$; $DE = 0,55$). Sin embargo, cada estudiante en el grupo experimental después del entrenamiento en el uso de juegos, en promedio, obtuvo una puntuación de 6.55 en la posprueba ($M = 6,55$; $DE = 1,02$). La diferencia media entre estos dos grupos fue de -1,10. Las conclusiones de Sari, Kultsum y Armadi (2017) mostraron que la puntuación media de la prueba previa alcanzó de 60,42 a 69,02 y la puntuación posterior a la prueba llegó a 78,77. Es importante señalar que hay una mejora significativa del 13,9% al 41,7% en la posprueba 1 y del 83,33% en la posprueba 2. Es decir, los juegos comunicativos contribuyeron y tuvieron un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se aprecia una mejora al comparar el antes y después de aplicar los juegos verbales en los niños, tomando en cuenta que ellos aprenden desde la base lúdica y a través de imitar las acciones de su entorno, tal como lo concibe Palomino (2015)

Considerando el objetivo describir los niveles de las dimensiones de la expresión oral antes y después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021 se evidencia a partir de lo que demuestran los niños del nivel inicial de 5 años antes de aplicar los

juegos verbales que, las dimensiones se encuentran entre los niveles deficiente y regular denotando que en la dimensión claridad el nivel que más predomina es el regular con un 80%, seguido del nivel deficiente con un 20%, Así también la dimensión fluidez predomina el nivel regular con un 90%, seguido del nivel deficiente con un 10%, en la dimensión coherencia predomina el nivel regular con un 85% y el nivel deficiente con un 15%, en la dimensión entonación también recae que el nivel regular tiene un 80% y el nivel deficiente un 20%. Por último, en la dimensión articulación se tiene un nivel regular del 90% y un nivel deficiente de 10%.

Consecuentemente, después de la aplicación de los juegos verbales se concluye que las dimensiones se encuentran entre los niveles regular y eficiente denotando que en la dimensión claridad el nivel que más predomina es el regular con un 80%, seguido del nivel eficiente con un 20%, Así también la dimensión fluidez predomina el nivel regular con un 85%, seguido del nivel eficiente con un 15%, en la dimensión coherencia predomina el nivel regular con un 80% y el nivel eficiente con un 20%, en la dimensión entonación también recae que el nivel regular tiene un 70% y el nivel eficiente un 30%. Por último, en la dimensión articulación se tiene un nivel regular del 75% y un nivel eficiente de 25%.

Para Wangare, (2015) claridad es el uso del lenguaje sencillo, utilizando expresiones concretas evitando el uso de infinitivos; para Barrios, (2017) considera la fluidez como la acción de manifestar de manera continua los pensamientos que una persona tiene hacia otra a través del lenguaje. Wang y Guo, (2014) considera un lenguaje coherente a aquel mensaje que cuentan con una relación semántica entre proposiciones y eventos comunicativos. La entonación para Zulfugarova, (2018) es la modulación de la voz en la que el mensaje que se emite no tenga vibración que genere ruido durante un discurso. Murni, (2018) considera a la articulación como una representación del habla o la forma en la que usan los símbolos fonéticos.

Comparando el siguiente objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote; se concluye que existe diferencias en la dimensión claridad de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =5,00 y Pos test = 7,00) por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la claridad de la expresión oral.

Para Prabavathi y Nagasubramani (2018) consideran la claridad como cuando pensamos en el contenido, estructurando nuestros pensamientos en una secuencia lógica y eligiendo las palabras adecuadas. Incluso reconocemos la importancia de cosas como la proyección, la pronunciación y la dicción. Asimismo, Scarborough & Zellou (2013) considera como claridad a la pronunciación correcta de las palabras, eligiendo de manera correcta el mensaje a emitir considerando el entorno natural que pueda obstruir la recepción del mismo. También Wangare, (2015) define claridad como el uso del lenguaje sencillo, utilizando expresiones concretas evitando el uso de infinitivos. La primera etapa es la claridad en la mente del remitente, la siguiente etapa es la transmisión del mensaje de manera que sea fácil de comprender para el receptor.

Referente al objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021, se observa que existe diferencias en la dimensión fluidez de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas aunque son iguales en puntuaciones (Pre test =4,00 y Pos test = 4,00) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.666$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la fluidez de la expresión oral.

La fluidez es el acto de poder comunicar sus ideas sin tener que detenerse y pensar demasiado en lo que está diciendo, con el objetivo de no experimentar la ruptura en la comunicación. (Barrios, 2017). Para Bodea (2018) la considera como la capacidad de recuperar las representaciones gramaticales y las formas sonoras de las palabras del léxico mental. Turkstra, (2018) la define como un aspecto de la capacidad verbal y es la facilidad para usar sonidos, sílabas, palabras y frases con rapidez y precisión tanto al hablar como al escribir

Para el objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la coherencia de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote, el estudio concluye que existe diferencias en la dimensión coherencia de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que los promedios son distintos (Pre test =3,60 y Pos test = 4,60) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.272$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la coherencia de la expresión oral.

Para Lipowskaes y Lipowskaes (2021) la coherencia es un término de la lingüística que se utiliza para referirse a las relaciones sensoriales entre unidades individuales (oraciones o proposiciones) de un texto. Debido a estas relaciones, el texto parece ser lógica y semánticamente consistente para el lector-oyente. Guy y Hinskens (2016) conceptualizan a la coherencia como una propiedad semántica del discurso, basada en la interpretación de cada oración individual relativa a la interpretación de otras frases. Por otro lado, Wang y Guo (2014) la definen como la relación semántica entre proposiciones y eventos comunicativos, que es una característica de la percepción del discurso más que el discurso en sí.

En el siguiente objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la entonación de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote, se observa que existe diferencias en la dimensión entonación de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =5,00 y Pos test = 6,00) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.555$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la entonación de la expresión oral.

La entonación es el patrón de las partes sonoras generado por las vibraciones de las cuerdas vocales durante un discurso; estos se crean mediante cambios en el tono de la voz formando de esta manera la melodía vocal. (Zulfugarova, 2018). Nariman, (2019) la define como el uso de un tono vocal cambiante (ascendente y descendente) para transmitir información gramatical o actitud personal, siendo importante para expresar las diversas emociones que una persona puede sentir. Asimismo, Ramirez-Verdugo (2021) considera a la entonación como la estructura tonal de las expresiones lingüísticas. Los tonos de entonación aparecen al principio o al final de los componentes prosódicos (tonos límite) o en ciertas palabras (acentos de tono).

El objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la articulación de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021, se observa que existe diferencias en la dimensión articulación de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =3,00 y Pos test = 4,50) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.919$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la articulación de la expresión oral

La articulación es el acto o la manera de hablar una palabra, especialmente una forma aceptada o generalmente entendida, es una representación gráfica de la forma en que se habla utilizando símbolos fonéticos. (Murni, 2018). Para Rojas, Inca, Escobar y Rodríguez (2018) la articulación del habla y el lenguaje es el proceso mediante el cual una persona forma palabras. Esto se hace con las diferentes partes de la mandíbula y la boca de una persona: la lengua, el paladar, los labios y los dientes. Rizzini (2020) define la articulación como la formación de un sonido del habla mediante la constricción del flujo de aire en los órganos vocales en un lugar particular y de una manera particular.

Los niños se desarrollan en su gran mayoría desde infantes de acuerdo a las estrategias lúdicas que utilizan sus padres y especialistas en educación inicial o de educación básica regular, así como la motivación que reciban de su entorno, es ideal propiciar la interrelación entre los niños de tal manera que acompañan sus aprendizajes a través de juegos, canciones, actividades recreativas, básicas para su desenvolvimiento en el lenguaje verbal y corporal; de tal manera que expresen sus sentimientos, emociones, necesidades, dolencias y más de manera eficiente.

VI. CONCLUSIONES

Primero. Conforme a los resultados obtenidos se observa que existe diferencias en la variable expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintos (Pre test =21 y Pos test = 26) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.929$); Por lo cual se establece que los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021.

Segundo. Conforme a los resultados del objetivo describir los niveles de expresión oral antes y después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021 podemos determinar que bajo el criterio de la recolección de datos que antes de la aplicación de los juegos verbales se obtuvo el nivel regular con un 85%, seguido de un nivel deficiente con un 15% y no hubo participante que se consideraba en un nivel eficiente, en cambio los valores obtenidos después de la aplicación de los juegos verbales fueron lo siguiente: se obtuvo un nivel regular con un 70%, seguido de un nivel eficiente con un 30% y no hubo resultados deficientes. Esto quiere decir que ha mejorado la expresión oral en los estudiantes del nivel inicial.

Tercero. Tomando en cuenta el objetivo describir los niveles de las dimensiones de la expresión oral antes de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021 se evidencia a partir de lo que demuestran los niños del nivel inicial de 5 años antes de aplicar los juegos verbales que, las dimensiones se encuentran entre los niveles deficiente y regular denotando que en la dimensión claridad el nivel que más predomina es el regular con un 80%, seguido del nivel deficiente con un 20%, Así también la dimensión fluidez predomina el

nivel regular con un 90%, seguido del nivel deficiente con un 10%, en la dimensión coherencia predomina el nivel regular con un 85% y el nivel deficiente con un 15%, en la dimensión entonación también recae que el nivel regular tiene un 80% y el nivel deficiente un 20%. Por último, en la dimensión articulación se tiene un nivel regular del 90% y un nivel deficiente de 10%.

Cuarto. Tomando en cuenta el objetivo describir los niveles de las dimensiones de la expresión oral después de aplicar los juegos verbales en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 303, Nuevo Chimbote 2021, se concluye que las dimensiones se encuentran entre los niveles regular y eficiente denotando que en la dimensión claridad el nivel que más predomina es el regular con un 80%, seguido del nivel eficiente con un 20%, Así también la dimensión fluidez predomina el nivel regular con un 85%, seguido del nivel eficiente con un 15%, en la dimensión coherencia predomina el nivel regular con un 80% y el nivel eficiente con un 20%, en la dimensión entonación también recae que el nivel regular tiene un 70% y el nivel eficiente un 30%. Por último, en la dimensión articulación se tiene un nivel regular del 75% y un nivel eficiente de 25%.

Quinto. El estudio concluyo en el objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote se concluye que existe diferencias en la dimensión claridad de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =5,00 y Pos test = 7,00) por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la claridad de la expresión oral..

Sexto. Especificando la conclusión del objetivo Demostrar si los juegos verbales mejoran la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021 se observa que existe diferencias en la

dimensión fluidez de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas aunque son iguales en puntuaciones (Pre test =4,00 y Pos test = 4,00) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.666$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la fluidez de la expresión oral

Séptimo. Para el objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la coherencia de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021, se concluye que existe diferencias en la dimensión coherencia de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que los promedios son distintos (Pre test =3,60 y Pos test = 4,60) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.272$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la coherencia de la expresión oral.

Octavo. El objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la entonación de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote concluye que existe diferencias en la dimensión entonación de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =5,00 y Pos test = 6,00) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.555$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la entonación de la expresión oral.

Noveno. La conclusión del objetivo demostrar si los juegos verbales mejoran la articulación de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021 refiere que existe diferencias en la dimensión articulación de la expresión oral antes y después del desarrollo de programas ya que las medianas son distintas (Pre test =3,00 y Pos test = 4,50) y esto se refuerza bajo el proceso estadístico de la prueba no paramétrica Wilcoxon para muestras relacionadas donde se obtuvo que existen diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.919$); por consiguiente, se establece que existe diferencias significativas antes y después de la aplicación demostrando que los juegos verbales mejoran la articulación de la expresión oral.

VII. RECOMENDACIONES

- Primero.** A la directora, promover capacitaciones de diferentes técnicas para la implementación en el aula, ya que en la investigación se descubrió que los juegos verbales como estrategia metodológica si mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años y esto conlleva a una educación de calidad.
- Segundo.** A la directora, gestionar reuniones entre docentes para que comenten las experiencias recogidas en las diferentes estrategias implementadas con el fin de socializar la buena práctica y así aunar esfuerzos para llevar la educación con un fin más significativo.
- Tercero.** A los docentes, buscar nuevas estrategias de enseñanza para obtener mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes y así poder captar la atención de los mismos. Además de brindar nuevas alternativas que conlleve a incrementar el conocimiento.
- Cuarto.** A los padres de familia, a partir de los resultados obtenidos en la investigación, socializar y brindar diversas estrategias o actividades para potenciar y estimular la adquisición del lenguaje en sus niños o niñas.

REFERENCIAS

- Aguilar, E. (2018). *Aplicación De La Estrategia Didáctica LIVA En El Desarrollo De La Expresión Oral En El Nivel Inicial*. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Recuperado de: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15178/Aguilar_Calero_Aplicaci%C3%B3n_estrategia_did%C3%A1ctica1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Akdogan, E. (2017). Developing vocabulary in game activities and game Materials. *Journal of teaching and education* 07 (01) 31–66. https://www.academia.edu/35587945/DEVELOPING_VOCABULARY_IN_GAME_ACTIVITIES_AND_GAME_MATERIALS
- Ali, Y. y Säberg, M. (2017). *Fostering Students' Oral Communication Skills in the Second Language Classroom*. [Thesis of degree, University of Linköpings universitet]. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1128442/FULLTEXT01.pdf>
- Arbizu, E., Sánchez, F. y Flores, E. (2020). Influence of the “my children's stories” program on the development of oral communication in kids in kindergarten, in pandemic covid-19. *Psychology an education Journal*. 57 (9) 3375- 3387. DOI: <https://doi.org/10.17762/pae.v57i9.1332>
- Asrifan, A. y Baharuddin, R. (2021, January 1). Using *cat and mouse game to improve student's speaking ability at the eleventh grade of ma ympi rappang*. DOI: <https://doi.org/10.31219/osf.io/phtvn>
- Banda, C. (2019). *Juegos verbales para la expresión oral en estudiantes de segundo ciclo, Carabayllo, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Recuperado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45019>
- Barrios, D. (2017). *Exploring oral fluency development through the use of fluency development techniques*. [Tesis de maestría, Universidad Del Norte Instituto de Idiomas]. <http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7490/129879.pdf?sequence=1&isAllowed=yin> A1 students in the context of Colombian Caribbean Outreach EFL Program

- Beas, L. Maksymchuk, B., Babii, I., Tsumbal, S., Golub, N. Golub, V., ... Maksymchuk, U. (2019). The influence of tempo rhythmic organization of speech during gaming and theatrical activities on correction of stammering in children. *Journal of Physical Education and Sport Vol. 19*, Art 193 1333 – 1340. DOI:10.7752/jpes.2019.s4193.
- Bodea, C. (2018). Verbal fluency - semantic and phonemic. *Revista Română de Terapia Tulburărilor de Limbaj și Comunicare. IV.* 79-86. DOI:10.26744/rrttlc.2018.4.2.10
- Calleja, S. (2015). *Las Jitanjáforas, juegos poéticos infantiles*. Recuperado de: <https://studylib.es/doc/5678225/las-jitanj%C3%A1foras--juegos-po%C3%A9ticos-infantiles>
- Cantón, I y Pérez, E. (2017). Oral Communicative Competence of Primary School Students. *Journal of Education and Learning; Vol. 6, No. 4.* <http://doi.org/10.5539/jel.v6n4p57>
- Castillo, H., Espinoza, R., Fernández, E. y Mencía, A. (2021). Technological devices for developing the oral communicative competence in the English language. *Gaceta Médica Espirituana*, 23(1), 104-115. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1608-89212021000100104&lng=es&tlng=en.
- Cremades, R. (2016). *Poesía lúdica sonora en Educación Primaria: juegos lingüísticos con jitanjáforas y trabalenguas*. Recuperado de: https://www.academia.edu/32219585/Poes%C3%ADa_l%C3%ADica_sonora_en_Educaci%C3%B3n_Primaria_juegos_ling%C3%BC%C3%ADsticos_con_jitanj%C3%A1foras_y_trabalenguas
- Child Trends Data Bank. (2015). *Early school readiness: Indicators on children and youth*
- Consejo Europeo. (2018). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario con nuevos descriptores*. Recuperado de: <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>
- Cortes, L., Medina, J. y Navarrete, D. (2016). *Estrategias de comunicación oral y expresiva en autismo*. Recuperado de: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2978/Laura_C

- otes_Johana_Medina_Diana_Navarrete_2016.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cowen, C. (2015). *A Case Study of Mastery Learning Activities in Kindergarten Literacy Centers*. Recuperado de: <https://scholarworks.waldenu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2616&context=dissertations>
- Esteban, N. (2018). *Tipos de Investigación*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Recuperado de: <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Guy, G y Hinskens, F. (2016). *Linguistic coherence: Systems, repertoires and speech communities*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/292679315_Linguistic_coherence_Systems_repertoires_and_speech_communities
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: Editorial Mc Graw Hill, ISBN: 978-1-4562-6096-5. Recuperado de: https://mega.nz/file/53BF0KiB#OmVYc4cPAWL5Dk_R9w8Zvupd45J1BZJsCMONn_EUwuY
- Higl, A. (2017). *Riddle Hero Play and Poetry in the Exeter Book Riddles*. Recuperado de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1153368.pdf>
- Hill, Z., Bali, D., Gebarth, T. y Halle, T. (2021). *Parents' Reasons for Searching for Early Care and Education and Results of Search: An Analysis Using the Access Framework*. Recuperado de: <https://www.childtrends.org/publications/parents-reasons-for-searching-for-early-care-and-education-and-results-of-search-an-analysis-using-the-access-framework>
- Huamantica, C., Medina, L. y Arenas, T. (2021). *Pronunciation in the development of oral expression in children of 5 years in kindergarden N° 02 María Inmaculada, Abancay*. Recuperado de: <http://revistas.unamba.edu.pe/index.php/micaela/article/view/27>

- Rizzini, T. (2020). *The early linguistic Code*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/344630013_The_early_linguistic_Code
- Kaivola, A. (2018). *The Riddle: Form and Performance*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/325268276_The_Riddle_Form_and_Performance
- Linares J. y Mallma G. (2019). *Metodología de la Investigación. Has que tu esfuerzo valga: la tesis sin complicaciones*. Universidad Cesar Vallejo. Perú: Gráfica Real S.A.C.
- Lipowskaes, D. y Lipowskaes, A. (2021). *Evolution towards linguistic coherence in naming game with migrating agents*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/349620565_Evolution_towards_Linguistic_Coherence_in_Naming_Game_With_Migrating_Agents
- Maneshi, N. (2017). *Incidental Vocabulary Learning through Listening to Songs*. Recuperado de: <https://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=6701&context=etd>
- McLeod, S. (2017). *Experimental Design*. Recuperado de: <https://www.simplypsychology.org/experimental-designs.html>
- MINEDU (2013). *Mapas de progreso del aprendizaje. Comunicación: Comunicación oral*. Recuperado de: https://www.sineace.gob.pe/wp-content/uploads/2014/10/MapasProgreso_Comunicacion_Oral.pdf
- MINEDU (2016). *Actualization Currículo Educacion Inicial*. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Muin. F., Amrina, R. y Amelia, R. (2017). *Tongue Twister, Students' Pronunciation Ability, and Learning Styles*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/321863138_Tongue_Twister_Students'_Pronunciation_Ability_and_Learning_Styles
- Murni, S. (2018). *The Development of Children Pronunciation*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/327472549_The_Development_of_Children_Pronunciation

- Nariman, A. (2019). *Intonation differences and similarities of discourses from verbal sentences*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/338679503_INTONATION_DIFFERENCES_AND_SIMILARITIES_OF_DISCOURSES_FROM_VERBAL_SENTENCES
- Nasiri, N. y Shirmohammadi, S. (2017). *Measuring performance of children with speech and language disorders using a serious game*. Recuperado de: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7985842>
- Nogueira, C. (2016). *Dificultades del lenguaje oral y/o la comunicación*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/49225822.pdf>
- Palma, M. (2019). *The influence of verbal games to develop the speaking skill*. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41243>
- Palomino, C. (2015). *La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa "Francisco Lizarzaburu" del distrito El Porvenir*. Recuperado de: <https://bit.ly/2SdzpPI>
- Pham, H., Nguyen, T. y Nguyen, H. (2020). *The Effects of Using Games on EFL Students' Speaking Performances*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/337963814_The_Effects_of_Using_Games_on_EFL_Students'_Speaking_Performances
- Plúas, V. (2020). *Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Santiago de Guayaquil]. Recuperado de: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/15077/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-155.pdf>
- Prabavathi, R. y Nagasubramani, P. (2018). *Effective oral and written communication*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/325087759_Effective_oral_and_written_communication

- Pucuhuaranga, T. (2016). *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5797564.pdf>
- Ramírez-Verdugo, M. (2021). *Interlanguage Intonation*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/351525901_Interlanguage_Intonation
- Rivero, L., Tardo, Y. y Rey, P. (2020). Conversational competence in the teaching-learning process of foreign languages: Gnoseological and didactic references. *Conrado*, 16(76), 287-294. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500287&lng=es&tlng=en.
- Rojas, W., Inca, N., Escobar, M. y Rodríguez, N. (2018). *Articulatory phonetics in the english language pronunciation development*. Recuperado de: https://www.google.com/search?q=linguistic+articulation+pdf&rlz=1C1PRFI_enPE914PE914&biw=1366&bih=657&ei=aDT6YMuFMKDA5OUP1fKDqAs&oq=linguistic+articulation+pdf&gs_lcp=Cgdnd3Mtd2l6EAM6BwgAEEcQsAM6BggAEBYQHjoHCCEQChCgAUoECEEYAFCWkqgYI6UKYN6nCmgBcAJ4AIABrQGIAZEPkgEEMC4xNJgBAKABAaoBB2d3cy13aXrIAQjAAQE&scient=gws-wiz&ved=0ahUKEwjL2c-RnfjxAhUglLkGHVX5ALUQ4dUDCA4&uact=5#
- Sağlam, A., Yüksel I. y Erbasan, Ö. (2021). *Development of Verbal Games Achievement Test of Primary School 3rd Grade Science Lesson "Let's Know About Substance" Unit*. Recuperado de: https://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID3836401_code3070727.pdf?abstractid=3836401&mirid=1
- Sala, M. (2020). *Trastornos del lenguaje oral y escrito*. Congreso de Actualización Pediatría 2020. Madrid: Lúa Ediciones 3.0. Recuperado de: https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/251-264_Trastornos%20del%20desarrollo%20del%20lenguaje.pdf
- Sánchez, E. (2018). *Verbal games for lexical retention in 3 and 4 Years old children*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato].

- <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28342/3/SANCHEZ%20HERNANDEZ%20ELISA%20GUADALUPE.pdf>
- Sari, R., Kultsum, U. y Armadi, A. (2017). Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. *English Language Teaching; Vol. 10*, No. 1; 2017. <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v10n1p63>
- Scarborough, R. & Zellou, G. (2013). Clarity in communication: "Clear" speech authenticity and lexical neighborhood density effects in speech production and perception. *The Journal of the Acoustical Society of America*. 134. 3793-807. DOI:10.1121/1.4824120.
- Sitoresmi, U. (2016). *Tongue twisters in pronunciation class*. <https://media.neliti.com/media/publications/170223-EN-tongue-twisters-in-pronunciation-class.pdf>
- Sulca, L. (2016). *Los Juegos Verbales para el Desarrollo de la Expresión Oral en Niños de 5 Años de la IEI N.º 432-7, Valle Sol. Ayacucho 2014*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Cristobal de Huamanga]. http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1804/TESIS%20EI_30_Sul.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Szyszk, M. (2016). English pronunciation teaching at different educational levels: insights into teachers perceptions and actions. *Research in Language*. 14. 10.1515. DOI:10.1515/rela-2016-0007
- Szyszk, Magdalena. (2016). English Pronunciation Teaching at Different Educational Levels: Insights Into Teachers' Perceptions and Actions. /rela-2016-0007.
- Taherdoost, H. (2016). *Sampling Methods in Research Methodology; How to Choose a Sampling Technique for Research*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02546796/document>
- Turkstra, L. (2018). *Verbal fluency*. https://www.researchgate.net/publication/323556725_Verbal_Fluency
- UNESCO (September, 2017). *More Than One-Half of Children and Adolescents Are Not Learning Worldwide*. Recuperado de: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-en-2017.pdf>

- UNICEF (2019). *A world ready to learn: Prioritizing quality early childhood education. Global Report.* <https://www.unicef.org/media/57926/file/A-world-ready-to-learn-advocacy-brief-2019.pdf>
- Wang, Y. y Guo, M. (2014). A Short Analysis of Discourse Coherence. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 5, No. 2, pp. 460-465. doi:10.4304/jltr.5.2.460-465
- Wangare, T. (2015). *Communication Skills, Students Coursebook.* https://www.researchgate.net/publication/303893422_Communication_Skills_Students_Coursebook
- Zulfugarova R. (2018) The Function of Intonation in the English Language. *Web of Scholar*. 6(24), Vol.7. doi: 10.31435/rsglobal_wos/12062018/5797

ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021						
Autor: Briones Rojas, Susanné Vielka						
Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala de Medición
Programa de Juegos verbales	Los juegos verbales son actividades lúdicas que fomentan, entretienen, enseñan y promueven la fluidez lingüística de los niños; y que se desarrollan dentro de las actividades académicas en la que el docente determina el tiempo dependiendo del nivel de los estudiantes, el número de personas en un grupo, o el conocimiento de las reglas de un juego. Pucuhuaranga (2016).	El programa de aplicación de los juegos verbales se basó en un conjunto de técnicas, diseñado para mejorar la expresión oral el cual comprendió en 10 sesiones de 45 minutos cada una.	Trabalenguas	Sesiones	-----	-----
			Adivinanzas			
			Jitanjáforas			
			Cuentos			
			Retahílas			
Expresión oral	La expresión oral es la capacidad de las personas de articular palabras respetando las reglas del sistema de lenguaje con el objetivo	Para la expresión oral se determinó a partir de las dimensiones claridad, fluidez, coherencia,	Claridad	Claridad ante determinada situación.	1	Ordinal
				voz audible	2	
				Palabras simples y fáciles	3	

	hacer llegar su mensaje a uno o varios receptores (Ali y Säberg, 2017).	entonación y articulación, en función a los puntajes obtenidos por los estudiantes en la lista de cotejo determinado en el estudio.	Fluidez	Ideas con fluidez	4	Malo	
				Ilación de las palabras.	5		Regular
			Coherencia	Coherencia ante una actividad	6		Bueno
				Expresa Características	7		Excelente
			Entonación	Entonación	8		
				Énfasis de entonación	9		
				Voz adecuada	10		
			Articulación	Pronunciación	11		
				Gestos y mímica	12		

ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑO DE NIVEL INICIAL

Instrucciones:

A continuación, se presenta una tabla elaborada que permitirá evaluar la expresión oral. La tabla incluye los elementos que comprende a cada una de las dimensiones de la expresión oral y es de opción múltiple. Nunca =1; a veces = 2 y siempre = 3

Dimensión	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
Claridad	El niño se expresa en forma clara ante una determinada situación.			
	El niño se expresa con voz audible			
	El niño se expresa con palabras simples y fáciles los sucesos que más le gustaron.			
Fluidez	El niño expresa sus ideas con fluidez			
	El niño habla manteniendo la ilación de las palabras.			
Coherencia	El niño se expresa con coherencia ante una situación			
	El niño menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades			
Entonación	El niño entona correctamente las palabras al hablar			
	El niño expresa con énfasis la entonación de algunas palabras			
	El niño utiliza un tono de voz adecuado al expresar las palabras			
Articulación	El niño Pronuncia palabras adecuadamente.			
	El niño usa adecuadamente los gestos y mímica			

**FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO
PARA MEDIR LA GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO**

CARACTERÍSTICAS DEL CUESTIONARIO	
1) Nombre del instrumento	Lista de cotejo para medir la expresión oral
2) Autora:	Briones Rojas, Susanné Vielka
3) N° de ítems	12
4) Administración	Individual
5) Población	Estudiantes de 5 año de nivel inicial
6) Finalidad	Medir la expresión oral en estudiantes de 5 año de nivel inicial
7) Materiales	Manual de aplicación, cuadernillo de ítems, hoja de respuestas, plantilla de calificación.
8) Codificación:	Este cuestionario mide cinco dimensiones: I. Claridad (ítems 1, 2, 3); II. Fluidez (ítems 4, 5); III. Coherencia (ítems 6, 7); IV. Entonación (ítems 8, 9, 10); V. Articulación (ítems 11, 12). Los ítems tienen una valoración de 1 a 3 puntos cada uno (desde Nunca= 1 hasta Siempre=3); los cuales están organizados en función a las dimensiones de la variable. Para obtener la puntuación en cada dimensión se suman las puntuaciones en los ítems correspondientes y para obtener la puntuación total se suman los subtotales de cada dimensión para posteriormente hallar el promedio de las siete dimensiones.
9) Propiedades psicométricas:	<p>Confiabilidad: La confiabilidad del instrumento (lista de cotejo) con que se midió la EXPRESIÓN ORAL a través de la observación en estudiantes del nivel inicial de 5 años, que determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir dicha variable de interés; es decir, detectar si algún ítem tiene un mayor o menor error de medida, utilizando el método del Alfa de Cronbach y aplicado a una muestra piloto de 15 niños con características similares a la muestra, obtuvo un coeficiente de confiabilidad de $r = 0.814$, lo que permite inferir que el instrumento a utilizar es SIGNIFICATIVAMENTE CONFIABLE.</p> <p>Validez: La validez externa del instrumento se determinó mediante el juicio</p>

de dos expertos, especialistas en Educación y carreras afines con experiencia en metodología de la investigación.

10) Observaciones:

Las puntuaciones obtenidas con la aplicación del instrumento se agruparon en niveles o escalas de: Deficiente [12 - 17], regular [18 - 30] y Eficiente [31 - 36]. Estos valores se tendrán en cuenta para ubicar a los niños de inicial de 5 años para efectos del análisis de resultados.

Distribución de ítems por dimensiones

DIMENSIÓN	NOMBRE DE DIMENSIÓN	ÍTEMS
DIM 1	Claridad	1, 2, 3
DIM 2	Fluidez	4, 5
DIM 3	Coherencia	6, 7
DIM 4	Entonación	8, 9,10
DIM 5	Articulación	11, 12

Baremos

Puntaje por dimensión y variable

Las puntuaciones se determinaron en función a percentiles donde el nivel de deficiente está dado en percentil 25, el nivel regular percentil 75 y el nivel eficiente con el percentil 100.

Niveles	A nivel de variable	A NIVEL DE LAS DIMENSIONES				
		DIM 1	DIM 2	DIM 3	DIM 4	DIM 5
Eficiente	31 – 36	8 – 9	6	6	8 – 9	6
Regular	18 – 30	5 – 7	3 – 5	3 – 5	5 – 7	3 – 5
Deficiente	12 – 17	3 – 4	2	2	3 – 4	2

ANEXO 3: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TITULO: Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	Criterios de evaluación				OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES						
				Nunca	A veces	Siempre	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta	
							SI	No	SI	No	SI	No	SI	No
Expresión oral	Claridad	Claridad ante determinada situación.	El niño se expresa en forma clara ante una determinada situación.					X		X		X		
		voz audible	El niño se expresa con voz audible			X		X		X		X		
		Palabras simples y fáciles	El niño se expresa con palabras simples y fáciles los sucesos que más le gustaron.					X		X		X		
	Fluidez	Expresa ideas con fluidez	El niño expresa sus ideas con fluidez			X		X		X		X		
		Ilación de las palabras.	El niño habla manteniendo la ilación de las palabras.					X		X		X		
		Coherencia	Coherencia ante una actividad	El niño se expresa con coherencia ante una situación			X		X		X		X	
	Entonación	Expresa Características	El niño menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades					X		X		X		
		Entonación	Entonación	El niño entona correctamente las palabras al hablar			X		X		X		X	
		Enfasis de entonación	Enfasis de entonación	El niño expresa con énfasis la entonación de algunas palabras					X		X		X	
	Articulación	Voz adecuada	Voz adecuada	El niño utiliza un tono de voz adecuado al expresar las palabras					X		X		X	
Pronunciación		Pronunciación	El niño Pronuncia palabras adecuadamente.			X		X		X		X		
Gestos y mimica		Gestos y mimica	El niño usa adecuadamente los gestos y mimica					X		X		X		

Mgr. Milagros Antonieta Olivos Jimenez
DNI: 40920535

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

OBJETIVO: OBTENER INFORMACIÓN VÁLIDA Y CONFIABLE DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 303

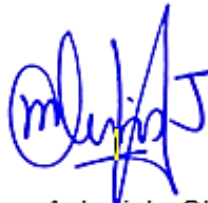
DIRIGIDO A: NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 303

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			X	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : MILAGROS ANTONIETA OLIVOS JIMENEZ

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAESTRA EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN



Mgtr. Milagros Antonieta Olivos Jimenez
DNI: 40920535

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TITULO: Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2020.



VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM S	Criterios de evaluación						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES				
				Nunca	A veces	Siempre	Relación entre variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta	
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Expresión oral	Claridad	Claridad ante determinada situación.	El niño se expresa en forma clara ante una determinada situación.						X		X		X	
		voz audible	El niño se expresa con voz audible				X				X		X	
		Palabras simples y fáciles	El niño se expresa con palabras simples y fáciles los sucesos que más le gustaron.						X		X		X	
	Fluidez	Expresa ideas con fluidez	El niño expresa sus ideas con fluidez				X			X		X		
		Ilación de las palabras.	El niño habla manteniendo la ilación de las palabras.						X		X		X	
	Coherencia	Coherencia ante una actividad	El niño se expresa con coherencia ante una situación				X			X		X		
		Expresa Características	El niño menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades						X		X		X	
	Entonación	Entonación	El niño entona correctamente las palabras al hablar				X			X		X		
		Énfasis de entonación	El niño expresa con énfasis la entonación de algunas palabras						X		X		X	
		Voz adecuada	El niño utiliza un tono de voz adecuado al expresar las palabras						X		X		X	
Articulación	Pronunciación	El niño Pronuncia palabras adecuadamente.				X			X		X			
	Gestos y mímica	El niño usa adecuadamente los gestos y mímica						X		X		X		

Mgtr. Luis Marcelo Olivos Jimenez
DNI: 41769054

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

OBJETIVO: OBTENER INFORMACIÓN VÁLIDA Y CONFIABLE DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 303

DIRIGIDO A: NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 303

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			X	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : LUIS MARCELO OLIVOS JIMENEZ

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA



Mgtr. Luis Marcelo Olivos Jimenez
DNI: 41769054

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TITULO: Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	Criterios de evaluación						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES				
				Nunca	A veces	Siempre	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta	
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Expresión oral	Claridad	Claridad ante determinada situación.	El niño se expresa en forma clara ante una determinada situación.				x		x		x		x	
		voz audible	El niño se expresa con voz audible				x		x		x		x	
		Palabras simples y fáciles	El niño se expresa con palabras simples y fáciles los sucesos que más le gustaron.				x		x		x		x	
	Fluidez	Expresa ideas con fluidez	El niño expresa sus ideas con fluidez				x		x		x		x	
		iliación de las palabras.	El niño habla manteniendo la iliación de las palabras.				x		x		x		x	
	Coherencia	Coherencia ante una actividad	El niño se expresa con coherencia ante una situación				x		x		x		x	
		Expresa Características	El niño menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades				x		x		x		x	
	Entonación	Entonación	El niño entona correctamente las palabras al hablar				x		x		x		x	
		Énfasis de entonación	El niño expresa con énfasis la entonación de algunas palabras				x		x		x		x	
		Voz adecuada	El niño utiliza un tono de voz adecuado al expresar las palabras				x		x		x		x	
	Articulación	Pronunciación	El niño Pronuncia palabras adecuadamente.				x		x		x		x	
		Gestos y mímica	El niño usa adecuadamente los gestos y mímica				x		x		x		x	



Roberto Carlos Fiestas Flores
DNI 16744141

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

OBJETIVO: OBTENER INFORMACIÓN VÁLIDA Y CONFIABLE DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 303

DIRIGIDO A: NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 303

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		x		

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Fiestas Flores, Roberto Carlos

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Magister en docencia universitaria e investigación pedagógica



Roberto Carlos Fiestas Flores
DNI 16744141

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,814	12

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
EO1_PRE	18,90	7,568	,586	,789
EO2_PRE	18,95	7,313	,662	,781
EO3_PRE	18,95	7,945	,406	,807
EO4_PRE	18,80	8,695	,183	,823
EO5_PRE	18,90	7,147	,770	,771
EO6_PRE	18,75	7,882	,627	,790
EO7_PRE	18,85	7,503	,660	,783
EO8_PRE	18,65	9,082	,129	,820
EO9_PRE	19,05	7,103	,714	,775
EO10_PRE	18,85	8,345	,297	,815
EO11_PRE	18,80	8,063	,461	,801
EO12_PRE	19,15	8,766	,092	,837

ANEXO 4: CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

Población

La población se determinó a los estudiantes de 5 años del nivel inicial que son 23 y ello se refuerza en Taherdoost (2016) quien indica que una población es la designación de personas u objetos en el que se va a realizar un estudio.

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en el nivel inicial de 5 año en el año 2020
- Estudiante que participan regularmente

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no tienen continuidad
- Estudiantes encargados

Muestra

Para ello se estableció una muestra no probabilística por conveniencia de 20 estudiantes para la aplicación del programa.

ANEXO 5: Autorización de la institución en donde se aplicó la investigación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA I.E N° 303 "EDEN MARAVILLOSO"
U.G.E.L. SANTA – DRE ANCASH
Distrito: Nvo. Chimbote Prov. Santa Región: Ancash

NVO. CHIMBOTE, 16 de junio de 2021

OFICIO N°036 - 2021-ME/RA/DREA/UGEL-S-IESD

SEÑOR:
Mg. Jorge Vargas Llumpo
Coord. De Investigación
Escuela de Posgrado
Universidad Cesar Vallejo-Chimbote

PRESENTE. -

ASUNTO: AUTORIZACION a la Estudiante de Posgrado
REF: Carta s/n.

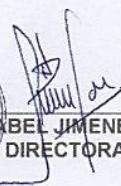
Es grato dirigirme a Usted, para responder a su pedido de brindar FACILIDADES a la Estudiante de posgrado **Susanné Vielka, BRIONES ROJAS** con DNI N° 43314089, para realizar sus investigaciones a través de aplicación de sus instrumentos de la recolección de datos para desarrollar su informe de Tesis.

Motivo por el cual se **AUTORIZA** la ejecución de su investigación.

Es cuanto informo a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.




LITA YSABEL JIMENEZ LOPEZ
DIRECTORA

ANEXO 6: PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES

- I. **Título:** “Divirtiéndose con los Juegos Verbales”
- II. **Situación significativa:** La realización de los Juegos Verbales les permitirá mejorar el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial I.E N° 303 “EDEN MARAVILLOSO” Distrito de Nuevo Chimbote. En estas sesiones editado por la docente a cargo es enviado a sus estudiantes, invitando a los niños a participar en la actividad lúdica: el cual les propone una serie de situaciones retadoras que implican la movilización de sus capacidades comunicativas para actuar, pensar y expresarse.
- III. **Objetivo:** Determinar si el programa de juegos verbales mejora la expresión oral.
- IV. **N° de estudiantes:** 23 niños
- V. **Responsable:** Susanné Vielka Briones Rojas
- VI. **Duración aproximada:** AGOSTO - NOVIEMBRE

VII- ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES:



ACTIVIDAD N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **UGEL** : **Santa**
2. **I.E** : **N° 303 “Edén Maravilloso”**
3. **LUGAR** : **Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote**
4. **DIRECTORA** : **Lita Jiménez López**
5. **SECCION** : **Los Ingeniosos** Edad : 5 años
6. **DOCENTE** : **Susanné Vielka Briones Rojas**
7. **TEMPORALIZACIÓN:** **21-08-20**

I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** **Me divierto descubriendo y aprendiendo la adivinanza**

II. **PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños se diviertan a través de acertijos adivinar cuál es la respuesta de cada adivinanza.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades Se expresa con coherencia ante una situación Pronuncia las palabras adecuadamente Usa adecuadamente los gestos y mímica 	Lista de cotejo

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Presentamos una caja sorpresa, entonando ¿qué será?, sacamos de la caja y mostramos el ícono y se pregunta, si lo conocen. Se explica que la imagen que se represento es una adivinanza y de que trata.

- Menciona el propósito de la actividad.

DESARROLLO

- De la caja sorpresa se ira sacando las imágenes, mientras se va saca se ira mencionando el nombre o acción que representa dicha imagen de manera oral.
- Repetimos dos veces la lectura de las imágenes dando énfasis e intriga en los niños para despertar la curiosidad y así puedan adivinar el acertijo. Y al finalizar mostramos la imagen del signo de interrogación (¿Quién es?). Dando la respuesta.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas adivinar y aprender las adivinanzas y que nos envíe un video, demostrando lo aprendido. Además, se enviará al grupo WhatsApp a través de un PPT, las indicaciones que deben seguir, más la adivinanza digitada.
- Luego dibuje la respuesta de la adivinanza que le toco trabajar.



CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza?



ACTIVIDAD N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Santa
2. I.E : N° 303 “Edén Maravilloso”
3. LUGAR : Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote
4. DIRECTORA : Lita Jiménez López
5. SECCION : Los Ingeniosos Edad : 5 años
6. DOCENTE : Susanné Vielka Briones Rojas
7. TEMPORALIZACIÓN: 28-08-20

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Me divierto descubriendo y aprendiendo la adivinanza.

III. **PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños se diviertan a través de acertijos adivinar cuál es la respuesta de cada adivinanza.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades Se expresa con coherencia ante una situación Pronuncia las palabras adecuadamente Usa adecuadamente los gestos y mímica 	Lista de cotejo

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Recordamos que en la clase anterior aprendieron dos adivanzas. Motiva a los niños y niñas a conocer y aprender otra retahíla.

- Menciono el propósito de la actividad.

DESARROLLO

- De la caja sorpresa se ira sacando las imágenes, mientras se va saca se ira mencionando el nombre o acción que representa dicha imagen de manera oral.
- Repetimos dos veces la lectura de las imágenes dando énfasis e intriga en los niños para despertar la curiosidad y así puedan adivinar el acertijo. Y al finalizar mostramos la imagen del signo de interrogación (¿Quién es?). Dando la respuesta.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas adivinar y aprender las adivinanzas y que nos envíe un video, demostrando lo aprendido. Además, se enviará al grupo WhatsApp a través de un PPT, las indicaciones que deben seguir, más la adivinanza digitada.
- Luego dibuje la respuesta de la adivinanza que le toco trabajar.



CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza?



ACTIVIDAD N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Santa
2. I.E : N° 303 “Edén Maravilloso”
3. LUGAR : Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote
4. DIRECTORA : Lita Jiménez López
5. SECCION : Los Ingeniosos Edad : 5 años
6. DOCENTE : Susanné Vielka Briones Rojas
7. TEMPORALIZACIÓN: **04-09-20**

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **Que divertida la jitanjáfora “ CABECHILANGA”**

III. **PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:** Que los niños se diviertan jugando con la jitanjáfora, así mismo se expresen a través de movimientos corporales al realizar este juego.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Entona correctamente las palabras al hablar. Expresa con énfasis la entonación de algunas palabras. Utiliza un tono de voz adecuado al expresar las palabras. Usa adecuadamente los gestos y mímica. 	Lista de cotejo

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Presentamos una sobre sorpresa, entonando ¿qué será?, sacamos de la caja y mostramos el ícono y se pregunta, si lo conocen.

- Se explica que la imagen que se represento es una jitanjáfora y de que trata.
- Menciona el propósito de la actividad aprender una jitanjáfora.

DESARROLLO

- Antes de dar inicio y aprender la jitanjáfora. Sugerimos que primero vamos realizares movimientos corporales, para eso iremos mencionando cuales son.
- Luego repetimos la jitanjáfora en forma clara y entendible realizando los movimientos corporales.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas aprender la jitanjáfora CABECHILANGA, invitando a las jugar en familia y proponer otros tipos de movimientos con su cuerpo, demostrando lo aprendido y enviar al WhatsApp grupal. Además, se enviará al grupo WhatsApp a través de un PPT donde esta editada la jitanjáfora y las indicaciones que deben seguir para reforzar la jitanjáfora.

CABECHILANGA

Cabechilanga (repite 2 veces)
 Hombreditunga(repita 2 veces)
 Coditolanga(repita 2 veces)
 Caderitanga(repita 2 veces)
 Rodillotunga(repita 2 veces)
 Piecitolanga(repita 2 veces)
 Ye
 Cule ye eh(repita 2 veces)
 Cule ye oh(repita 2 veces)

Autora: La Milla

CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza?



ACTIVIDAD N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Santa
2. I.E : N° 303 “Edén Maravilloso”
3. LUGAR : Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote
4. DIRECTORA : Lita Jiménez López
5. SECCION : Los Ingeniosos Edad : 5 años
6. DOCENTE : Susanné Vielka Briones Rojas

7. TEMPORALIZACIÓN: 11- 09-20

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Que divertida la jitanjáfora “ ACITRON” Y “AYEPO”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños se diviertan jugando con la jitanjáfora, así mismo se expresen a través de movimientos corporales al realizar este juego.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE :

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Entona correctamente las palabras al hablar. Expresa con énfasis la entonación de algunas palabras. Utiliza un tono de voz adecuado al expresar las palabras. Usa adecuadamente los gestos y mímica. 	Lista de cotejo

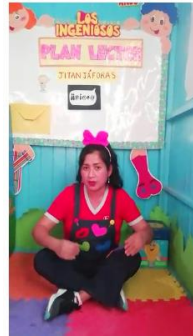
V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Recordamos que en la clase anterior aprendieron una jitanjáfora. Motiva a los niños y niñas a conocer y aprender otra.

- Menciono el propósito de la actividad.

DESARROLLO

- Antes de dar inicio y aprender la jitanjáfora. Sugerimos que primero vamos realizares movimientos corporales, para eso iremos mencionando cuales son.
- Luego repetimos la jitanjáfora en forma clara y entendible realizando los movimientos corporales.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas aprender la jitanjáfora ACITRON Y AYEPO, invitando a las jugar en familia y proponer otros tipos de movimientos con su cuerpo, demostrando lo aprendido y enviar un video al WhatsApp grupal. Además, se enviará al grupo WhatsApp a través de un PPT donde esta editada la jitanjáfora y las indicaciones que deben seguir para reforzar la jitanjáfora

Acitrón

Acitrón de un fandango,
sango sango sabaré.
sabaré que va pasando
con su triki triki tran

Ayepo

Ayepo itata yepo
ayepo itata ye
ayepo itata yepo
y tuqui tuqui
yepo
y tuqui tuqui
ye

CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza?



ACTIVIDAD N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **UGEL** : **Santa**
2. **I.E** : **N° 303 “Edén Maravilloso”**
3. **LUGAR** : **Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote**
4. **DIRECTORA** : **Lita Jiménez López**
5. **SECCION** : **Los Ingeniosos** Edad : 5 años
6. **DOCENTE** : **Susanné Vielka Briones Rojas**

7. **TEMPORALIZACIÓN: 18-09-20**

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos aprendiendo trabalenguas “El perro de Rita”**

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños se diviertan hablando y pronunciando con el trabalenguas, así mismo se expresen a través de movimientos corporales al realizar este juego.

IV. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa en forma clara ante una determinada situación Expresa sus ideas con fluidez Habla manteniendo la ilación de las palabras. 	Lista de cotejo

V. **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Presentamos una sobre sorpresa, entonando ¿qué será?, sacamos de la caja y mostramos el ícono y se pregunta, si lo conocen. Se explica que la imagen que se represento es un trabalenguas y de que trata. Menciona el propósito de la actividad aprender un trabalenguas.

DESARROLLO

- Motivamos a los niños y niñas con la canción tengo una lengua revoltosa.
- Presentamos a través de una lámina el trabalenguas.
- Antes de dar inicio, iremos enseñando las imágenes, mencionando el nombre o la acción que representa dicha imagen de manera oral.
- Repetimos de manera oral, dos veces el trabalenguas. Invitando primero decir el trabalenguas lentamente y por último rápidamente el trabalenguas.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas aprender el trabalenguas, y luego enviar un video al WhatsApp grupal. Además, se enviará al grupo WhatsApp a través de un PPT donde esta editada el trabalenguas y las indicaciones que deben seguir para aprender.



CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la trabalenguas?



ACTIVIDAD N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **UGEL** : **Santa**
2. **I.E** : **N° 303 “Edén Maravilloso”**
3. **LUGAR** : **Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote**
4. **DIRECTORA** : **Lita Jiménez López**
5. **SECCION** : **Los Ingeniosos** Edad : 5 años
6. **DOCENTE** : **Susanné Vielka Briones Rojas**
7. **TEMPORALIZACIÓN:** **25-09-20**

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos aprendiendo trabalenguas “Caracol”**

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños se diviertan hablando y pronunciando con el trabalenguas, así mismo se expresen a través de movimientos corporales al realizar este juego.

IV. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE :**

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa en forma clara ante una determinada situación Expresa sus ideas con fluidez Habla manteniendo la ilación de las palabras. 	Lista de cotejo

V. **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Presentamos una sobre sorpresa, entonando ¿qué será?, sacamos de la caja y mostramos el ícono y se pregunta, si lo conocen. Se explica que la imagen que se represento es una jitanjáfora y de que trata. Menciona el propósito de la actividad aprender una jitanjáfora.

DESARROLLO

- Motivamos a los niños y niñas con la canción tengo una lengua revoltosa.
- Presentamos a través de una lámina el trabalenguas.
- Antes de dar inicio, iremos enseñando las imágenes, mencionando el nombre o la acción que representa dicha imagen de manera oral.
- Repetimos de manera oral, dos veces el trabalenguas. Invitando primero decir el trabalenguas lentamente y por último rápidamente el trabalenguas.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas aprender el trabalenguas, y luego enviar un video al WhatsApp grupal. Además, se enviará al grupo WhatsApp a través de un PPT donde esta editada el trabalenguas y las indicaciones que deben seguir para aprender.



CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza?



ACTIVIDAD N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **UGEL** : **Santa**
2. **I.E** : **N° 303 “Edén Maravilloso”**
3. **LUGAR** : **Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote**
4. **DIRECTORA** : **Lita Jiménez López**
5. **SECCION** : **Los Ingeniosos** Edad : 5 años
6. **DOCENTE** : **Susanné Vielka Briones Rojas**
7. **TEMPORALIZACIÓN:** **09-10-20**

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** **Te cuento “ El gusano de seda y la araña”**

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas disfruten escuchar el cuento y respondan de manera oral las preguntas en relación al cuento.

III. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa en forma clara ante una determinada situación. Se expresa con palabras simples y fáciles los sucesos que más le gustaron. Expresa sus ideas con fluidez. Habla manteniendo la relación de las palabras. 	Lista de cotejo

IV. **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Menciona el propósito de la actividad escuchar con atención el cuento “El gusano de seda y la araña”

DESARROLLO


- Motivamos a los niños y niñas presentando un titiritero.
- Antes de dar inicio a la fábula, con el apoyo de los títeres nos presentamos y mencionamos el nombre de la fábula, indicando que se pongan cómodo para escuchar.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas a responder a las preguntas de manera oral y enviar un video contando y respondiendo a las preguntas en base a la fábula al WhatsApp grupal.

MENÚ LITERARIO

FÁBULA:
EL GUSANO DE SEDA Y LA ARaña



El día de hoy continuamos con el plan lector: **MENÚ LITERARIO**, aprenderemos una **FÁBULA**.
Con ayuda de mami o papi, escuche con atención la narración de la fábula que te estoy enviando. Luego responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué personajes encontramos en la fábula?
- ¿Quién se puso a tejer a toda prisa?
- ¿Qué hizo el gusano para protegerse del viento?
- ¿En qué momento del día empezó a tejer la araña?
- ¿Cómo reaccionó la araña al acercarse al gusano?
- ¿Qué hubieras hecho tú si fueras el gusanito?
- ¿Quién de los personajes te gustaría ser? ¿porqué?
- ¿Por qué no te gustaría ser como la araña?
- ¿En qué se convierte un gusano cuando sale del capullo?

Una vez comprendido la fábula, no te olvides enviar tu video el día martes, respondiendo a las preguntas y en una hoja dibuja lo que más te gusto de la fábula. Recuerda que el reto, lo tienes que enviar al WhatsApp grupal de aprendo en casa. Te espero.

¡TU PUEDES!, TENEMOS UN GRAN RETO... INGENIOSOS

CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza?



ACTIVIDAD N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Santa
2. I.E : N° 303 “Edén Maravilloso”
3. LUGAR : Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote
4. DIRECTORA : Lita Jiménez López
5. SECCION : Los Ingeniosos Edad : 5 años
6. DOCENTE : Susanné Vielka Briones Rojas
7. TEMPORALIZACIÓN: 16-10-20

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Te cuento “La jirafa resfriada”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas disfruten escuchar la fábula y respondan de manera oral las preguntas en relación al cuento.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa en forma clara ante una determinada situación. • Se expresa con palabras simples y fáciles los sucesos que más le gustaron. • Expresa sus ideas con fluidez. • Habla manteniendo la ilación de las palabras. 	Lista de cotejo

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> • Se envía la clase editado a cargo de la docente de aula, al grupo WhatsApp de padres. En ella: <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. • Menciona el propósito de la actividad escuchar con atención el cuento “La jirafa resfriada”
DESARROLLO


- Motivamos a los niños y niñas presentando un titiritero.
- Antes de dar inicio al cuento, con el apoyo de los títeres nos presentamos y mencionamos el nombre del cuento, indicando que se pongan cómodo para escuchar.



- Motivamos y retamos a los niños y niñas a responder a las preguntas de manera oral y enviar un video contando y respondiendo a las preguntas en base a la fábula al WhatsApp grupal.

MENÚ LITERARIO

CUENTO:
LA JIRAFÁ RESFRIADA



El día de hoy continuamos con el plan lector: **MENÚ LITERARIO**, aprenderemos una **CUENTO**.

Con ayuda de mami o papi, escuche con atención la narración del cuento que te estoy enviando. Luego responde a las siguientes preguntas:

- ¿Quién el **personajes principal del cuento** y cómo se llama?
- ¿Qué le ocurre a la Jirafa Juana?
- ¿qué animalito se despertó por el estruendoso ruido ?¿qué pensaba el elefante que ocurría?¿qué animalitos se acercaron?
- ¿cuándo los animalitos se acercaron , porque se sorprendieron?
- ¿El elefante a quién mando a buscar?¿quién fue a buscar al mono?
- ¿Qué preparó el mono curandero?
- ¿qué le paso a la jirafa Juana , cuando comió las hierbas y tomo la pócima?
- ¿la jirafa Juana fue agradecida con los animales? Si o No .¿Qué les dijo?
- ¿cuándo estas enfermo, a quién acudes?¿qué te receta?
- ¿tú ayudarías a tus amigos? Si o No ¿cómo?

Una vez comprendido el cuento , no te olvides enviar tu video el día martes, respondiendo a las preguntas y en una hoja dibuja lo que más te gusto del cuento. Recuerda que el reto, lo tienes que enviar al WhatsApp grupal de aprendizaje en casa. Te espero.

¡TU PUEDES !, TENEMOS UN GRAN RETO... INGENIOSOS

CIERRE

Retroalimentación:

¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza?



ACTIVIDAD N° 09

VI. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Santa
2. I.E : N° 303 “Edén Maravilloso”
3. LUGAR : Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote
4. DIRECTORA : Lita Jimenez López
5. SECCION : Los Ingeniosos Edad : 5 años
6. DOCENTE : Susanné Vielka Briones Rojas
7. TEMPORALIZACIÓN: 30-10-20

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando con la retahíla “Era una paloma”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños se diviertan al cantar la retahíla cu cu cantaba la rana, así mismo se expresen a través del movimiento.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades. • Usa adecuadamente los gestos y mímica. • Expresa con énfasis la entonación de algunas palabras. 	Lista de cotejo

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> • Se envía clase en video editado por la docente a cargo del aula, al grupo WhatsApp. En ella: <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. • Presento un sobre sorpresa, entonando ¿qué será?, se muestra el ícono y les pregunto, si lo conocen. • Comenta que la imagen que se represento es una retahíla y que consiste. • Menciona el propósito de la actividad.

DESARROLLO

- Se presenta la lámina de la retahíla “Era una paloma”
- Menciona cada imagen que se presenta, con el apoyo de manita un títere.
- Se lee la retahíla, con movimientos corporales, se invita a realizar los movimientos corporales y a repetir la retahíla.



- Repite la retahíla dos veces.
-
- Motivamos y retamos a los niños aprender la retahíla y que nos envíe un video, demostrando lo aprendido. Además, se envía al grupo WhatsApp a través de un PPT donde está escrito la retahíla del día.



CIERRE



ACTIVIDAD N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Santa
2. I.E : N° 303 “Edén Maravilloso”
3. LUGAR : Cáceres Aramayo – Nvo Chimbote
4. DIRECTORA : Lita Jimenez López
5. SECCION : Los Ingeniosos Edad : 5 años
6. DOCENTE : Susanné Vielka Briones Rojas
7. TEMPORALIZACIÓN: 06-11-10

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando con la retahíla “Cu cu cantaba la rana”

III. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños se diviertan al cantar la retahíla cu cu cantaba la rana, así mismo se expresen a través del movimiento.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Menciona características de personas, animales y objetos al realizar diferentes actividades. Usa adecuadamente los gestos y mímica. Expresa con énfasis la entonación de algunas palabras. 	Lista de cotejo

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Se envía clase en video editado por la docente a cargo del aula, al grupo WhatsApp. En ella: Saludamos a los niños y niñas del aula los ingeniosos con una canción de bienvenida. Recuerdan que en la clase anterior aprendieron la retahíla “Era una paloma”

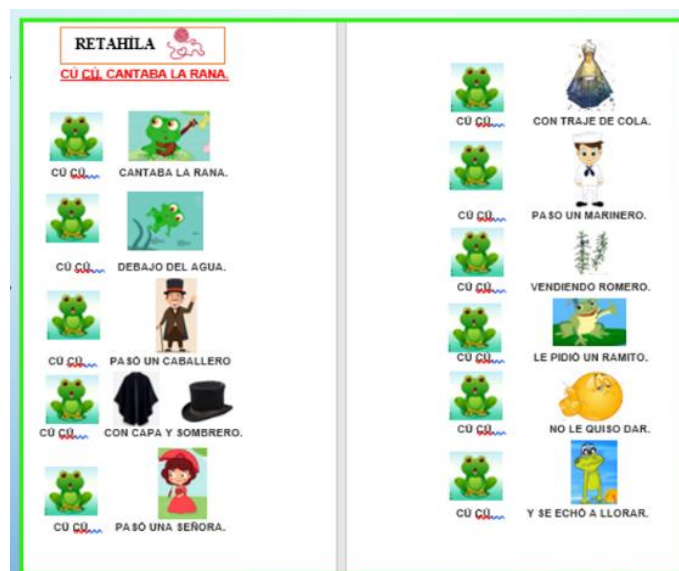
- Motiva a los niños y niñas a conocer y aprender otra retahíla.
- Menciona el propósito de la actividad.

DESARROLLO

- Se presenta la lámina de la retahíla cu cu cantaba la rana
- Menciona cada imagen que se presenta.
- Se lee la retahíla, con movimientos corporales, se invita a realizar los movimientos corporales y a repetir la retahíla.



- Repite la retahíla dos veces.
- Motivamos y retamos a los niños aprender la retahíla y que nos envíe un video, demostrando lo aprendido. Además, se envía al grupo WhatsApp a través de un PPT donde está escrito la retahíla del día.



CIERRE

VISTAS FOTOGRÁFICAS

ADIVINANZAS

FOTOGRAFÍA N° 01



En la fotografía se observa a Jorge, repitiendo la adivinanza que aprendió: caracol y ratón.

FOTOGRAFÍA N° 02



En la fotografía se observa a Lyam, repitiendo la adivinanza que aprendió: chancho y árbol.

CUENTO

FOTOGRAFÍA N° 03



En la fotografía se observa a Dejhadira, narrar y responder a las preguntas que se planteó del cuento “El gusano de seda y la araña” de manera oral.

FOTOGRAFÍA N° 04



En la fotografía se observa a Alexia, narrar y responder a las preguntas que se planteó del cuento “La iirafa resfriada” de

RETAHÍLA

FOTOGRAFÍA N° 05



En la fotografía se observa a Carlos, cantar la retahíla “ cu cu cu cantaba la rana”

FOTOGRAFÍA N° 06



En la fotografía se observa a Carlos, cantar la retahíla “ Era una paloma”

TRABALENGUAS

FOTOGRAFÍA N° 07



En la fotografía se observa a Bryanna, repitiendo el trabalenguas que aprendió: El

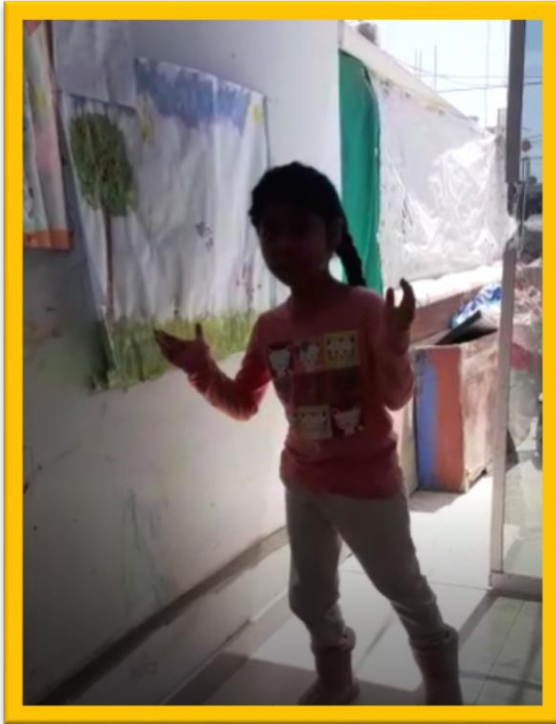
FOTOGRAFÍA N° 08



En la fotografía se observa a Ulises, repitiendo el trabalenguas que aprendió: caracol

JITANJÁFORA

FOTOGRAFÍA N° 09



En la fotografía se observa a Amira, cantar la jitanjáfora "AYEPO"

FOTOGRAFÍA N° 10



En la fotografía se observa a Derek, cantar la jitanjáfora "CABECHILANGA"

FOTOGRAFÍA N° 11



En la fotografía se observa a Sofia,
cantar la jitanjáfora “ ACITRON”