



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Gamificación y expresión oral en los niños de la Institución  
Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021**

TESIS PARA OPTAR EL GRADE ACADÉMICO DE:

Maestra en Problemas de Aprendizaje

**AUTORA:**

Salazar Huamán, María Inés (ORCID: 0000-0002-2679-4465)

**ASESOR:**

Dr. Garay Argandoña Rafael Antonio (ORCID: 0000-0003-2156-2291)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Problemas de aprendizaje

Lima – Perú

2021

## **DEDICATORIA**

A mi Dios misericordioso el siempre conmigo, quien me guía en todo, a todos mis seres queridos por el apoyo incondicional que me brindan, con mucho amor y comprensión, me dan la fortaleza para seguir estudiando y creciendo cada día más

## **AGRADECIMIENTO**

A mis docentes por su paciencia y apoyo en la etapa del aprendizaje transmitiendo nuevos conocimientos. A mi asesor que siempre está apoyándonos, motivándonos brindando sus conocimientos diciendo a seguir y terminar con éxito la tesis.

	<b>INDICE DECONTENIDO</b>	Pag
Carátula		i
Dedicatoria		ii
Agradecimiento		iii
Induce de contenido		iv
Induce de tablas		v
Induce de figuras		vi
Resumen		vii
Abstract		viii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>		1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>		5
<b>III. METODOLOGÍA</b>		19
3.1 Tipo y diseño de investigación		19
3.2 Variables y operacionalización		20
3.3 Población, muestra y muestreo		20
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos		21
3.5 Procedimientos		23
3.6 Método de análisis de datos		23
3.7 Aspectos éticos		23
<b>IV. RESULTADOS</b>		24
<b>V. DISCUSIÓN</b>		35
<b>VI. CONCLUSIONES</b>		41
<b>VII. RECOMENDACIONES</b>		42
<b>REFERENCIAS</b>		43
<b>ANEXOS</b>		48

## ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla 1: Matriz de operacionalización variable Expresión oral
- Tabla 2: Validación de juicios de expertos
- Tabla 3: Resultados del análisis de confiabilidad del instrumento.
- Tabla 4: Niveles de expresión oral de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 5: Distribución de frecuencias de las dimensiones de expresión oral de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 6: Niveles de expresión oral Posttest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 7: Distribución de frecuencias de las dimensiones de expresión oral posttest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 8: Prueba T de Student Gamificación y expresión oral en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 9: Prueba T de Student fluidez de los niños en la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 10: Prueba T de Student coherencia en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 11: Prueba T de Student dicción en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021
- Tabla 12: Prueba T de Student Gamificación y volumen en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

## ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1: Niveles de frecuencias de la variable Expresión oral pretest
- Figura 2: Niveles de frecuencias de las dimensiones de Expresión oral pretest
- Figura 3 Niveles de frecuencias de la variable Expresión oral posttest
- Figura 4 Niveles de frecuencias de las dimensiones de Expresión oral posttest
- Figura 5 Niveles de frecuencias de las variables de Expresión oral pretest y posttest  
Programa de Gamificación Juegos interactivos  
Evidencias

## Resumen

La presente investigación titulada: Gamificación para el fortalecimiento en la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, tuvo como objetivo general Determinar en qué medida la gamificación fortalece la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021. El instrumento que se utilizó fue lista de cotejo en escala nominal para la variable expresión oral. Este instrumento fue sometido a los análisis respectivos de confiabilidad y validez, que determinaron que la guía de observación es aplicable. El método empleado fue hipotético deductivo, el tipo de investigación fue aplicada, de nivel pre experimental, de enfoque cuantitativo; de diseño pre-experimental. La población censal estuvo formada por 20 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga. El instrumento de recolección de datos fue guía de observación, que fueron debidamente validados a través de juicio de expertos y su confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad KR 20. En el resultado se observa que existe diferencia significativa y positiva en la expresión oral antes y después de la aplicación de la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 ( $t=26,421$ ,  $\text{sig}=0,000 < p < 0,05$ )

**Palabras claves:** Gamificación, Fluidez, coherencia, dicción, volumen

## **Abstract**

The present research entitled: Gamification for the strengthening in the oral expression of the boys and girls of the Educational Institution 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, had as a general objective to determine to what extent gamification strengthens the oral expression of children and girls from the Educational Institution 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021. The instrument used was a checklist on a nominal scale for the oral expression variable. This instrument was subjected to the respective reliability and validity analyzes, which determined that the observation guide is applicable. The method used was hypothetical deductive, the type of research was applied, pre-experimental level, quantitative approach; pre-experimental design. The census population consisted of 25 4-year-old students from the Educational Institution 066 Niño Jesús de Praga. The data collection instrument was an observation guide, which were duly validated through expert judgment and its reliability through the KR 20 reliability statistic. In the result, it is observed that there is a significant and positive difference in oral expression before and after the application of gamification in the children of the Educational Institution 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 ( $t = 26.421$ ,  $\text{sig} = 0.000 < p < 0.05$ )

**Keywords:** Gamification, Fluency, coherence, diction, volume



## **I. INTRODUCCIÓN**

A nivel internacional se evidencia que se encuentra en una era digital, el mundo ha evolucionado a través del tiempo, ya que ha hecho un cambio radical en estos tiempos, en consecuencia, es una época de cambios, el mundo globalizado con herramientas digitales se transforma constantemente. Se encuentra incierto cómo será la sociedad en el futuro, pero sí estará de cambios y que las tecnologías serán parte de la vida cotidiana de los seres humanos. Para ello se debe preparar a cada persona para afrontar el mundo en el que se vive, y como primer paso saber qué persona es la que se desea preparar para el mañana, adaptado a las necesidades de estos tiempos que deban desarrollar capacidades personales, afectivas y sociales en esta sociedad que prevalece las tecnologías. En la comunidad educativa buscan prepararse en las competencias educativas en la inclusión digital en la obtención de desarrollos en la utilización de las tecnologías como también las comunicaciones llamadas TIC.

En Latinoamérica la gamificación busca innovar la didáctica y desarrollar los procesos de aprendizaje empleando cada día los juegos a las personas. No obstante, al trabajar con dichos juegos se transforma la perspectiva del alumno, pudiendo así cambiar los procesos educativos y creando dinámicas para incrementar su motivación. En tanto, para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas es necesario conservar las atenciones y las motivaciones, es por esa razón que emplear los juegos gamificados por la web ofrece como herramientas virtuales para desarrollar así las habilidades comunicativas de los niños y niñas.

Desde un punto de vista la expresión oral en la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga del distrito de San Juan de Miraflores se describe por la falta de una buena expresión oral en los niños y niñas, consecuencia de una falta de rutina de lectura, falta de planeación, falta de estrategias que no se manejan y que reducen el nivel comunicativo oral. No obstante, en el ámbito social las expresiones de los infantes, así como también de los adolescentes y adultos son reflejados en la actualidad con problemas de acción recíproca, pues a diario se escucha decir botea por botella, la María, por María, problemas en vocalizar algunos fonemas como r, s, t,

l, d como también se observan a niños y niñas cohibidos, retraídos y con temores a comunicarse ante otras personas.

En la actualidad se evidencia que es indispensable recurrir a las tecnologías, ya que en la actualidad el mundo necesita de herramientas digitales y la gamificación es un recurso favorable que puede indagar y conocer más acerca de los problemas orales que presentan déficit en las instituciones educativa y que a través de esta implementación de la gamificación se pueda fomentar las capacidades de las expresiones orales. Se ha realizado diversas encuestas a los profesores del centro educativo objeto de estudio, en donde los datos obtenidos demuestran que un gran número de ellos declaran que es fundamental enseñar adecuadamente las expresiones orales de los estudiantes, además reconocen que los deberían de desarrollar competencias orales a todos los alumnos.

Así mismo las profesoras manifiestan que el recurso didáctico la gamificación centrara su atención en los niños y niñas por ser un juego didáctico con niveles de logros que les motivara a avanzar. Si los niños y niñas hablan de modo inapropiado será que no leerá bien y por consiguiente no comprenderán lo que leen.

El uso de gamificación como una nueva forma de enseñar y aprender las diversas formas, la comunicación es uno de los aspectos fundamentales en referencia a los individuos y para ello es importante emplear o utilizar adecuadamente el lenguaje, pudiendo así transmitir pensamientos, ideas y opiniones. En consecuencia, para su buen desarrollo es importante tener en cuenta los juegos empleados como son los juegos por lectura interactiva, juguemos de bingo: formas colores etc. cuentos cortos, entre otros.

En este proyecto se propone un conjunto de actividades a través de la gamificación para mejorar el desarrollo oral de los niños para que apliquen estas herramientas digitales que ahora están teniendo acceso a la tecnología haciendo uso de la gamificación y teniendo el grado de escolaridad se diseñan actividades de asimilación, reproducción, aplicación y creatividad. Estos niveles se alcanzarán de acuerdo al poder de asimilación y en dependencia del desarrollo de las habilidades de

los estudiantes. Para el diseño de estas actividades se emplean software educativo de la enseñanza y procedimientos que facilitan el aumento de la expresión oral de los niños y niñas.

El problema general se plantea ¿En qué medida la utilización de la gamificación fortalece la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021? y los problemas específicos (Ver Anexo 1).

En esta investigación se busca mediante aplicaciones de juegos de la gamificación un recurso para el desarrollo de las expresiones orales, en donde se justifica porque brindará grandes aportes, ya que es moderno, pues es tendencia en la actualidad hacer uso de juegos y además necesarios para los niños y niñas en el plano educativo y como también un apoyo a las familias que ahora los niños y niñas están en casa y puedan hacer uso de estas herramientas virtuales que es la gamificación y así una mejora en su expresión oral.

Se ha visto cuando se interactúa con los niños y niñas ahora por vía virtual en video llamadas o por el audio cuando se le entrevista o envía sus evidencias, se aprecia que mucho de ellos son poco comunicativos oralmente, tímidos, retraídos, no articulan bien las palabras, la pronunciación es muy pobre, se ven con un lenguaje de dos y tres años con cierto retraso en el habla y en la forma de modular las palabras y como también pobre fluidez en el habla.

En la justificación de la investigación, los sistemas educativos del mundo ven la necesidad de que los docentes cada vez sean innovadores en estrategias didácticas y pedagógicas asociadas al uso de tecnologías, para lograr que los estudiantes mejoren sus destrezas y habilidades manteniéndolos lo suficientemente motivados en cualquier momento que se encuentren dentro de un proceso de aprendizaje. Los docentes son pieza clave para poder alcanzar las metas hacia la excelencia educativa, pero lamentablemente su formación y condiciones de trabajo son temas asociados que frenan las actualizaciones de los procesos de enseñanza (UNESCO, 2020).

En América Latina la situación referente a la capacidad docente no es diferente a la del resto del mundo, en la región no se han logrado establecer programas de formación docente orientados al diseño y construcción de nuevos modelos de enseñanza que dejen de lado los viejos métodos verbalistas y expositivos que aún son muy utilizados por los maestros (Brenes, 2013).

Por ello el objetivo general de la investigación es: Determinar en qué medida la gamificación fortalece la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 y los objetivos específicos (ver Anexo 1).

Como soluciones tentativas se plantea la Hipótesis general: Hay diferencia significativa en la expresión oral antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 y las hipótesis específicas (Ver anexo 1).

## II MARCO TEÓRICO

Como antecedentes nacionales se encuentran los estudios de Aguilar, Briones y Córdova (2019), los cuales llevaron a cabo un estudio sobre Gamificación como plan metodológico y la dirección de herramientas informáticas para mejorar la expresión oral y aprendizajes en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios. Se puede mencionar tomando como investigación que la gamificación como nueva herramienta en la educación, ya que la educación está en diversos cambios porque en todo momento va ver nuevas herramientas. Se concluye que el volumen de la gamificación es el uso de nuevos métodos educativos, en donde se busca incentivar la motivación y participación activa de los niños y niñas al cual se desea fortalecer su expresión oral.

Gonzales (2016) publicó acerca de los Conceptos de Gamificación, cómo aplicarla en el aula y cómo se fortalece la expresión oral del estudiante. Empleó la técnica de la encuesta, teniendo como participación a 20 docentes y 36 estudiantes. Se dio como finalizado que hay un porcentaje mínimo de docentes que no tienen conocimientos del significado de la gamificación y que estiman que la dicción ayuda a fortalecer la expresión oral y adquirir habilidades sociales, además de que sirve como complemento a todos los alumnos.

En la tesis de Pacci (2019) denominada La gamificación por Apps como estrategia fortalecedora del pensamiento lógico matemático en estudiante de cuarto grado, de una Institución de San Martín de Porres 2019. El objetivo es sostener si la aplicación de la gamificación fomenta la lógica matemática de los alumnos de la Institución objeto de estudio. Utilizó la metodología cuantitativa. Llegando a concluir que, propone a los docentes estimar la posibilidad de la metodología de enseñar a través de plataformas virtuales con la finalidad de desarrollar el aprendizaje de forma gradual.

Autores como Arias y Moran (2018) realizaron un estudio denominado Gamificación y realidad aumentada como estrategia didáctica en el curso de ciencia y tecnología para el nivel primario del colegio independencia de Miraflores – Lima, 2018.

Tuvieron la finalidad de crear métodos didácticos por medio de la gamificación y así poder crear una realidad determinada al sector académico. La investigación determina que la gamificación y la realidad aumentada para el curso estarán más interesados en aprender y pudiendo aumentar la intervención de los estudiantes, también que produce nuevas tecnologías de aprendizaje en los profesores que desarrollará los métodos didácticos.

En síntesis, se extrae que el contexto internacional está dando prioridad a la educación que se encuentra llevado de la mano con las tecnologías, incluyendo los juegos que se encuentran dentro de la web y todo con el fin de incrementar los procesos de aprendizaje y de enseñanza de todos los alumnos. En cambio, en el país peruano todavía no hay una buena difusión sobre la utilización de estas herramientas digitales, porque algunos se reusan usar algo nuevo o falta de capacitación. Pero si algunos en la materia lo están aplicando como herramientas didácticas.

En los antecedentes internacionales Loján (2017) realizó una tesis titulada Patrones en Gamificación y la expresión oral desarrollado en niños(as) en un centro educativo del Ecuador. La finalidad es encontrar si los juegos empleados por la web de forma gamificada desarrollan positivamente el aprendizaje de los alumnos del centro educativo objeto de estudio. Manifiesta que hay poco beneficio a las tecnologías aplicadas a la parte académica del país, en cuestión por los profesores que rechaza al cambio. La tesis en mención es iniciada por la carencia de modernizar los aprendizajes empleados por la web, los cuales se ha visto que pocas personas usan la tecnología, como resultado un analfabetismo digital. Concluye que los estudiantes observados muestran fluidez antes y después de aplicar la gamificación, además coherencia en sus intervenciones.

Gutiérrez, García y Naranjo (2018) con el artículo Influencia de la Gamificación Educativa para desarrollar la expresión oral en estudiantes de tercer grado. Este artículo se centra en la explicación de los principales resultados logrados con la aplicación de una propuesta de actividades de gamificación como modelo para mejorar la capacidad de aprendizaje y expresión oral en los niños y niñas. Para ello se utiliza unas series de técnicas mecánicas y dinámicas para deducir los juegos. En este

trabajo se propone un conjunto de actividades para fomentar las expresiones orales. La propuesta consta de 5 actividades, con el objetivo de que los docentes aprendan y apliquen los pasos metodológicos para fomentar las expresiones orales. Para el diseño de estas actividades se emplean software educativo de la enseñanza y procedimientos que faciliten el aumento de las expresiones orales. La muestra tomada para el desarrollo de las actividades consta de 10 escolares con problemas en la expresión oral, ya que no se expresan coherentemente de forma fluida, no narran cuentos, no son espontáneos, ni creativos. Una vez aplicado se obtiene los siguientes resultados: En la pronunciación 3 estudiantes lo hacen correctamente, 6 pronuncian bien el 60% de los fonemas y solo 1 tiene dificultades, cuando realizan lectura y los diálogos solo 1 estudiante con buen desarrollo de la idea esencial, 5 se expresan con ideas estructuradas y 4 restantes tienen dificultades. En las actividades que se propone se retoman algunos componentes de la expresión oral como el diálogo, la narración, la dramatización y la descripción. Los resultados logrados con la aplicación de la propuesta de actividades de este trabajo demuestran lo posible de la aplicación de la gamificación educativa como modelo pedagógico para desarrollar la coherencia, la competencia de aprendizajes y las expresiones orales. Con la aplicación de estas actividades se evidencia un avance progresivo en la expresión oral. En trabajos futuros el desarrollo de una aplicación gamificada y videojuegos educativos lleguen a facilitar a los docentes y generen mayores opciones lúdicas, esta es una tendencia en la actualidad y que además da buenos resultados.

La gamificación según Aranda y Caldera (2018) gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales, mencionan a la gamificación como a la nueva adaptación del juego en un entorno de enseñanza con el propósito de contribuir a la conducta, la motivación, las expresiones orales y favorecer a la intervención de los infantes (Kapp, 2012). Como método o sistema metodológico para fomentar el aprendizaje de los niños y niñas también facilitar el crecimiento de estrategias socioemocionales, la cual se entiende como un grupo de competencias, destrezas, conocimientos y conductas para la comprensión, expresión y manejo de manera oportuna de las emociones propias y ajenas. No obstante, la influencia de la

gamificación para impulsar las habilidades socioemocionales se da mediante una producción documental que defina características y un sinfín de experiencias para aplicarlas en el salón de clases.

Por otro lado, los autores Sánchez y Rivero (2015) la gamificación se define como el empleo de la mecánica y de la lógica de los juegos en diversas posturas, no obstante, la gamificación ha sido ya generalizada por muchos autores que en donde todos coinciden que un aula puede convertirse en ambiente gamificado divertido y con dinámicas que posibiliten el juego y de esa forma motivar que el aprendizaje sea autónomo y que se desarrolle en diferentes capacidades. En tanto, la teoría por la que se guía la gamificación viene hacer el conductismo, debido a que utiliza elementos para recompensar y premiar, esto implica una relación estímulo – respuesta – recompensa, donde se permite que se vivan experiencias de progreso y aprendizajes, pero tomando en referencia las decisiones de los individuos que participan y para poder crear estas experiencias de tipo gamificada se necesita que haya aportaciones de la teoría cognitivista que tiene como base principal a la motivación donde se toma en cuenta qué tan propicio es el juego.

Según los autores Lee y Hammer (2011) los juegos son el principal motivador que impacta principalmente a la parte cognitiva del infante, así como también la emoción y la parte social. El juego proporciona regla junto con tareas que deben lograr, guiando por medio de un procedimiento a dominar las normativas y logrando un efecto en la cognición del sujeto, también se ve relacionado con aspectos sociales y emocionales impactando directamente la condición de las personas que se encuentran realizando el juego, de igual manera la motivación puede influir si se crean ambientes gamificados, por lo que se examinan teorías de psicología donde se hacen observaciones primordiales para conocer el impacto de la motivación en el aprendizaje y la principal teoría que se examina es la de autodeterminación el flujo y el modelo de Fogg.

Además, la teoría del flujo, de acuerdo a Zichermann (2018), la acción gamificada trasciende en el incremento de la determinación psicológica en estar siempre en un estado activo y que en el área de la psicología se le nombra como



estado de flujo y que está referido a aumentar todas aquellas capacidades de intención, al igual que el crecimiento del cansancio y cuánto esfuerzo aplica un sujeto para lograr una tarea así como las emociones satisfactorias aumentan si se logra concretar la actividad.

De igual manera, para que la teoría de flujo tenga un comienzo tendrá una perspectiva general en cuanto a satisfacción, ya que principalmente debe haber elementos que generen estímulos placenteros de tal forma que los sujetos comienzan un juego con el objeto de lograr una meta y de esa forma es que entran en un estado de absorción, llegando a concentrarse a una gran magnitud porque perciben el estímulo de desafío siendo éste el tiempo de equilibrio (Csikszentmihaly, 2004).

En tal sentido, la gamificación necesita la utilización de mecanismos, recursos y técnicas diseñadas por el juego y que crea un contexto que permiten al jugador involucrarse y tener el deseo de resolver la problemática (Zichermann y Cunningham, 2017).

Cuando una persona realiza un acto por deseo es porque está siendo movido por la motivación y eso se refleja en el modelo de comportamiento y gamificación, por lo que se cree que hay diversos elementos que sirven de motivación. Aquí se menciona al conductismo, que es respuesta ante estímulos, dicha teoría ha aportado interesantes puntos acerca de la edad, mitigación que es un factor que deja consecuencias de comportamiento y que podría modificarlo dejando aprendizajes en los individuos y que se dan a través de tres aspectos, los cuales son: La observación, la retroalimentación y el refuerzo de aprendizaje. Si estos se relacionan para conjugar a la gamificación habrá un proceso retroalimentativo y esto surge como respuesta al comportamiento ejercido por el individuo.

También el cognitivismo analiza todo lo relacionado en la parte cerebral de los individuos, así como también la manera de comportamientos, entre otros. En tanto, la motivación es lo que lleva a un individuo hacer algo, en consecuencia, no es más que el enfoque a las motivaciones extrínsecas e intrínsecas.

Ramírez y Mayorga (2018) de acuerdo a las estrategias de aprendizaje en una interfaz gamificada Indoamericana, menciona que gamificar en un ambiente educativo representa utilizar los aspectos del juego para implicar al docente en algo nuevo y animado que sea diferente el aprendizaje a lo ya acostumbrado. Este estudio puso en práctica una aplicación web en la metodología de la gamificación como un método para impulsar o estimular en usar la estrategia de enseñanza en el área de psicología social. Se puso en funcionamiento una metodología de investigación longitudinal y cuasi experimental, ya que se pretende implantar la utilización de la aplicación web gamificada influyendo en el uso de estrategias de aprendizaje, fueron estimadas a través de una escala ceveapeu, proyectada por Gargallo. La población fue de 47 estudiantes del área psicología social en la edad 18 y 24 años entre hombres y mujeres. De acuerdo al resultado de la investigación de la prueba de Pearson indica un vínculo lineal positivo entre la estrategia de motivación en un 51.8% afectivas y por su parte un 47% la utilización de la interfaz gamificada. En referencia a las estimaciones valorativas de la prueba de T student arrojó que es menor a 0.05%, en consecuencia, es aceptada la hipótesis planteada, indicando que se presenta una distinción muy importante entre quienes emplearon gamificación, deduciendo que el uso de la gamificación ayuda de modo significativo en la estrategia de enseñanza en los alumnos.

En relación con el proyecto del docente y la función del tema a tratar se enfatiza que el juego es un elemento principal en el desarrollo de aprendizaje en el cual es manejado en una plataforma gamificada y es transformada en un elemento motivacional (Contreras, Masa y Melo, 2017). Para el presente estudio el uso de estas herramientas tecnológicas de forma rápida, dinámica y sostenida se puso en marcha de estrategias de aprendizaje que también se pueden difundir en otras áreas o asignaturas.

Evaluar a través de técnicas del juego es un elemento que motiva al estudiante bajando los niveles de estrés que éstos pueden tener a causa de la información que puedan estar manejando, el docente sabe los contenidos sencillo y no sencillo que

comprende los estudiantes, para que después dar un método y retroalimentar formativamente en las clases (Prieto, 2018).

Foncubierta y Rodríguez (2014) precisa que la utilización de la gamificación es una técnica utilizada por el maestro para diseñar una actividad que genere un aprendizaje en el alumno, pero relacionándolo con las áreas digitales, por lo que el juego tiene elementos de memorización que guiarán al individuo con la conclusión de progresar esa experiencia de aprendizaje, dirigiendo y modificando la conducta de los estudiantes en el salón de clases. No se pretende mencionar que el uso de la gamificación sea el resultado a todos los problemas en el aula, pues se debe mencionar que el uso de estas ha aumentado la atención de los estudiantes y su participación rápida. Por este motivo se deduce que llevar a la práctica la gamificación es positiva para los aprendizajes. El docente determinará la utilización o no de estas herramientas digitales, una vez observado en su aula o fuera de ella de su enseñanza y aprendizaje decidiendo los objetivos que quiera.

Por otra parte, las teorías que sustentan en la variable de la expresión oral se tienen a la teoría innatista de Chomsky (1959) quien explica que el cerebro posee un dispositivo dentro de él para aprender un lenguaje de manera intuitivo y utilizarlo, por su parte a ello le denomina su teoría Gramática Universal. La lingüística forma parte de la conectividad del ser humano y como tal no se aprende, sino que se imita, de tal manera que el lenguaje tiende a ser adquirido porque el cerebro se programa de manera biológica a tal grado que logra verse como un aprendizaje.

El mismo investigador explica que para el lenguaje hay dos principios, el primero viene hacer el de autonomía aclarando que el lenguaje tiene su independencia y que es distinta a otras funciones cognitivas, por lo que tiene otro proceso de desarrollo; el otro principio es el innato y se refiere a que el lenguaje está configurado por un grupo de elementos y normas de gramática que son aprendidas de acuerdo a la asociación de los estímulos que recibe el sujeto y que generarán una respuesta y esto es denominado Dispositivo de Adquisición del Lenguaje.

Asimismo, la teoría constructivista de Vygotsky (1978) manifiesta que la teoría formal en la que el patrón de pensar no está establecido por un factor innato debido a que está el producto de entes culturales y las actividades que realiza la sociedad y que condiciona las habilidades intelectuales. Según Kozulin (2010) menciona el surgimiento de un lenguaje interno y a la investigación de su origen y censura la hipótesis de Piaget del lenguaje egocéntrico que explica que al momento que el infante habla sin que haya un orden en sus palabras está cumpliendo una función de comunicarse socialmente, por lo que el lenguaje es interiorizado y comienza a fluir hasta luego crear un lenguaje interior y evocar al exterior (Vygotsky, 1934). En un estado inicial pensamiento y lenguaje tienen un desarrollo independiente, puesto que cuando el niño crece ambos procesos se juntan. Para alcanzar el desarrollo es definir la aceptación individual de la evocación social interactuando el habla con la escucha y generando una percepción, al igual que si se habla el individuo, asimismo tendrá un lenguaje privado y silencioso, por lo tanto, el niño realiza una evocación de palabras para sí mismo en momentos en los que se encuentran ejecutando acciones específicas y esto le permite entender circunstancias o problemáticas o de igual manera puede hacer una planificación de lo que está a punto de ejecutar (Kozulin 2010).

Por consiguiente, el lenguaje tiene una función mediadora y que relaciona el pensamiento como acción, por lo que la lingüística del pensamiento superior para una conversión al aula que no es reemplazable, por lo que las palabras evocadas no tendrán un sentido igualitario al concepto simplemente servirá para completar lo que el pensamiento quiere expresar (Kozulin, 2010).

La teoría tiene un rol fundamental que permite el alcance de contextos culturales y que pasa por medio de un proceso de interacción donde se desarrolla la lógica del infante y un lenguaje social directo (Kozulin, 2010). Colabora con el entendimiento de los procesos sociales y como sea quieren las capacidades de intelecto, de igual forma dice que el lenguaje como herramienta importante en las funciones cognitivas.

El pensamiento y lenguaje de Vygotsky dio a conocer sobre la relación entre cognición y lenguaje con sus aportaciones en diferentes campos de la psicología contemporánea en donde se evidencia en muchos artículos la citada teoría de

Vygotsky. En este artículo tiene por objetivo comprobar que las teorías de Vygotsky sobre la cognición y el lenguaje tienen aún valor en la actualidad como que también su teoría ha influido directamente, como también explorar la presencia de sus ideas y teorías, las cuales han sido experimentadas y son servidas desde el nacimiento de la psicolingüística.

Mencionar la teoría de Jerome Bruner (1966) citado por Bandet (2013), se basa en los autores Piaget y Vygotsky con Piaget, por lo que extrajo información sobre la concepción evolutiva, la concepción constructivista y para la evolución humana, dicho investigador logró vincular a sus conocimientos una teoría progresando y generando ideas nuevas.

En consecuencia, Bruner menciona que el aprendizaje se caracteriza por nuevos conceptos, en donde se liga con los procedimientos selectivos de información, además de generaciones propuestas, simplificaciones, construcciones y toma de decisiones. Por consiguiente, el infante se vincula con los hechos organizando cada entrada según su propio criterio. Además, para establecer las categorías se deben seguir diversas pautas: a) caracterizar cada atributo importante de cada miembro, acoplado el componente esencial, b) explicar cómo debe estar compuesto el componente esencial, c) determinar los límites de tolerancia de los diversos atributos para que un individuo se integre a la categoría.

Bruner (1988) se dedicó al estudio del desarrollo intelectual de los niños surgiendo de ahí la teoría del aprendizaje, este es uno de los principales autores teóricos sobre el aprendizaje que se centró en la estructura cognitiva de los niños en donde el sujeto selecciona la información, la procesa y la organiza de forma particular (Pont 2002).

Además, el aprendizaje por descubrimiento se puede considerar una metodología de aprendizaje en donde cada ser humano descubre por sí mismo los conceptos y posteriormente los adapta a un esquema cognitivo.

El autor de la teoría de Fournier (2002) representa la expresión oral en fluidez, dicción, coherencia y volumen, en donde se puede mencionar que la coherencia se

debe mantener en una sucesión de orden y fluidez con un progreso constante y natural de las opiniones. Cuando conversan indica el manejo de su lenguaje, en donde al utilizar la dicción es la articulación precisa de las palabras, es decir, de manera clara, volumen es la fuerza de voz que se emplea en un contexto y a la cantidad de personas a quien dirige una comunicación (p.29). En consecuencia, es necesario estimular las expresiones orales en los infantes, en tanto para ello se debe tener presente las dicciones, coherencias, fluidez y volumen con un contenido parecido, organizando sus opiniones y favoreciendo en la expresión oral.

Richelle (2020) menciona que los pequeños pasan por un proceso para adquirir el lenguaje mientras atraviesan varias etapas, una de ellas es la influencia de factores como: Sociales, familiares e individuales que proporciona un condicionamiento, en diversas medidas puede ser más o puede ser menos de acuerdo al desarrollo del infante, por lo que es necesario tener diversas estrategias que se puedan utilizar para que los niños tengan una buena estimulación y puedan evocar palabras con fluidez, no obstante, todavía hay quienes se confunden creyendo que fluidez son aquellas habilidades que tienen los individuos de evocar muchas palabras, por lo que se aclara que existen dos formas de fluidez que serían la semántica y la fonológica, la primera se enlaza con la facilidad que tiene la persona de conseguir palabras que están dentro de una categoría específica y la segunda son las habilidades que tiene el sujeto para usar palabras con similitudes significados, por lo que la profesional manifiesta algunas tareas que sirven para que se desarrolle la fluidez verbal en los chicos:

- Como crear espacios donde estimulen a los niños y niñas a desarrollar su fluidez verbal.
- Tener conversaciones sobre diversos temas y así puedan familiarizarse con palabras nuevas.
- Motivarlos a leer cuentos y hacer que ellos lo lean a través de imágenes que creen que ven ahí, aunque a medida que van adquiriendo costumbre a la lectura su vocabulario incrementa permitiendo obtener mayor uso de palabras.

- Ensayar con trabalenguas y rimas con el objeto de que se mejore la rapidez de la pronunciación de la palabra y la entonación, al igual que el ritmo que tiene para hablar.
- Realizar ejercicios de completación de oraciones estimulando al niño a que busquen palabras conectoras para que la oración tenga significado.
- Generar interrogantes sencillas que les permitan explicar libremente lo que es para ellos.

A Los niños al llegar a la edad de 5 han alcanzado habilidades lingüísticas de expresión del lenguaje, en diferentes formas suelen utilizar la imitación en su entorno y consecutivamente utilizan la creatividad en el juego y al hablar descubren que se les hace más fácil comunicar lo que desea y se hacen entender.

### **Dimensiones de la expresión oral.**

Dimensión 1. La fluidez: Se trata del desarrollo por el que pasan los niños para evocar oraciones con buena entonación, pronunciación y ritmo (Fournier 2002).

Es decir, en la expresión oral es necesario desarrollar la fluidez, aunque este proceso se da en el desarrollo de maduración del lenguaje del niño.

Otro autor Vásquez (2000) expresa que hay actividades que pueden aplicarse para desarrollar la fluidez en los niños, herramienta que será utilizado en una gran medida, ya que ésta sirve para la comunicación, expresión y otros aspectos como el fortalecimiento de la voz y generar una comunicación espontánea.

Dimensión 2. Coherencia: Formular oraciones coherentes necesita de la organización de ideas y dándole una lógica adecuada, por lo que las palabras que se utilizan deben ser concisas y claras y se debe tener dominio o conocimiento del tema en el que se está expresando por Fournier (2002). Además, Gonzales (2002) ha manifestado que cuando un individuo realiza el acto comunicativo a través del habla conecta las palabras coherentemente para expresar sus ideas uniéndolas lógicamente.

Dimensión 3. Dicción: Son las formas en las que se pronuncian las palabras adecuadamente y con claridad. (Fournier, 2002). Al momento de comunicarse es necesario que las pronunciaciones de las palabras tengan una buena dicción para que sean mejor comprendidas sin generar un esfuerzo por parte de quien escucha.

Dimensión 4. Volumen: La voz debe tener una tonalidad adecuada brindando calidad y dependiendo la cantidad de personas que lo escuchen ha de modificar el volumen del mismo para poder hacer llegar el mensaje a cada uno de ellos (Fournier, 2002). Por su parte, Vásquez (2001) es utilizado como un recurso fónico por los individuos que evocan palabras y que se utilizan de manera constante, por lo tanto, es la intensidad con la que son enunciados los mensajes. Al respecto, Gonzales (2002) explica que el tono con el que se utilice la voz dará un mensaje directo a quien escucha, ya que si la potencia de la voz es muy elevada puede alterar la apreciación del mensaje, mientras que si se utiliza un volumen muy bajo no podrá apreciarse lo que se habla.



### **III METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

La investigación fue cuantitativa, además, el tipo de investigación fue aplicada porque se sustentó en unas bases teóricas en el cual soluciona un problema inmediato y también fue sustantiva porque utilizó técnicas o herramientas que ayudaron a resolver un problema y cumplir con los objetivos (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010 p.4).

Carrasco (2014) expresa que la investigación aplicada se caracteriza por tener intención práctica e inmediata y precisa, es decir, se investiga para proceder, cambiar y variar, además, para delimitar el estudio es fundamental contar con la contribución de las teorías científicas (p.43).

El tipo fue pre-experimental, el cual permitió la medición de pruebas con un antes y después con la ayuda de un control experimental y el grupo de control, mediante test, comparaciones en un previo y post prueba (Berganza y García (2005).

El pre-experimental de corte longitudinal implica el seguimiento de datos a través de la observación, en donde se van recibiendo las evaluaciones a las mismas personas por un periodo prolongado de tiempo.

Esquema del nivel pre-experimental:

O1            X            O2  
O1: Observaciones antes (pretest)  
O2: Observaciones después (postest)  
X tratamiento, estímulo o condición experimental

#### **3.2. Variables y Operacionalización**

Variable: expresión oral

##### **Definición conceptual**

Según Fournier (2002) es necesario estimular las expresiones orales en los infantes, donde es adecuada la valoración de coherencias, dicciones, fluidez y volumen con un

contenido parecido, organizando sus opiniones y favoreciendo en las expresiones orales.

### **Definición operacional**

En base a sus dimensiones e indicadores y sus 28 ítems que serán aplicados una población de 20 alumnos del centro educativo objeto de estudio, dentro de sus dimensiones: Fluidez, dicción, coherencia y volumen, con sus respectivos niveles: inicio, proceso, logro esperado y logro destacado.

### **3.3 Población muestra y muestreo**

De acuerdo a Hernández (2010) la población es un conjunto de personas las cuales son tomadas para realizarles encuestas y así saber sus opiniones. En el presente trabajo se cuenta con una población censal de 20 alumnos del centro educativo objeto de estudio.

Según la muestra, indicada por Hurtado (2010) es un sub grupo de la población en donde se recogen los datos que deben ser característicos de esta (p.173). Se considera que el tamaño de la muestra es de 20 niños.

### **Criterio de inclusión**

Los alumnos figuran dentro del rango de 4 años, algunos con unos meses más que otros, pero están en ese límite de edad.

### **Criterio de exclusión**

Los niños y niñas que no desearon participar en la encuesta y otros que no participaron en las clases virtuales en la fecha de entrevista, así como considerados dentro de inclusión educativa.

Tipo de muestra no probabilística. Conforme a Kerlinger y Lee (2002) la unidad de análisis se lo obtiene por conveniencia llamado también al azar (p.176).

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica se medirá mediante la observación, según Carrasco (2014) es un desarrollo bien pensado que es observar atentamente y de ahí tomando la información para luego registrarlo para su evaluación (p.318).

Además, el autor menciona que se realiza para recoger información de la muestra elegida para solucionar el problema de investigación y teniendo un nivel de escala de medición. También, se utilizó una lista de cotejo para el trabajo de investigación.

### **Validez**

Según, Bohmstedt (1976) es el nivel en que los instrumentos son veraces y miden las variables correspondientes. Asimismo, menciona que un instrumento de medición puede ser confiable pero no obligatoriamente válido. Por eso es exigente que el instrumento de medición se muestre confiable y válido, si no es así las conclusiones de la investigación no serían válidos (p.129).

Para la validación de los instrumentos intervinieron 3 jueces, los cuales consideraron en promedio aplicable dejando como validez los instrumentos.

Tabla 2

*Validez del contenido por juicio de expertos del instrumento expresión oral.*

Nº	Grado académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
1	Dr.	Rafael Antonio Garay Argandoña	Aplicable
2	Dr.	Luis Alberto Núñez Lira	Aplicable
3	Dra.	Payano Blanco Jackelyne Ingrid...	Aplicable

Nota: opinión de expertos

### **Confiabilidad**

Se utilizó para la determinación de la confiabilidad el instrumento KR 20, el cual esta técnica es empleada cuando el nivel de medición de la variable es dicotómica, aplicado a una muestra de por lo menos son 20 personas (Hernández, 2014), de las cuales en este estudio solo se realizó a solo 15 estudiantes llevando al programa de Excel para

realizar la actividad e ingresando los ítems y dando como resultado 0,83 para la variable expresión oral, evidenciándose una fuerte confiabilidad.

Tabla 3.

*Resultados del análisis de confiabilidad del instrumento.*

Variable	KR 20	N° de ítems
Expresión oral	0,83	28

### **3.5 Procedimientos**

Para la recolecta de información se ejecutó gracias a una coordinación con la directora de la Institución Educativa, para solicitar permiso para realizar las observaciones de cada variable en las distintas aulas manteniendo la muestra seleccionada después de recibir la información fueron a una base datos para luego ver con las variables y sus dimensiones.

### **3.6 Método de Análisis de datos**

#### **Análisis descriptivo**

Para observar la información es conveniente utilizar criterios de la estadística descriptiva para elaborar los datos y recibir las tablas, figuras que ayudaran a los resultados en la investigación. Dichas tablas y figuras se planifican en variables, dimensiones y rangos (Córdova 2003).

#### **Análisis inferencial**

Se utilizó la prueba T student para determinar si hay una diferencia significativa finalmente tener los cuadros y figuras que se procederá a interpretar la información.

### **3.7 Aspectos éticos**

La investigación tiene datos transparente y reales pues los resultados están dado como auténticos considerando en la ley N° 27806 “Ley de Transparencia y acceso a la información pública”. Se guarda la confiabilidad de los datos obtenidos, la información

recaudada será utilizada para fines de investigación con el seguimiento de las normas de la universidad que solicita.

## IV. RESULTADOS

### Análisis descriptivo

#### Variable: Expresión oral- pretest

Tabla 4

*Niveles de expresión oral pretest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje %
Inicio	6	30,0
Proceso	9	45,0
Logro esperado	5	25,0
Total	20	100,0

Figura 1: Niveles de frecuencias de la variable Expresión oral pretest

En referencia a la tabla 3 y figura 1 la información obtenida arrojó que, un 30.0% demuestran un nivel en inicio, mientras que un 45.0% en proceso y finalmente un 25.0% en logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel en proceso.

#### Dimensiones de Expresión oral pretest

Tabla 5

*Distribución de frecuencias de las dimensiones de expresión oral pretest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.*

Dimensiones	Niveles	Frecuencia	Porcentaje%
Fluidez	Inicio	4	20,0%
	Proceso	10	50,0%
	Logro esperado	6	30,0%
Coherencia	Inicio	5	25,0%
	Proceso	7	35,0%
	Logro esperado	8	40,0%
Dicción	Inicio	2	10,0%
	Proceso	10	50,0%
	Logro esperado	8	40,0%
Volumen	Inicio	1	5,0%
	Proceso	12	60,0%

Logro esperado	7	35,0%
----------------	---	-------

*Figura 2: Niveles de frecuencias de las dimensiones de Expresión oral pretest*

En referencia a la tabla 4 y figura 2 la información obtenida arrojó que, a la dimensión denominada Fluidez el 20.0% se encuentran en inicio, además el 50.0% en proceso y por último un 30.0% logro esperado, sobresaliendo la categoría en proceso. Por otro lado, está la dimensión Coherencia, indica que el 25.0% se encuentra en inicio, un 35.0% proceso y para finalizar un 10.0% logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel logro esperado. En tanto, que la dimensión Dicción, un 10.0% expresa inicio, un 50.0% proceso y por último 40.0% logro esperado, sobresaliendo la categoría en proceso, y para finalizar, en la dimensión Volumen se evidencia un 5.0% en nivel inicio, por otro lado, un 60.0% en proceso y por último un 35.0% logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel en proceso.

Tabla 6

*Niveles de expresión oral Posttest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje %
En Inicio	2	10,0
En proceso	4	20,0
Logro esperado	6	30,0
Logro destacado	8	40,0
Total	20	100,0

*Figura 3: Niveles de frecuencias de la variable Expresión oral posttest*

De acuerdo a los datos obtenidos en la figura 3 y la tabla 5, un 10.0% perciben un nivel en inicio, mientras que un 20.0% en proceso, el 30.0% en logro esperado y finalmente un 40.0% en logro destacado, teniendo como sobresaliente el nivel logro destacado.

## Dimensiones de Expresión oral postest

Tabla 7

*Distribución de frecuencias de las dimensiones de expresión oral postest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.*

Dimensiones	Niveles	Frecuencias	Porcentaje %
Fluidez	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	8	40,0%
	Logro destacado	7	35,0%
Coherencia	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	8	40,0%
	Logro destacado	7	35,0%
Dicción	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	6	30,0%
	Logro destacado	9	45,0%
Volumen	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	8	40,0%
	Logro destacado	7	35,0%

*Figura 4: Niveles de frecuencias de las dimensiones de Expresión oral postest*

En referencia a la tabla 6 y figura 4 la información obtenida arrojó que, la dimensión Fluidez un 10.0% indica en inicio, además, el 15.0% en proceso, el 40.0% logro esperado y por último un 35.0% logro destacado, sobresaliendo la categoría logro destacado. Por otro lado, está la dimensión Coherencia, indica que el 10.0% evidencian un nivel en inicio, por otro lado, un 15.0% en proceso, el 40.0% logro esperado y por último un 35.0% logro destacado, teniendo como sobresaliente el nivel logro destacado. En tanto, que la dimensión Dicción, un 10.0% expresa inicio, un 15.0% proceso, el 30.0% logro esperado y por último 45.0% logro destacado, siendo el sobresaliente el nivel logro destacado, y para finalizar, en la dimensión Volumen un



10.0% expresa inicio, un 15.0% proceso, el 40.0% logro esperado y por último 36.0% logro destacado, siendo el sobresaliente el nivel logro destacado.

### Prueba de normalidad

De acuerdo a las estadísticas, el Test denominado Shapiro-Wilk se utiliza para comparar la normalidad de un grupo de información. Además, el planteamiento de la hipótesis nula  $H_0$ ) en donde la muestra deriva de un total de población normalmente compartida ( $n < 50$ ).

### Criterios:

Si  $\text{sig} > 0.05$  la muestra proviene de una población normal

Si  $\text{sig} < 0.05$  la muestra no proviene una población normal

### *Prueba de normalidad para $n < 50$*

<i>Pruebas de normalidad</i>	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Expresión oral	,816	20	,002
Fluidez	,866	20	,010
Coherencia	,864	20	,009
Dicción	,902	20	,045
Volumen	,883	20	,020

Corrección de significación de Lilliefors

Al respecto de la información de la matriz de normalidad, se observa que el  $\text{sig} < 0,05$  en consecuencia, se llega a la conclusión que la muestra se deriva de un total de la población normal, en donde la prueba de hipótesis se realizará con el estadístico no paramétrico.

## Variable expresión oral Postest

### Pruebas inferenciales

#### Hipótesis general

Ho: No hay diferencia significativa en la expresión oral antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021,

H1: Hay diferencia significativa en la expresión oral antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

El nivel de significación teórica  $\alpha = 0.05$   
que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%

#### Regla de decisión:

El nivel de significación " $p$ " es menor que  $\alpha$ , rechazar  $H_0$

El nivel de significación " $p$ " no es menor que  $\alpha$ , no rechazar  $H_0$

#### Prueba estadística

La prueba estadística empleando el estadístico inferencial T de Student para muestras relacionadas

Tabla 8.

Prueba T de Student Gamificación y expresión oral en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

#### *Prueba de muestras emparejadas*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilatera l)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Expresión oral postest – Expresión oral pretest	16,850	2,852	,638	15,515	18,185	26,421	19	,000

En la prueba T de student, se tiene sig= 0,000, evidenciándose una discrepancia considerable en la expresión oral antes y después de aplicar la gamificación en los alumnos que cursan sus estudios en el centro educativo investigado.

### Hipótesis específica 1

Ho: No hay diferencia significativa en la fluidez antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

H1: hay diferencia significativa en la fluidez antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

Tabla 9

Prueba T de Student fluidez de los niños en la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Fluidez postest	-15,000	4,801	1,074	-17,247	-12,753	-	19	,000
Fluidez pretest						13,972		

En la prueba T de student, se tiene sig= 0,000, evidenciándose una diferencia significativa en la fluidez antes y después de aplicar la gamificación en los alumnos que cursan sus estudios en el centro educativo investigado.

### Hipótesis específica 2

Ho: No hay diferencia significativa en la coherencia antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021,

H1: Hay diferencia significativa en la coherencia antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 66 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021,

Tabla 10

Prueba T de Student coherencia en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

*Prueba de muestras emparejadas*

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Coherencia posttest	,300	1,976	,442	-,625	1,225	,679	19	,005	
Coherencia pretest									

En la prueba T de student, se tiene sig= 0,005, evidenciándose una diferencia significativa en la coherencia antes y después de aplicar la gamificación en los alumnos que cursan sus estudios en el centro educativo investigado.

### Hipótesis específica 3

Ho: No hay diferencia significativa en la dicción antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021,

H1: Hay diferencia significativa en la dicción antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

Tabla 11

Prueba T de Student dicción en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior Superior				
Dicción postest	,850	1,843	,412	-,013	1,713	2,062	19	,000
Dicción pretest								

En la prueba T de student, se tiene sig= 0,000, evidenciándose una diferencia significativa en la dicción antes y después de aplicar la gamificación en los alumnos que cursan sus estudios en el centro educativo investigado.

#### Hipótesis específica 4

Ho: No hay diferencia significativa en el volumen antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021,

H1: Hay diferencia significativa en el volumen antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021,

Tabla 12

Prueba T de Student Gamificación y volumen en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior Superior				
Volumen postest	-,100	1,804	,403	-,944	,744	-,248	19	,000
Volumen pretest								

En la prueba T de student, se tiene sig= 0,000, evidenciándose una diferencia significativa en el volumen antes y después de aplicar la gamificación en los alumnos que cursan sus estudios en el centro educativo investigado.

## V. DISCUSIÓN

Los datos recolectados durante la aplicación del estadístico denominado SPSS V25, resultó de ayuda para recaudar datos relevantes en referencia a la investigación que se realizó en este proyecto. De acuerdo a Foncubierta y Rodríguez (2014) precisa que la utilización de la gamificación es una técnica utilizada por el maestro para diseñar una actividad que genere un aprendizaje en el alumno, pero relacionándolo con las áreas digitales, por lo que el juego tiene elementos de memorización que guiarán al individuo con la conclusión de progresar esa experiencia de aprendizaje, dirigiendo y modificando la conducta de los estudiantes en el salón de clases.

En referencia a los datos arrojados del Pretest de gamificación de los infantes que cursan sus estudios en el centro educativo investigado, de acuerdo a la tabla 3 y figura 1, se evidencia que el 30% de niños observados tienen un nivel en inicio en el pretest de gamificación, el 45.0% en proceso, y el 25.0% logro esperado predominando el nivel en proceso. Este estudio es similar al de Pacci (2019) El objetivo es sostener si la aplicación de la gamificación fomenta la lógica matemática de los alumnos de la Institución objeto de estudio. Utilizó la metodología cuantitativa. Llegando a concluir que, propone a los docentes estimar la posibilidad de la metodología de enseñar a través de plataformas virtuales con la finalidad de desarrollar el aprendizaje de forma gradual. Sustentado por Foncubierta y Rodríguez (2014).

En cuanto a la expresión oral según la teoría que lo sustenta, al respecto Fournier (2002), sostuvo que en la expresión oral es necesario estimular las expresiones orales en los infantes para que puedan tener coherencias, dicciones, fluidez y volumen con un contenido parecido, organizando sus opiniones y favoreciendo en la expresión oral.

En referencia a los datos arrojados en la tabla 4 y figura 2, al respecto a la dimensión denominada Fluidez un 20.0% se encuentran en inicio, además el 50.0%

en proceso y por último un 30.0% logro esperado, sobresaliendo la categoría en proceso. Por otro lado, está la dimensión Coherencia, indica que el 25.0% indica como inicio, un 35.0% proceso y para finalizar un 10.0% logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel logro esperado. En tanto, que la dimensión Dicción, un 10.0% expresa inicio, un 50.0% proceso y por último 40.0% logro esperado, siendo el sobresaliente el nivel en proceso, y para finalizar, en la dimensión Volumen se evidencia un 5.0% en nivel inicio, por otro lado, un 60.0% en proceso y por último un 35.0% logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel en proceso.

En referencia a los datos arrojados del Postest de gamificación de los infantes que cursan sus estudios en el centro educativo investigado, de acuerdo a la tabla 5 y figura 3, se observa que un 10.0% tienen un nivel en inicio el 20.0% en proceso, el 30.0% en logro esperado y el 40.0% logro destacado, predominando el nivel logro destacado. Este estudio es similar al de Pacci (2019) El objetivo es sostener si la aplicación de la gamificación fomenta la lógica matemática de los alumnos de la Institución objeto de estudio. Utilizó la metodología cuantitativa. Llegando a concluir que, propone a los docentes estimar la posibilidad de la metodología de enseñar a través de plataformas virtuales con la finalidad de desarrollar el aprendizaje de forma gradual. Sustentado por Foncubierta y Rodríguez (2014).

En referencia a los datos arrojados en la tabla 6 y figura 4, al respecto a la dimensión Fluidez un 10.0% indica en inicio, además, el 15.0% en proceso, el 40.0% logro esperado y por último un 35.0% logro destacado, sobresaliendo la categoría logro destacado. Por otro lado, está la dimensión Coherencia, indica que el 10.0% evidencian un nivel en inicio, por otro lado, un 15.0% en proceso, el 40.0% logro esperado y por último un 35.0% logro destacado, teniendo como sobresaliente el nivel logro destacado. En tanto, que la dimensión Dicción, un 10.0% expresa inicio, un 15.0% proceso, el 30.0% logro esperado y por último 45.0% logro destacado, siendo el sobresaliente el nivel logro destacado, y para finalizar, en la dimensión Volumen un



10.0% expresa inicio, un 15.0% proceso, el 40.0% logro esperado y por último 36.0% logro destacado, siendo el sobresaliente el nivel logro destacado.

Para la contrastación de la hipótesis general, se evidencia en la tabla 7 el T Student se tiene  $\text{sig} = 0,000, < 0.05$  evidenciándose una discrepancia considerable en las expresiones orales antes y después de aplicar la gamificación en los infantes que cursan sus estudios en la institución educativa investigada. Proyecto que tiene similitud con la investigación de Gutiérrez, García y Naranjo (2018) con el artículo Influencia de la Gamificación Educativa para desarrollar la expresión oral en estudiantes de tercer grado. Este artículo se centra en la explicación de los principales resultados logrados con la aplicación de una propuesta de actividades de gamificación como modelo para desarrollar la competencia de aprendizaje y expresiones orales en los alumnos. Los resultados logrados con la aplicación de la propuesta de actividades de este trabajo demuestran la posible de aplicación de la gamificación educativa como modelo pedagógico para desarrollar la competencia de aprendizaje y la expresiones orales; aunado a esto Aguilar, Briones y Córdova (2019) llevaron a cabo un estudio sobre Gamificación como plan metodológico y la dirección de herramientas informáticas para mejorar la expresión oral y aprendizajes en los estudiantes de primer ciclo en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios. Se puede mencionar tomando como investigación que la gamificación como nueva herramienta en la educación, ya que la educación está en diversos cambios porque en todo momento va ver nuevas herramientas, se concluye que el volumen de la gamificación es el uso de nuevos métodos educativos buscamos incentivar la motivación y participación activa de los niños y niñas al cual queremos fortalecer su expresión oral. Lo sustentan, Foncubierta y Rodríguez (2014).

Para la contrastación de la hipótesis específica 1, se evidencia el T Student. De Fluidez antes y después de aplicar la gamificación en los infantes que cursan sus estudios en la institución educativa investigada. Los resultados del T de student, se

tiene  $\text{sig} = 0,000$ , evidenciándose una diferencia significativa en la fluidez antes y después de aplicar la gamificación en los infantes que cursan sus estudios en la institución educativa investigada. Similarmente se adhiere Aguilera, Santos, Pinargote y Erazo (2020) Revista Cognosis. Realizaron un estudio con el objetivo de diseñar una experiencia de motivación gamificada en el proceso de desarrollar la expresión a través de una proposición de innovación con un proceso en marcha de una muestra de veinticinco niños y niñas del primer grado, los resultados alcanzados probaron que el 84% de los niños y niñas lograron cumplir con la fluidez propuestos en las actividades; al respecto Loján (2017) tesis titulada Patrones en Gamificación y la expresión oral desarrollado en niños(as) en el Ecuador. La finalidad es encontrar si los juegos empleados por la web de forma gamificada desarrollan positivamente el aprendizaje de los alumnos del centro educativo objeto de estudio. Manifiesta que hay poco beneficio a las tecnologías aplicadas a la parte académica del país, en cuestión por los profesores que rechaza al cambio. La tesis en mención es iniciada por la carencia de modernizar los aprendizajes empleados por la web, los cuales se ha visto que pocas personas usan la tecnología, como resultado un analfabetismo digital. Concluye que los estudiantes observados muestran fluidez antes y después de aplicarla gamificación, además coherencia en sus intervenciones. Lo sustentan, Foncubierta y Rodríguez (2014).

Para la contrastación de la hipótesis específica 2, se observa el T Student de la coherencia antes y después de aplicar la gamificación, se tiene el  $\text{sig} = 0,005$ , evidenciándose una diferencia significativa en la coherencia antes y después de aplicar la gamificación en los infantes que cursan sus estudios en la institución educativa investigada. Se adhiere Loján (Ecuador 2017) tesis titulada Patrones en Gamificación y la expresión oral desarrollado en niños(as) concluye que los estudiantes observados muestran coherencia en sus intervenciones; Por lo tanto, Gutiérrez, García y Naranjo (2018) con el artículo Influencia de la Gamificación Educativa para desarrollar la expresión oral en estudiantes de tercer grado, este artículo se centra en la explicación de los principales resultados logrados con la aplicación de una propuesta de actividades de gamificación como modelo para

desarrollar la competencia de aprendizaje y expresiones orales de los infantes. Para ello se utiliza unas series de técnicas mecánicas y dinámicas y deducir en los juegos.

En este trabajo se propone un conjunto de actividades para incrementar las expresiones orales. La propuesta consta de 5 actividades, con el objetivo de que los docentes aprendan y apliquen los pasos metodológicos para incrementar las expresiones orales. Para el diseño de estas actividades se emplean software educativo de la enseñanza y procedimientos que faciliten el incremento de las expresiones orales. La muestra tomada para el desarrollo de las actividades consta de 10 escolares con problema en la expresión oral ya que no se expresa coherentemente de forma fluida, no narran cuentos, no son espontáneos ni creativos. Una vez aplicado se obtiene los siguientes resultados en la pronunciación 3 estudiantes hacen correctamente 6 pronuncian bien el 60% de los fonemas y solo 1 tiene dificultades, cuando realizan lectura y los diálogos solo 1 estudiante con buen desarrollo de la idea esencial 5 se expresan con ideas estructuradas 4 restantes tiene dificultades. En las actividades que se propone se retoman algunos componentes de la expresión oral como el dialogo, la narración, la dramatización y la descripción. Los resultados logrados con la aplicación de la propuesta de actividades de este trabajo demuestran la posible de aplicación de la gamificación educativa como modelo pedagógico para mejorar la coherencia y capacidad de aprendizaje y la expresión oral. Con la aplicación de estas actividades se evidencia un avance progresivo en la expresión oral. En trabajos futuros el desarrollo de una aplicación gamificada y videojuegos educativos lleguen a facilitar a los docentes y generen mayores opciones lúdicas esta es una tendencia en la actualidad y que además da buenos resultados. Lo sustenta, Foncubierta y Rodríguez (2014).

Para la contrastación de la hipótesis específica 3, se observa el T Student de la dicción antes y después de aplicar la gamificación se tiene el sig= 0,005, evidenciándose una diferencia significativa en la dicción antes y después de aplicar la

gamificación en los infantes que cursan sus estudios en la institución educativa investigada. Es similar al estudio de Gonzales (2016) publicó acerca de los Conceptos de Gamificación, cómo aplicarla en el aula y cómo se fortalece la expresión oral del estudiante, quien en sus resultados estima que la dicción ayuda a fortalecer la expresión oral y adquirir habilidades sociales. Lo sustenta, Foncubierta y Rodríguez (2014).

Para la contrastación de la hipótesis específica 4, se observa el T Student de volumen antes y después de aplicar la gamificación en los infantes que cursan sus estudios en la institución educativa investigada. Los resultados del T de student, se tiene  $\text{sig} = 0,000$ , evidenciándose una diferencia significativa en volumen antes y después de aplicar la gamificación en los infantes que cursan sus estudios en la institución educativa investigada. Similarmente se adhiere tenemos los estudios de Aguilar, Briones y Córdova (2019) llevaron a cabo un estudio sobre Gamificación como plan metodológico y la dirección de herramientas informáticas para mejorar la expresión oral y aprendizajes en los estudiantes de primer ciclo en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios. Se concluye que el volumen de la gamificación es el uso de nuevos métodos educativos buscamos incentivar la motivación y participación activa de los niños y niñas al cual queremos fortalecer su expresión oral. Lo sustenta, Foncubierta y Rodríguez (2014).

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** Existe discrepancia considerable en la expresión oral antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, el nivel de significación teórica  $\alpha = 0.05$  que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

**Segunda:** Se evidencia en la prueba T de student, se tiene  $\text{sig} = 0,000$  una diferencia significativa en la fluidez antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

**Tercera:** Se evidencia en la prueba T de student, se tiene  $\text{sig} = 0,005$  una diferencia significativa en la coherencia antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

**Cuarta:** Se evidencia en la prueba T de student, se tiene  $\text{sig} = 0,000$  una diferencia significativa entre el dicción antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

**Quinta:** Se evidencia en la prueba T de student, se tiene  $\text{sig} = 0,000$  una diferencia significativa entre el volumen antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

## VII. RECOMENDACIONES

**Primera:** Se recomienda a la Directora de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, dar a conocer los resultados de la investigación sobre la gamificación y su influencia en la expresión oral.

**Segunda:** Se recomienda a las docentes del nivel inicial promover su participación para apoyar a estimular a los niños y niñas en sus dificultades como la expresión oral aplicando juegos que ayudan a mejorar y así fortalecer sus habilidades en las competencias de comunicación

**Tercera:** Se sugiere a los docentes recibir algunas capacitaciones para el uso de las gamificaciones como recurso de herramientas tecnológicas. La gamificación busca innovar la didáctica y optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje al emplear los juegos y los elementos que componen.

**Cuarta:** Se recomienda a la Directora de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, incluir actividades innovadoras porque brindará grandes aportes ya que es moderno es tendencia en la actualidad hacer uso de juegos y además necesarios para los niños y niñas, en el plano educativo y como también un apoyo a las familias que ahora los niños y niñas están en casa y puedan hacer uso de estas herramientas virtuales que es la gamificación y así una mejora en su expresión oral.

**Quinta:** Como se aprecia en los resultados que la gamificación es un gran aporte para la expresión oral Por ello la investigación permitirá aplicar recursos a través de los juegos adecuados para fortalecer la expresión oral de los niños y niñas, la propuesta está orientada en los docentes y padres de familia para que mediante la participación sea más enriquecedora. Se pretende lograr que los

niños y niñas puedan saber a expresarse con sinceridad, autonomía lo que opinan, escuchan y deseen en su día a día

## REFERENCIAS

- Aguilar, P. Briones, J. y Córdova, R. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas de una universidad privada de Lima, en 2018 II*. Universidad Tecnológica del Perú. Obtenido de: <https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2087/Paul%20Aguilar%20Jaime%20Briones%20Ronald%20Cordova%20Trabajo%20de%20Investigacion%20Maestria%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aguilera, A. Fúquene, C. Ríos., W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2 (1), 125-143. ISSN 2346-2922.
- Aranda, M. y Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educarnos*, México. Obtenido de: <file:///C:/Users/USER/Downloads/Gamificarelaulacomoestrategiaparafomentarhabilidades%20socioemocionales.pdf>
- Aguilera, C., Santos, C., Pinargote, B., y Erazo, J. (2020). Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*. Obtenido de: <file:///C:/Users/USER/Downloads/2083-148-8006-1-10-20200520.pdf>
- Arias, J., y Morán, L. (2018). *Gamificación y realidad aumentada como estrategia didáctica en el curso de ciencia y tecnología para el nivel primario del colegio Independencia Miraflores-Lima*. Universidad San Martín de Porres. Obtenido de : [file:///C:/Users/USER/Downloads/arias\\_mor%C3%A1n.pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/arias_mor%C3%A1n.pdf)
- Bergaoza, M. García, M. (2005). Metodología y uso estratégico de fuentes estadísticas y bases de datos de contenidos de medios. En M. R. Berganza y J. A. Ruiz (Eds.). *Investigar en comunicación* (pp. 77-112). Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.



- Bohmstedt, G. (1976). Evaluación de la confiabilidad y validez en la medición de actitudes. En G. F. Summers (Ed.). Medición de actitudes (pp. 103-127). México: Editorial Trillas.
- Brenes, R (2013) Desarrollo de la expresión oral y la comprensión auditiva como parte de las Competencias. Universidad Estatal a distancia
- Bruner, J. (1988). Desarrollo educativo y educación. Madrid – España. Ediciones Morata
- Carrasco, S. (2015). Metodología de la investigación científica (9na Ed.) Lima – Perú: San Marcos
- Carrión, E. (2016). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior, Universidad Camilo José Cela REVISTA DIM-36
- Chiang, F. (2011). The game of life: designing a gamification system to increase current volunteer participation and retention in volunteer-based nonprofit organizations. Undergraduate Student Research Awards. Paper, 2. Disponible en: [http://digitalcommons.trinity.edu/infolit\\_usra/2](http://digitalcommons.trinity.edu/infolit_usra/2) (consultada: 22/12/12)
- Chorney, A. (2012). Taking the game out of gamification. Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management, 8, 1-14.
- Collado, E., y Fernández, A. (2019). Modelo de Gamificación Inmersiva utilizando Unity 3D y VrBox para mejorar el proceso de Aprendizaje Caso: Personal Social. Universidad Tecnológica del Perú. Obtenido de: [https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2065/Eduardo%20Collado%20Alberto%20Fernandez\\_Tesis\\_Titulo%20Profesional\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2065/Eduardo%20Collado%20Alberto%20Fernandez_Tesis_Titulo%20Profesional_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Condemarin, M. y Medina, A. (2007). Lenguaje oral. [https://www.rmm.cl/sites/default/files/usuarios/mcocha/doc/20101114150043\\_0.libro\\_mabel\\_condemarin\\_evaluacion\\_aprendizajes.pdf](https://www.rmm.cl/sites/default/files/usuarios/mcocha/doc/20101114150043_0.libro_mabel_condemarin_evaluacion_aprendizajes.pdf)

- Contreras, J. y Melo, M. (2017). Uso del modelo de aprendizaje inverso para mejorar materiales educativos universitarios. RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información, ISSN-e 1696-9895, Nº. 23, 2017, págs. 17-32.
- Csikszentmihalyi, M. (2004). *Jhaly. Aprender a fluir*. Barcelona: Kairós,
- Darwin L.(2020) La gamificación como herramienta didáctica para facilitar el avance entre los niveles de decodificación primaria y secundaria en los procesos lectores de los estudiantes de grado 2º del colegio bilingüe San Juan de Dios, Universidad Antonio Nariño, Colombia 7 congreso internacional de educación
- Flores, E. (2004) Ministerio de Educación OTP. *Lenguaje – Comunicación*, Lima, Perú
- Foncubierta, J. y Rodríguez, J. M. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Ediciones Edinumen. Recuperado de <https://bit.ly/1XfTVPK>
- Fournier, C (2002). *Comunicación Verbal México*: Thomson
- Gros, B. (2007). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó
- Godoy, A. (2009). *Hacia una industria española del videojuego*
- González, C. (2016), “Sistema de evaluación gamificada”. Espinosa, R. y Eguia, JL (Eds.). *Gamificación en aulas universitarias*. Instituto de la Comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona
- Gutiérrez, E., García, M., y Naranjo, G. (2018). *Influencia de la gamificación educativa para desarrollar la expresión oral en estudiantes de tercer grado*. Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba. Obtenido de: <http://www.informaticahabana.cu/sites/default/files/ponencias2018/EDU34.pdf>
- Gutiérrez, E. (2018) *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños* Universidad de las ciencias informáticas, Cuba
- Hernández, Fernández, y Baptista. (2010). *Métodos de Investigación Educativa*. España: La Muralla

- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ª. Ed.). México: Prentice Graw Hill
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mac Graw Hill Education
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la investigación holística* (2a. ed.). Caracas: SYPAL
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. México: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Kozulin, A. (2010). *Pensamiento y lenguaje/ Lev Vygotsky*. España: Paidós.
- Lee, J.; Hammer, J. (2011). Gamification in education: what, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, New York, v. 15, n. 2, p. 146-151,
- Ledesma M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social*. (1ra. Edición), Editorial Universitaria Católica de Cuenca (EDÚNICA), Cuenca – Ecuador
- Loján, M. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación*. Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de: [https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26793/1/Tesis\\_Mar%20c3%ada\\_del%20Cisne\\_Loj%c3%a1n.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%20c3%ada_del%20Cisne_Loj%c3%a1n.pdf)
- Lozano, A. (2015) *Gamificación como Metodología para fomentar la motivación en los alumnos de Educación Primaria Trabajo de fin de grado*. Universidad de Almería. Facultad de Ciencias de la Educación-
- Muñoz, J., Muñoz, J., & Ariza, T. (2017). *Aplicación de juegos didácticos en el aula. La gamificación en la educación*. Congreso Internacional sobre Innovación y Tendencias. Sevilla: INNTED.

- Piaget, J. Inhelder, B. (1968) *Psicología del niño*. Madrid: Morata - Capítulo 3: la función semiótica o simbólica.
- Pacci, L. (2019). *La gamificación por Apps como estrategia fortalecedora del pensamiento lógico matemático en estudiantes de cuarto grado, San Martín de Porres*. (Tesis de pregrado). Recuperada de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36268>
- Prieto, E. (2018). Gamificación, motivación y aprendizaje en educación primaria (Tesis de maestría). Madrid: UNED
- Ramírez, R y. Mayorga, M. (2019) Estrategias de aprendizaje en una interfaz gamificada Indoamérica. : Hamut´ay, ISSN-e 2313-7878, Vol. 6, Nº. 3, 2019, págs. 62-80
- Richelle, M.: La adquisición del lenguaje, Herder, Barcelona, 1978.
- Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
- Sánchez, V., y Rivero A. (2015). Gamificación. Bolivia. Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. Recuperado en [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&script=sci_arttext)
- Pont, E.: «El aprendizaje lector», en Enciclopedia de la Educación Preescolar, Tom. II, Santillana, Madrid, 1986.
- Vigotsky, L. (1993). Pensamiento y lenguaje. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Urosa, R. (2012). Injuve, videojuegos y juventud. Revista de estudios de juventud.
- Zichermann, G. Cunningham, C. (2017). Rethinking elections with gamification: Huffington post, Nov. 2012. Disponible en: Acceso en: 10 jun. 2017.

## **ANEXOS**

### Anexo 1 Matriz de consistência

**Título: Gamificación para el fortalecimiento en la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021**

**Autora: . Br. María Inés Salazar Huamán**

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p><b>Problema General:</b> ¿En qué medida la utilización de la gamificación fortalece la expresión oral de los niños y niñas de la institución Problemas Específicos: ¿En qué medida la gamificación fortalece la fluidez de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021?</p> <p><b>Problema Específico 2</b> ¿En qué medida la gamificación fortalece la dicción en la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021?</p> <p><b>Problema Específico 3</b> ¿En qué medida la gamificación fortalece la coherencia de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar en qué medida la utilización de la gamificación fortalece la expresión oral de los niños y niñas de la institución Objetivo Específico 1: Determinar en qué medida la gamificación fortalece la fluidez de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021. Objetivo Específico 2 Determinar en qué medida la gamificación fortalece la dicción en la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021? Objetivo Específico 3 Determinar en qué medida la gamificación fortalece la coherencia de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 Objetivo Específico 4 Determinar en qué medida la gamificación fortalece el volumen en la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Hay diferencia significativa en la expresión oral antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 <b>Hipótesis específicas:</b> hay diferencia significativa en la fluidez antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 <b>Hipótesis Específica 2</b> Hay diferencia significativa en la coherencia antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, <b>Hipótesis Específica 3</b> Hay diferencia significativa en la dicción antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, <b>Hipótesis Específica 4</b> Hay diferencia significativa en el</p>	<b>Variable 1: Gamificación</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			Dinámicas	Emplea recursos tecnológicos para el desarrollo de sus clase Manipula los recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases Demuestra curiosidad por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases		Fichas de observación	
			Mecánicas	Recibe puntos cuando logra resolver retos Obtiene medallas cuando logra alcanzar un objetivo Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel			
			Componentes a	Recibe información en un juego Juega en línea con sus compañeros Juega en grupos para trabajar conjuntamente y obtener un bien común			
<b>Variable 2: Expresión oral</b>							
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>			

Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021?  <b>Problema Específico 4</b>  ¿En qué medida la gamificación fortalece el volumen en la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021?	Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021,	volumen antes y después de aplicar la gamificación en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021, Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado	Fluidez	Se expresa Emite Uso de vocabulario Ritmo Participa	1- 7	<b>Lista De cotejo</b>	<b>Inicio Proceso Logro Esperado Logro destacado</b>
			Coherencia	Expresa con fluidez Usa Narra Relaciona	8-14		
			Dicción	Estructura Expresa Interviene Incorpora	15-21		
			Volumen	Empleo de palabras Respetar Utiliza, Ajusta Relatar	22-28		
<b>Nivel - diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>	<b>Estadística a utilizar</b>				
<b>Nivel:</b> Pre experimental  <b>Diseño:</b>  <b>Método:</b> <b>Hipotético deductivo</b>	<b>Población:</b>  <b>Población censal 20 estudiantes</b>	<b>Variable 1: .Expresión oral</b> <b>Técnicas: Guía observación</b> <b>Instrumentos: Lista de cotejo</b> Autor: Meléndez y Jesús Año: 2012 Monitoreo: Ámbito de Aplicación: 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021 Forma de Administración: <b>Individual</b>	<b>DESCRIPTIVA:</b>  <b>Estadísticos descriptivos a través de frecuencias y porcentajes De las variables de estudio y sus dimensiones</b>  <b>INFERENCIAL:</b>  <b>Prueba de hipótesis con T Student</b>				

**ANEXO 2 INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DEL NIVEL  
INICIAL DE 04 AÑOS EXPRESION ORAL**

**OBJETIVO:** Recoger información sobre la práctica de la expresión oral de los niños de 04 años

Nº	ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
	<b>DIMENSIÓN : FLUIDEZ</b>			
01	Se expresa con seguridad			
02	Emite sus ideas de manera continua.			
03	Uso de vocabulario			
04	Ritmo adecuado en su fluidez verbal.			
05	Expresa con fluidez la presentación de sus ideas.			
06	Usa adecuadamente los gestos y la mímica.			
07	Narra con espontaneidad y fluidez su organizador gráfico.			
	<b>DIMENSIÓN : COHERENCIA</b>			
08	Relaciona con facilidad y lógica sus ideas.			
09	Estructura adecuadamente las palabras.			
10	Expresa ideas precisas y objetivas.			
11	Expresa oralmente sus vivencias, sucesos y hechos con secuencia lógica.			
12	Narra en forma ordenada la secuencia de imágenes de un organizador gráfico.			
13	Realiza secuencias de un texto leído usando su lenguaje			
14	Comenta si le agrado el texto			
	<b>DIMENSIÓN : DICCIÓN</b>			
15	Se expresa con claridad.			
16	Emplea palabras correctamente.			
17	Respeto las pausas			
18	Modula su voz para decir algo			
19	Articula claramente los diferentes fonemas			
20	Dice con sus palabras adivinanzas y trabalenguas			
21	Entona diversas canciones			
	<b>DIMENSIÓN : VOLUMEN</b>			
22	Utiliza un volumen de voz; alto, bajo o medio para comunicarse con su oyente.			
23	Ajusta el volumen de la voz para que escuche toda la audiencia.			
24	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos sus compañeros de aula a través de toda su presentación.			
25	Usa su voz para comunicarse o pedir algo			
26	Habla con un tono agradable			
27	Realiza sonidos de intensidades fuertes y débiles			
28	Pronuncia palabras fuertes y débiles según indicación			





Anexo 4: Validación de los instrumentos

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTROL DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EXPRESIÓN ORAL**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>D1: FLUIDEZ</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Se expresa con seguridad	X		X		X		
2	Emite sus ideas de manera continua.	X		X		X		
3	Uso de vocabulario	X		X		X		
4	Ritmo adecuado en su fluidez verbal.	X		X		X		
5	Expresa con fluidez la presentación de sus ideas.	X		X		X		
6	Usa adecuadamente los gestos y la mímica.	X		X		X		
7	Narra con espontaneidad y fluidez su organizador gráfico.	X		X		X		
	<b>D2: COHERENCIA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	Relaciona con facilidad y lógica sus ideas.	X		X		X		
9	Estructura adecuadamente las palabras.	X		X		X		
10	Expresa ideas precisas y objetivas.	X		X		X		
11	Expresa oralmente sus vivencias, sucesos y hechos con secuencia lógica.	X		X		X		
12	Narra en forma ordenada la secuencia de imágenes de un organizador gráfico.	X		X		X		
13	Realiza secuencias de un texto leído usando su lenguaje	X		X		X		
14	Comenta si le agrado el texto	X		X		X		
	<b>D3: DICCION</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Se expresa con claridad.	X		X		X		
16	Emplea palabras correctamente.	X		X		X		

17	Respetar las pausas	X		X		X		
18	Modula su voz para decir algo	X		X		X		
19	Articula claramente los diferentes fonemas	X		X		X		
20	Dice con sus palabras adivinanzas y trabalenguas	X		X		X		
21	Entona diversas canciones	X		X		X		
	<b>D4: VOLUMEN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
22	Utiliza un volumen de voz; alto, bajo o medio para comunicarse con su oyente.	X		X		X		
23	Ajusta el volumen de la voz para que escuche toda la audiencia.	X		X		X		
24	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos sus compañeros de aula a través de toda su presentación.	X		X		X		
25	Usa su voz para comunicarse o pedir algo	X		X		X		
26	Habla con un tono agradable	X		X		X		
27	Realiza sonidos de intensidades fuertes y débiles	X		X		X		
28	Pronuncia palabras fuertes y débiles según indicación	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : [ X ] Hay suficiencia, [ ] No hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ], Aplicable después de corregir [ ],, No aplicable [ ],

Apellidos y nombres del juez validador [Dr.], Luis Alberto Núñez Lira.....DNI...08012101.....

Especialidad del validador:...Dr. en Educación.....

Lima julio de 2021

**<sup>1</sup>Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**<sup>2</sup>Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**<sup>3</sup>Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



-----

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTROL DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>D1: FLUIDEZ</b>							
1	Se expresa con seguridad	x		x		x		
2	Emite sus ideas de manera continua.	x		x		x		
3	Uso de vocabulario	x		x		x		
4	Ritmo adecuado en su fluidez verbal.	x		x		x		
5	Expresa con fluidez la presentación de sus ideas.	x		x		x		
6	Usa adecuadamente los gestos y la mímica.	x		x		x		
7	Narra con espontaneidad y fluidez su organizador gráfico.	x		x		x		
	<b>D2: COHERENCIA</b>							
8	Relaciona con facilidad y lógica sus ideas.	x		x		x		
9	Estructura adecuadamente las palabras.	x		x		x		
10	Expresa ideas precisas y objetivas.	x		x		x		
11	Expresa oralmente sus vivencias, sucesos y hechos con secuencia lógica.	x		x		x		
12	Narra en forma ordenada la secuencia de imágenes de un organizador gráfico.	x		x		x		
13	Realiza secuencias de un texto leído usando su lenguaje	x		x		x		
14	Comenta si le agrado el texto							
	<b>D3: DICCION</b>							
15	Se expresa con claridad.	x		x		x		
16	Emplea palabras correctamente.	x		x		x		
17	Respeta las pausas	x		x		x		

		x		x		x		
18	Modula su voz para decir algo	x		x		x		
19	Articula claramente los diferentes fonemas	x		x		x		
20	Dice con sus palabras adivinanzas y trabalenguas	x		x		x		
21	Entona diversas canciones	x		x		x		
	<b>D4: VOLUMEN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
22	Utiliza un volumen de voz; alto, bajo o medio para comunicarse con su oyente.	x		x		x		
23	Ajusta el volumen de la voz para que escuche toda la audiencia.	x		x		x		
24	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos sus compañeros de aula a través de toda su presentación.	x		x		x		
25	Usa su voz para comunicarse o pedir algo	x		x		x		
26	Habla con un tono agradable	x		x		x		
27	Realiza sonidos de intensidades fuertes y débiles	x		x		x		
28	Pronuncia palabras fuertes y débiles según indicación			x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : [ X ] Hay suficiencia, [ ] No hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ], Aplicable después de corregir [ ], No aplicable [ ],

Apellidos y nombres del juez validador [Dra.], Payano Blanco Jackelyne Ingrid.....DNI...09048844.....

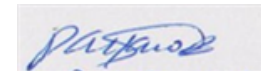
Especialidad del validador: ...Dra. En Educación.....Lima julio de 2021

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



-----

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTROL DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EXPRESIÓN ORAL**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>D1: FLUIDEZ</b>							
1	Se expresa con seguridad	x		x		x		
2	Emite sus ideas de manera continua.	x		x		x		
3	Uso de vocabulario	x		x		x		
4	Ritmo adecuado en su fluidez verbal.	x		x		x		
5	Expresa con fluidez la presentación de sus ideas.	x		x		x		
6	Usa adecuadamente los gestos y la mímica.	x		x		x		
7	Narra con espontaneidad y fluidez su organizador gráfico.	x		x		x		
	<b>D2: COHERENCIA</b>							
8	Relaciona con facilidad y lógica sus ideas.	x		x		x		
9	Estructura adecuadamente las palabras.	x		x		x		
10	Expresa ideas precisas y objetivas.	x		x		x		
11	Expresa oralmente sus vivencias, sucesos y hechos con secuencia lógica.	x		x		x		

12	Narra en forma ordenada la secuencia de imágenes de un organizador gráfico.	x		x		x		
13	Realiza secuencias de un texto leído usando su lenguaje	x		x		x		
14	Comenta si le agrado el texto	x		x		x		
	<b>D3: DICCION</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Se expresa con claridad.	x		x		x		
16	Emplea palabras correctamente.	x		x		x		
17	Respeto las pausas	x		x		x		
18	Modula su voz para decir algo	x		x		x		
19	Articula claramente los diferentes fonemas	x		x		x		
20	Dice con sus palabras adivinanzas y trabalenguas	x		x		x		
21	Entona diversas canciones	x		x		x		
	<b>D4: VOLUMEN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
22	Utiliza un volumen de voz; alto, bajo o medio para comunicarse con su oyente.	x		x		x		
23	Ajusta el volumen de la voz para que escuche toda la audiencia.	x		x		x		
24	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos sus compañeros de aula a través de toda su presentación.	x		x		x		
25	Usa su voz para comunicarse o pedir algo	x		x		x		
26	Habla con un tono agradable	x		x		x		



27	Realiza sonidos de intensidades fuertes y débiles	x		x		x		
28	Pronuncia palabras fuertes y débiles según indicación	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : [ x ] Hay suficiencia, [ ] No hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ x ], Aplicable después de corregir [ ],, No aplicable [ ],

Apellidos y nombres del juez validador [Dr.] Rafael Antonio Garay Argandoña .DNI: 10474687

Especialidad del validador: Ciencias Sociales

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Lima julio de 2021



## Anexo 5

Base datos confiabilidad: Expresión oral

N°	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it11	it12	it13	it14	it55	it16	it17	it18	it19	it20	it21	it22	it23	it24	it25	it26	it27	it28	
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	21	
2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	14
3	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	14
4	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	14
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
6	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	21
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
8	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	14
9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	21
10	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	21
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
12	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	14
13	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	21
14	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	21
15	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21
Total	9	9	12	13	9	9	12	13	9	9	12	13	9	9	12	13	9	9	12	13	9	9	12	13	9	9	12	13	
p	0.6	0.6	0.8	0.87	0.6	0.6	0.8	0.87	0.6	0.6	0.8	0.87	0.6	0.6	0.8	0.87	0.6	0.6	0.8	0.87	0.6	0.6	0.8	0.87	0.6	0.6	0.8	0.87	
q	0.4	0.4	0.2	0.13	0.4	0.4	0.2	0.13	0.4	0.4	0.2	0.13	0.4	0.4	0.2	0.13	0.4	0.4	0.2	0.13	0.4	0.4	0.2	0.13	0.4	0.4	0.2	0.13	
p*q	0.24	0.24	0.16	0.12	0.24	0.24	0.16	0.12	0.24	0.24	0.16	0.12	0.24	0.24	0.16	0.12	0.24	0.24	0.16	0.12	0.24	0.24	0.16	0.12	0.24	0.24	0.16	0.12	
Σp*q	5.29																												
var	27.1																												
K	28																												
K-1	27																												

KR20 0.83

## Anexo 6

### Base datos: expresión oral Pretest

N°	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it11	it12	it13	it14	it15	it16	it17	it18	it19	it20	it21	it22	it23	it24	it25	it26	it27	it28					
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	5	5	6	5	21
2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	3	4	3	4	14
3	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	3	3	4	4	14
4	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	3	4	3	14
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	28
6	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	5	5	5	6	21
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	28
8	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	3	3	4	4	14
9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	5	6	5	5	21
10	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	5	5	6	5	21
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	28
12	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	3	3	4	14
13	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	5	6	5	5	21
14	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	5	5	6	5	21
15	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	5	5	5	6	21
16	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	5	5	5	21
17	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	3	3	4	4	14
18	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	5	6	5	5	21
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	28
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	28

Anexo 7

Base datos: expresión oral Postest																																	
N°	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it11	it12	it13	it14	it15	it16	it17	it18	it19	it20	it21	it22	it23	it24	it25	it26	it27	it28					
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	3	5	4	19
2	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	5	4	3	5	17
3	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	4	6	6	4	20
4	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	5	5	6	4	20
5	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	4	5	5	3	17
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	7	7	5	6	25
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	3	7	4	21
8	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	5	7	6	6	24
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	6	6	6	7	25
10	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	5	7	7	6	25
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	7	7	7	6	27
12	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	5	6	6	6	23
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	4	5	6	22
14	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	5	6	7	5	23
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	6	6	7	6	25
16	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	5	6	7	4	22
17	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	4	3	7	4	18
18	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	6	5	5	6	22
19	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7	4	5	5	21
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	6	7	7	6	26



**IEI 066 NIÑO JESUS DE PRAGA  
SAN JUAN DE MIRAFLORES  
UGEL01**

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERU: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

Nery Cucho de la Cruz

Directora:

La Institución Educativa Inicial “066 Niño Jesús de Praga” da la apertura para que la profesora María Inés Salazar Huamán, estudiante de la Universidad Cesar Vallejo, realice la aplicación de sus instrumentos de investigación: lista de cotejo y ficha de observación a los niños de la tesis “Gamificación para el fortalecimiento de la expresión oral en los niños y niñas de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga de San Juan de Miraflores 2021.

Se expide la presente solicitud de la interesada para los fines que considere pertinente.

San Juan de Miraflores 01 de Julio del 2021



**Lic. Nery Cucho de la Cruz**  
**DIRECTORA**  
**IEI N° 066 "Niño Jesús de Praga"**

Nery Cucho de la Cruz

Tabla 1

Matriz de operacionalización variable Expresión oral

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escalas de medición
Según Fournier, (2002), la expresión oral es necesario estimular la expresión oral en los niños y niñas para ello valorar la fluidez, dicción, coherencia y volumen con un contenido parecido, organizando sus opiniones y favorecer en la expresión oral se deba adaptar las características citadas.	En base a sus dimensiones; 28 ítems que serán aplicados a una población de 20 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa en sus dimensiones: fluidez, dicción, coherencia y volumen, con sus respectivos NIVELES: Inicio, proceso, logro esperado y logro destacado.	Fluidez  Coherencia  Dicción  Volumen	Se pronuncia Reproducir Manejo de vocabulario Comunicar Utilizar Narrar Expresar Participar Relatar Observar Manejar	NOMINAL Si (1) No (0)

Ficha técnica de variable de la expresión oral

Nombre: Lista de cotejo

Autora: Br. Guadalupe Mercado Cordero (adaptado por María Inés Salazar Huamán)

Procedencia: Lima - Perú

Administración: Individual

Duración: Aproximadamente de 15 a 20 minutos

Estructura: Lista de Cotejo consta de 28 ítems

Nivel de Escala de Calificación: no – 0 si - 1

Tabla 2

*Validez del contenido por juicio de expertos del instrumento expresión oral.*

Nº	Grado académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
1	Dr.	Rafael Antonio Garay Argandoña	Aplicable
2	Dr.	Luis Alberto Núñez Lira	Aplicable
3	Dra.	Payano Blanco Jackelyne Ingrid...	Aplicable

Nota: opinión de expertos

Tabla 3.

*Resultados del análisis de confiabilidad del instrumento.*

Variable	KR 20	Nº de ítems
Expresión oral	0,83	28

Tabla 4

*Niveles de expresión oral pretest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje %
Inicio	6	30,0
Proceso	9	45,0
Logro esperado	5	25,0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

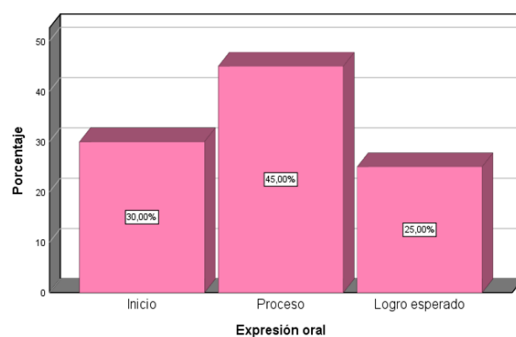


Figura 1: Niveles de frecuencias de la variable Expresión oral pretest

De acuerdo a los datos obtenidos en la figura 1 y la tabla 4, un 30.0% demuestran un

nivel en inicio, mientras que un 45.0% en proceso y finalmente un 25.0% en logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel en proceso

Tabla 5

Distribución de frecuencias de las dimensiones de expresión oral pretest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

Dimensiones	Niveles	Frecuencia	Porcentaje%
Fluidez	Inicio	4	20,0%
	Proceso	10	50,0%
	Logro esperado	6	30,0%
Coherencia	Inicio	5	25,0%
	Proceso	7	35,0%
	Logro esperado	8	40,0%
Dicción	Inicio	2	10,0%
	Proceso	10	50,0%
	Logro esperado	8	40,0%
Volumen	Inicio	1	5,0%
	Proceso	12	60,0%
	Logro esperado	7	35,0%

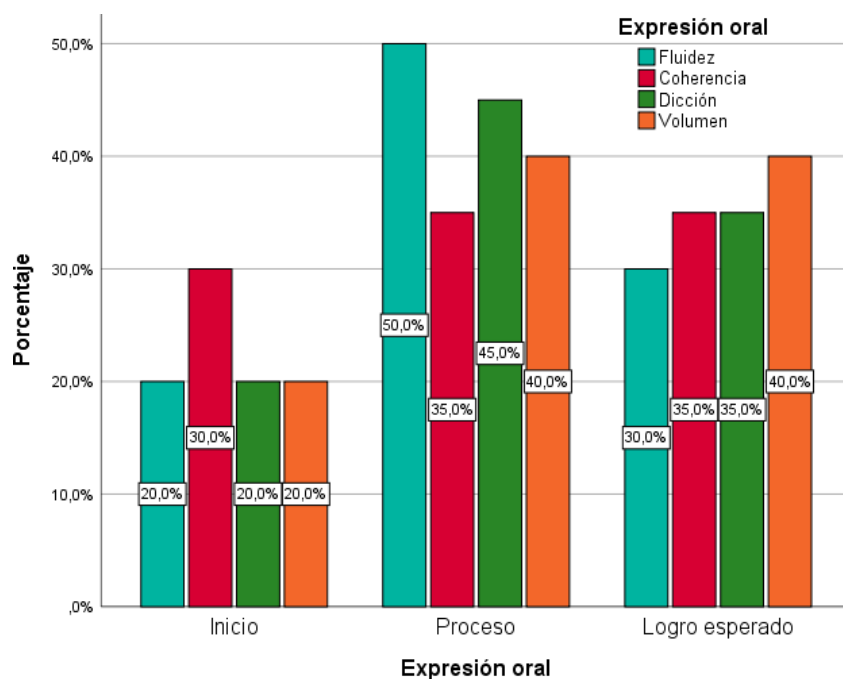


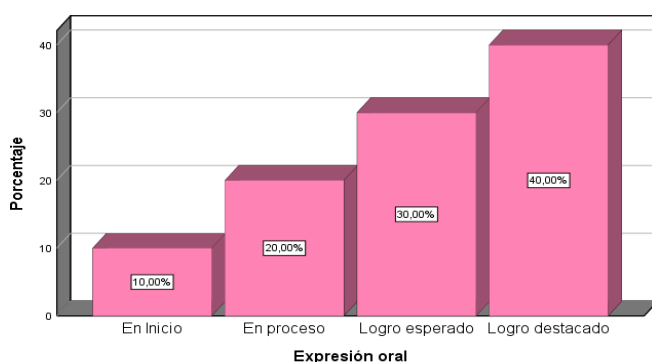


Figura 2: Niveles de frecuencias de las dimensiones de Expresión oral pretest

De acuerdo a los datos obtenidos en la figura 2 y la tabla 5, en referencia a la dimensión denominada Fluidez un 20.0% evidencian un nivel en inicio, por otro lado, un 50.0% en proceso y por último un 30.0% logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel en proceso, Asimismo, se tiene la dimensión Coherencia, en donde se refleja que un 25.0% indica como inicio, un 35.0% proceso y para finalizar un 10.0% logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel logro esperado. En tanto, que la dimensión Dicción, un 10.0% expresa inicio, un 50.0% proceso y por último 40.0% logro esperado, siendo el sobresaliente el nivel en proceso, y para finalizar, en la dimensión Volumen se evidencia un 5.0% en nivel inicio, por otro lado, un 60.0% en proceso y por último un 35.0% logro esperado, teniendo como sobresaliente el nivel en proceso

Tabla 6  
Niveles de expresión oral Postest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

<u>Niveles</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje %</u>
En Inicio	2	10,0
En proceso	4	20,0
Logro esperado	6	30,0
Logro destacado	8	40,0
Total	20	100,0



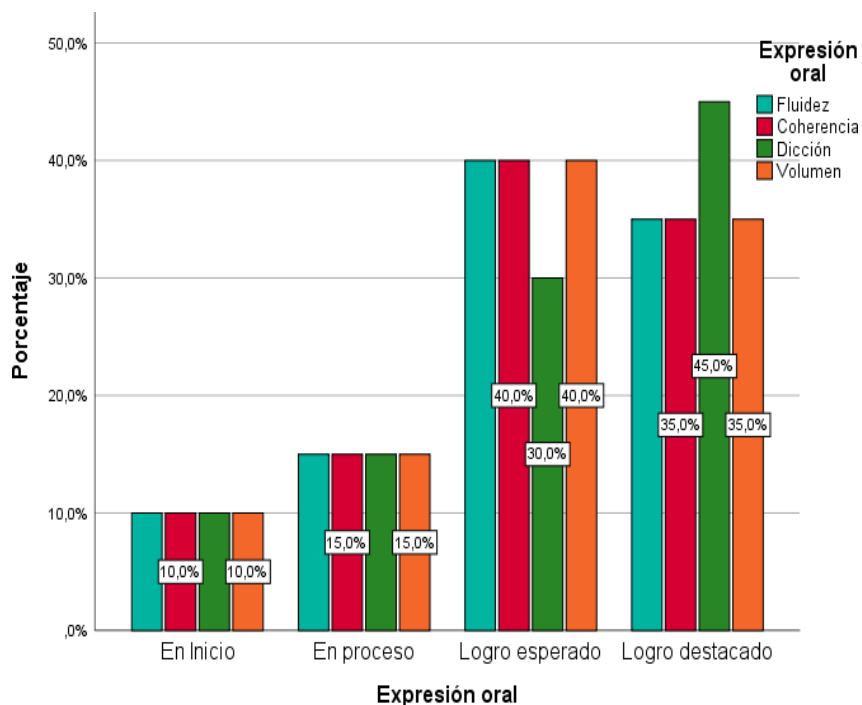
*Figura 3: Niveles de frecuencias de la variable Expresión oral postest*

De acuerdo a los datos obtenidos en la figura 3y la tabla 6, un 10.0% perciben un nivel en inicio, mientras que un 20.0% en proceso, el 30.0% en logro esperado y finalmente un 40.0% en logro destacado, teniendo como sobresaliente el nivel logro destacado

Tabla 7

Distribución de frecuencias de las dimensiones de expresión oral postest de los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

Dimensiones	Niveles	Frecuencias	Porcentaje %
Fluidez	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	8	40,0%
	Logro destacado	7	35,0%
Coherencia	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	8	40,0%
	Logro destacado	7	35,0%
Dicción	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	6	30,0%
	Logro destacado	9	45,0%
Volumen	En Inicio	2	10,0%
	En proceso	3	15,0%
	Logro esperado	8	40,0%
	Logro destacado	7	35,0%



*Figura 4:* Niveles de frecuencias de las dimensiones de Expresión oral postest

De acuerdo a los datos obtenidos en la figura 4 y la tabla 7, en referencia a la dimensión Fluidez un 10.0% evidencian un nivel en inicio, por otro lado, un 15.0% en proceso, el 40.0% logro esperado y por último un 35.0% logro destacado, teniendo como sobresaliente el nivel logro destacado, Asimismo, se tiene la dimensión Coherencia, en donde se refleja que un 10.0% evidencian un nivel en inicio, por otro lado, un 15.0% en proceso, el 40.0% logro esperado y por último un 35.0% logro destacado, teniendo como sobresaliente el nivel logro destacado. En tanto, que la dimensión Dicción, un 10.0% expresa inicio, un 15.0% proceso, el 30.0% logro esperado y por último 45.0% logro destacado, siendo el sobresaliente el nivel logro destacado, y para finalizar, en la dimensión Volumen un 10.0% expresa inicio, un 15.0% proceso, el 40.0% logro esperado y por último 36.0% logro destacado, siendo el sobresaliente el nivel logro destacado

Tabla 8.

Prueba T de Student Gamificación y expresión oral en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

*Prueba de muestras emparejadas*

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilatera l)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t			
				Inferior	Superior				
Expresión oral postest – Expresión oral pretest	16,850	2,852	,638	15,515	18,185	26,421	19	,000	

Tabla 9

Prueba T de Student fluidez de los niños en la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

*Prueba de muestras emparejadas*

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t			
				Inferior	Superior				
Fluidez postest Fluidez pretest	-15,000	4,801	1,074	-17,247	-12,753	-	19	,000	
						13,972			

Tabla 10

Prueba T de Student coherencia en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

*Prueba de muestras emparejadas*

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t			
				Inferior	Superior				
Coherencia postest Coherencia pretest	,300	1,976	,442	-,625	1,225	,679	19	,005	

Tabla 11

Prueba T de Student dicción en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021

Prueba de muestras emparejadas

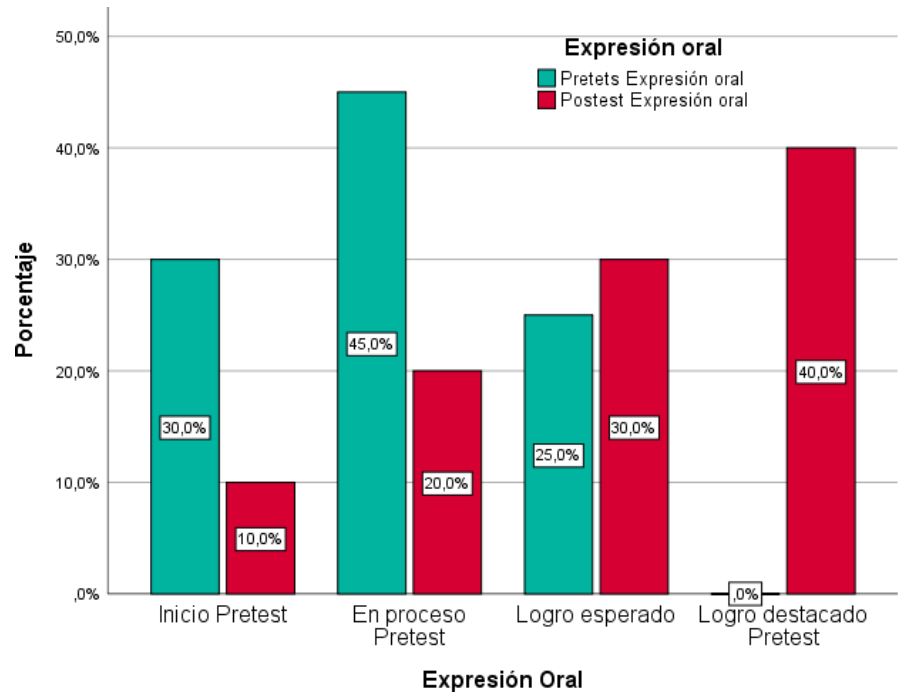
	<u>Diferencias emparejadas</u>				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
<u>Dicción postest</u>	,850	1,843	,412	-,013 1,713	2,062	19	,000
<u>Dicción pretest</u>							

Tabla 12

Prueba T de Student Gamificación y volumen en los niños de la IE 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021.

Prueba de muestras emparejadas

	<u>Diferencias emparejadas</u>				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
<u>Volumen postest</u>	-,100	1,804	,403	-,944 ,744	-,248	19	,000
<u>Volumen pretest</u>							



**Programa de Gamificación Juegos interactivos para mejorar la Expresión oral  
de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial**

I.-Datos Informativos:

1.1. Denominación: “Programa de gamificación juegos interactivos para el fortalecimiento de la Expresión Oral de los niños de 04 años del nivel inicial”

1.2 Responsable: María Inés Salazar Huamán

1.3 Cobertura: Alumnos de 04 años de edad del Nivel Inicial.

1.4 Duración: 2 semanas y 1 día (10 sesiones)

1.5 Fecha: Del 07/ 06 del 2021 al 28/06/2021

1.6 Lugar de aplicación: Aplicación por zoom

sesión 1	sesión2	sesión 3	sesión 4	sesión 5
fecha: 07/06/2021  Tema: Los ingredientes de la sopa  área: comunicación	fecha: 09/06/2021  Tema: Juego de conteo de flores  área: matemática	fecha: 11/06/2021  Tema: Adivina adivinador  área: comunicación	fecha: 14/06/2021  Tema: Lavar la ropa con mama  área: personal social	fecha: 16/06/2021  Tema: En la tienda de mono Japi  área: comunicación
sesión 6	sesión 7	sesión 8	sesión 9	sesión 10
fecha: 18/06/2021  Tema: Partes de la casa  área: comunicación	fecha: 21/06/2021  Tema: Conjunto de formas y colores.- área: matemática	fecha: 23/06/2021  Tema: Yo comparto  área: comunicación	fecha:25/06/2021  Tema: Limpiar el océano de  área: ciencia y tecnología	fecha:28/06/2021  Tema: Lulú lee  área: comunicación

## **II FUNDAMENTACIÓN:**

El programa de gamificación Juegos interactivos adaptados para el fortalecimiento de la expresión oral en los niños de 04 años del nivel inicial, busca desarrollar la expresión oral y a su vez el de organizar sus conocimientos cognitivos siendo una estrategia de aprendizaje enmarcada dentro de un enfoque significativo, para brindarle al docente y a los niños de educación inicial una alternativa de mejorar su expresión oral permitiendo al niño o niña construir su propio conocimiento, mediante el desarrollo creativo, lleno de color, imágenes, utilizando material interactivo caracteriza a esta estrategia de aprendizaje.

## **III OBJETIVOS:**

### **3.1 Objetivos generales:**

Aplicar el uso de juegos interactivos para la enseñanza de la expresión oral como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 04 años, favoreciendo un desenvolvimiento en la fluidez de las palabras, la coherencia expresando ideas precisas, narrando secuencialmente, la dicción modulando su voz para decir algo, un volumen apropiado para comunicarse.

### **3.2 Objetivos específicos**

1. Utilizar textos e imágenes para la expresión oral
2. Describir imágenes y cantidad de ellas por medio de palabras.
4. Emitir ideas de manera permanente en la clase.
5. Narrar en forma ordenada la secuencia textos orales.
6. Utilizar un volumen de voz; alto, bajo o medio para comunicarse.
- 7.- Emplear palabras correctamente
- 8.- Mencionar algún texto que fue de su agrado.



#### **IV ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZADAS EN EL PROGRAMA**

Los conocimientos y capacidades del programa desarrolla actividades fomentando la expresión oral por medio de juegos interactivos y permite a los niños y niñas participar espontáneamente en las diversas estrategias planteadas para mejorar desarrollar la fluidez, coherencia, dicción y volumen donde mejora sus capacidades comunicativas. Realizando juegos, comparaciones partiendo de sus errores al realizar las actividades planteadas. Asimismo ofrece a los niños y niñas la posibilidad de expresarse oralmente entre sus compañeros.

Se ha utilizado paginas web donde muestren juegos educativos se han seleccionados y analizado se encuentra variedad como tambien fueron desarrollados por educadoras sus contenidos refuerzan los conceptos basicos de matematica, arte, lenguaje y otros, ofrece diversas formas de mejorar la expresion oral con lecturas muy divertidas, libros interactivos ,canciones, bingo de sonidos etc, etc, y otras variedad de juegos.

#### **V PROCEDIMIENTO PARA LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA**

El programa consta de 10 sesiones que serán aplicadas a niños y niñas de 04 años de edad. Se realiza 3 veces por semana las sesiones con actividades de gamificación juegos interactivos que han sido debidamente seleccionados para el desarrollo de la expresión oral la elaboración lo realizaremos primero de manera grupal y finalizando de manera individual.

Las primeras semanas se realizan sesiones de sensibilización a los padres de familia que es apropiado para la participación y colaboración con parte que se llevara virtualmente como medio virtual la aplicación del zoom.

Se considera la sesión de clases de 45 minutos de hora cronológica para la realización de la actividad de aprendizaje

Las sesiones aplicadas para el desarrollo del programa se desarrollarán a través de actividades aplicando los procedimientos metodológicos tal como propone el Ministerio de Educación.

## **VI EVALUACIÓN**

### **CRITERIOS:**

Efectividad:

- Cada sesión se evaluarán a través de los criterios de evaluación
- Al iniciar y finalizar el programa se realizará el pre test y post test para evaluar los logros alcanzados antes y después de aplicado el programa y analizar si es válido o no.

Impacto:

- De acuerdo a los logros alcanzados, se pondrá a disposición de todos los docentes que quieran utilizarla en beneficio de los niños y niñas ya sea para mejorar la expresión oral u otra área que pueda tener como dificultad en su aprendizaje o para enriquecer los conocimientos a través de los juegos que se aplicara en este proyecto.

## Selección de Competencias, Capacidades y Desempeños

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños
Persona l social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</li> </ul>	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<p>- Colabora en actividades de casa orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.</p>
Comuni cación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comunica oralmente en su lengua materna</li> </ul>	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>- Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</p> <p>- Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes.</p> <p>- Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee diversos tipos de texto en su lengua materna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> </ul>	<p>- Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles,</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>que se presentan en variados soportes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</li> </ul>
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> <li>- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</li> </ul>
	• Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno</li> </ul>
Ciencia y	Indaga mediante métodos científicos para	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto,</li> </ul>

Tecnología	construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.
------------	-----------------------------	---	--

Sesiones de clases:

Fecha. 07/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Los ingredientes de la sopa	<p>Comunicación: se comunica oralmente</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia. Muestra una imagen sobre el lavado de manos y por qué es importante, preguntamos ¿Por qué debemos lavar las manos? ¿Ustedes se lavan las manos antes de comer? ¿Qué creen que debe tener una sopa? ¿Cómo podemos saber el día de hoy les presentare a una ratita Rita y ella no enseñara que va en la sopa</p> <p>Desarrollo: Se invita a los niños, a prestar atención a la lectura con imágenes nos va pedir leer juntos y luego solo, si logramos hacer lo que nos pide nos llevaremos muchos aplausos, así que comencemos. Esta Ratita Rita no ve muy bien y además es muy despistada, vamos ayudarle a leer los ingredientes de su famosa sopa, en el transcurso de la lectura se van mostrando imágenes de verduras y los niños van mencionando, terminado preguntamos ¿Les gusta la lectura? ¿Qué ingredientes entra en la sopa? ¿Así también prepara tu mamá? Escuchamos sus opiniones</p> <p>Cierre: Se da las recomendaciones para que los niños y niñas dibujen lo que observo en la lectura y comparte</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciona palabras de verduras de uso común</li> <li>- Vocaliza palabras guiadas por la docente</li> </ul>	<p>Menciona palabras de verduras de uso frecuente y sigue las indicaciones orales para desarrollar su vocalización</p>

Fecha: 09/06/2021	Área/ Competencia Capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Juego de conteo de flores	<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li> </ul>	<p>Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia. Se motiva con una canción “Yo tenía diez perritos”, luego preguntamos ¿Qué dice la canción? ¿Qué paso con los perritos? ¿Ustedes saben contar? , el día de hoy “Juego de conteo”, y ¿Cómo lo haremos?</p> <p>Desarrollo: Se invita a los niños y niñas a prestar atención al juego interactivo para aprender a contar las flores de cada tipo y según su color se arrastra al número correcto a la casilla si es correcto el círculo se pondrá verde, empezamos todos juntos un par de juegos, luego se elige a unos niños o niñas participar realizar el juego, terminado felicitamos a los niños y niñas su participación y el logro obtenido, preguntamos ¿Les gusto el juego?, escuchamos sus opiniones.</p> <p>Cierre: Luego los niños y niñas buscan objetos que puedan contar, se le explica a la familia que serán de apoyo</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa adecuadamente los gestos y la mímica al realizar el conteo</li> <li>- Modula su voz para decir algo</li> </ul>	<p>Menciona lo que realizado haciendo conteo</p> <p>Usa</p>

Fecha: 11/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Adivina adivinador	<p>Comunicación: Se comunica oralmente</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Recupera información explícita de un texto oral.</p> <p>Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes.</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia.se motiva entonando canción “adivina adivina cual es el animal” luego preguntamos ¿Quién come de todo? El día de hoy aprenderemos las adivinanzas</p> <p>Desarrollo: Se invita a los niños y niñas a prestar atención y las recomendaciones al momento de iniciar. Tendremos que escuchar que nos dice las adivinanzas y luego adivinar dando un check a la respuesta correcta si logramos recibiremos puntos, participan todos, luego se nombra algunos de ellos su participación y obteniendo puntos, terminado preguntamos ¿Te fue fácil o difícil adivinar? ¿Qué adivinanzas te gustaron? Escuchamos sus opiniones</p> <p>Cierre: Luego, le decimos que puede crear una adivinanza se le explica a la familia que serán de apoyo</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra un Ritmo adecuado en su fluidez verbal al decir su adivinanzas</li> <li>- Articula claramente algunos diferentes fonemas, s,t,l.</li> </ul>	<p>Elabora adivinanzas y dice con sus palabras de forma coherente y un tono de voz adecuado.</p>



Fecha:	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
14/06/2021	<p>Personal Social</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	<p>Colabora en actividades de casa orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia. Muestra una imagen sobre el lavado de manos y por qué es importante. Le motivamos con imágenes de prendas de vestir, los niños y niñas mencionan lo que observa, luego le preguntamos ¿Qué pasa con las prendas cuando están sucias? ¿Quién lava tus prendas? ¿Ayudas a mamá? ¿Cómo?, el día de hoy hay un juego de lavar la ropa</p> <p>Desarrollo: Se invita a los niños y niñas a observar el juego interactivo, nos va indicar los pasos a seguir debemos prestar mucha atención, nos pedirá separar las prendas uno de color y otra de blancas, y luego a la lavadora con ayuda de mamá y así sucesivamente. Este juego es secuencial al término preguntamos, ¿Te gusto ayudar a mamá? ¿Qué fue primero para lavar? ¿Qué prendas se lavó? Escuchamos a los niños y niñas sus respuestas</p> <p>Cierre: luego los niños y niñas puedan contarnos cuales fueron los pasos que realizaron para lavar la ropa</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emite sus ideas de manera continua</li> <li>- Expresa oralmente sus vivencias, sucesos y hechos con secuencia lógica</li> </ul>	<p>Menciona como ayuda en casa usando un lenguaje claro</p>

Fecha: 16/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
En la tienda de Mono Japi	<p>Comunicación</p> <p>Lee diversos tipos de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia como un saludo levantando la mano o haciendo uso de su voz Se motiva escuchando y a la vez entonando una canción “hola hola como estas”. Luego se pregunta que hay un personaje llamado Japi que es monito que tiene muchas cosas en su tienda pero a veces no sabe cuál letra comienza ¿Qué cosas tendrá en una tienda? ¿Quieren ayudarlo?</p> <p>Desarrollo: Se invita a los niños y niñas a mirar la tienda del monito preguntamos ¿Qué observan ahí? ¿Qué letras conocen? ¿Hay muchas o pocas letras?, escuchamos a los niños y niñas participar, luego se elige una letra por ejemplo la letra A al hacer click nos sale una imagen y preguntamos ¿Qué imagen es? Los niños responden la abeja, el juego nos muestra variedad de imágenes con letra A, los niños y niñas hacen lecturas de imágenes, hacemos participar a cinco niños para que eligen una letra que conocen así como las imágenes que salen</p> <p>Cierre: Se da las recomendaciones para para que los niños y niñas relacionen palabra e imágenes Los alumnos hacen la actividad con apoyo de sus padres</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <p>Reconoce la letra al inicio de las palabras observando imágenes</p> <p>Identifica cada palabra del abecedario</p>	<p>Identifica letras al inicio de una palabra a partir de lo que observa en ilustraciones</p>

Fecha: 18/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Partes de la casa	<p>Comunicación: se comunica oralmente</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>.Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron</p>	<p>Inicio: Se inicia saludando a los niños y niñas presentando su asistencia con un saludo levantando la mano, luego se motiva entonando una canción “la familia” luego preguntamos ¿Quiénes forman la familia? ¿Dónde vive la familia? ¿Qué hay en una casita? Les decimos que hoy unos amigos nos presentaran su casa El Mono Japi y Julieta</p> <p>Desarrollo: Se invita a los niños y niñas a ver una lectura en imágenes para ello debemos estar muy atentos la lectura se inicia cuando vamos a leer todos juntos, luego nos dice a leer solo, los niños y niñas realizan la lecturas con imágenes mencionando las partes de la casa, (escuchamos a los niños y niñas el uso de su lenguaje la fluidez y dicción en sus palabras), luego se les pregunta ¿Cuáles son las partes de la casa? ¿Cómo estaba la casa de los amigos Japi y Julieta?</p> <p>Cierre: Se da las recomendaciones para para que los alumnos escriban con un lápiz encima de cada palabra los alumnos hacen la actividad con apoyo de sus padres</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas el uso de su lenguaje la fluidez y dicción en sus palabras al mencionar las imágenes</li> <li>- Vocaliza palabra guiadas en la lectura</li> </ul>	<p>Dibuja su casa y menciona sus partes utilizando un lenguaje claro y preciso</p>

Fecha: 21/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Conjunto de formas y colores	<p>MATEMÁTICA</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia. Muestra una imagen sobre el lavado de manos y pregunta en ¿qué momentos nos debemos lavar las manos? Motivamos con una canción “agua con jabón” Luego se muestra un objeto la pandereta y preguntamos ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es? Pedimos si tiene al alcance un objeto y los niños y niñas nos muestra diciendo la forma y el color.</p> <p>Desarrollo: El día de hoy jugaremos en un cuadro de doble entrada las formas y color si logramos llenar el cuadro recibiremos ¿Qué se recibe cuando ganas? Un premio, una estrellita, unos aplausos Empecemos el juego los niños y niñas muy atentos a realizar el juego ,mencionaran que figura y que color va en el cuadro de doble entrada ,las figuras que se muestran son circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo, durante el juego se pregunta que figuras van en el cuadro se realiza con todos y después se eligen a algunos de ellos, terminado el juego recibimos el premio</p> <p>Cierre: luego ¿les gusto el juego? ¿Qué figuras había? ¿Les pareció fácil o difícil?</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dice con sus palabras como realizo el modelado.</li> <li>- Se expresa con claridad</li> </ul>	<p>Modela con plastilinas formas y colores</p> <p>Menciona lo que realiza usando un lenguaje adecuado y fluido</p>

Fecha: 23/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Yo comparto	<p>Comunicación:</p> <p>Lee diversos tipos de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> </ul>	<p>Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia.se motiva con una canción “compartir es divertido” luego preguntamos ¿Qué vieron en el video? ¿Comparten sus juguetes con alguien en casa? ¿Sera bueno compartir? El día de hoy una amiguita nos va enseñar a compartir</p> <p>Desarrollo: luego informamos que veremos una lectura estar muy atentos ya que esta lectura nos pide que vamos a leer todos juntos y luego solos y si logras te llevara unos aplausos, presentamos a Lulú que está en su escuela y nos dice que cosas comparte y al final dice yo se compartir, terminado hacemos una reflexión de lo bueno que es compartir</p> <p>Cierre: ¿Les gusta la lectura? ¿Qué cosas compartió Lulú? ¿Compartir es bueno o malo? ¿Por qué? ¿En casa con quien compartes? Los niños y niña nos dice sus comentarios</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Hace uso de sus palabras para contar algún relato que le gustaron evidenciando coherencia y volumen en su tono de voz</li> <li>-</li> </ul>	<p>Mencionan lo que aprendió hoy haciendo un recuento de la lecturas en imágenes haciendo uso de su lenguaje</p>

Fecha: 25/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Limpiar el Océano de Contaminación	Ciencia y Tecnología Indaga mediante Métodos científicos para construir sus conocimientos •Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia. Muestra una imagen sobre los faciales en el carro y por qué es importante. Luego preguntamos ¿Qué encontramos dentro del mar? ¿A dónde van los plásticos? El día de hoy vamos a limpiar el mar y ¿Cómo lo haremos?</p> <p>Desarrollo: El día de hoy jugaremos a limpiar el océano, el mar de la contaminación, los niños y niñas estén muy atentos vamos a localizar los residuos que hay en el océano como. Plásticos, latas, y otros lo llevaremos a un contenedor de reciclaje, vamos a disponer de poco tiempo para reciclar si logramos hacerlo rápido ganaremos un premio una medalla de los buenos recicladores, así que empecemos el juego, terminado preguntamos ¿Qué hemos reciclado? ¿Cómo llegaron los residuos al océano? ¿Qué podemos hacer para que el océano no siga contaminando? Escuchamos sus opiniones de los niños y niñas</p> <p>Cierre: Se da las recomendaciones para que los niños y niñas dibujen los residuos que encontraron.</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce los residuos que afectan el medio ambiente a través de la expresión oral.</li> <li>- Identifica reciclando los residuos y clasificándolo</li> </ul>	Menciona como cuidar nuestro medio ambiente

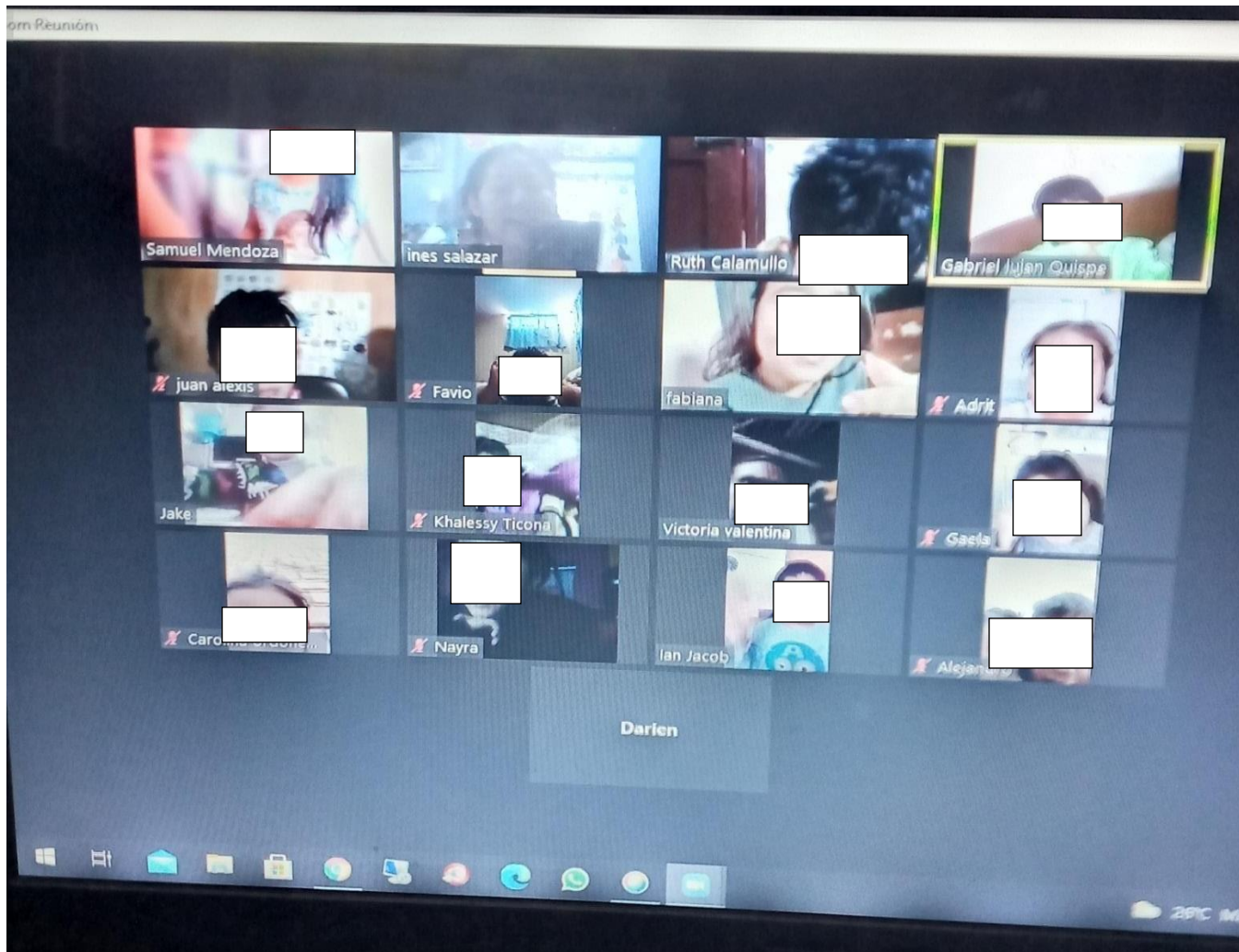
Fecha: 28/06/2021	Área/ competencia/ capacidad	Desempeño	Sesión de clase	Evidencias
Lulú lee	<p>Comunicación: Lee diversos tipos de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> </ul>	<p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p>	<p>Inicio: Se inicia la sesión saludando a los niños y presentando su asistencia, se motiva cantando una canción “hola hola como están” luego le mostramos un periódico de una noticia preguntamos ¿Qué dirá en el periódico? ¿Cómo podemos saber? hay una imagen de unos niños ¿Qué están haciendo? ¿Podemos leer a través de imágenes? El día de hoy leerán a través de imágenes y hay una amiguita que nos enseñara a su familia</p> <p>Desarrollo: Mencionamos que escucharemos una lectura para ello debemos estar debemos estar atentos, la lectura sugiere leer juntos y luego solos si completamos ganaremos muchos aplausos, terminado preguntamos ¿Quiénes son su familia de Lulú? ¿Qué hacían cada uno? ¿Te gusto la lectura? Escuchamos sus comentarios de los niños y niñas</p> <p>Cierre: comenta con tu familia lo que has aprendido hoy</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciona palabras con L, Lalo, Lulú, Lola</li> <li>- Vocaliza palabra guiadas</li> </ul>	<p>Dibuja a Lulú y su familia y nombra a tu familia</p>

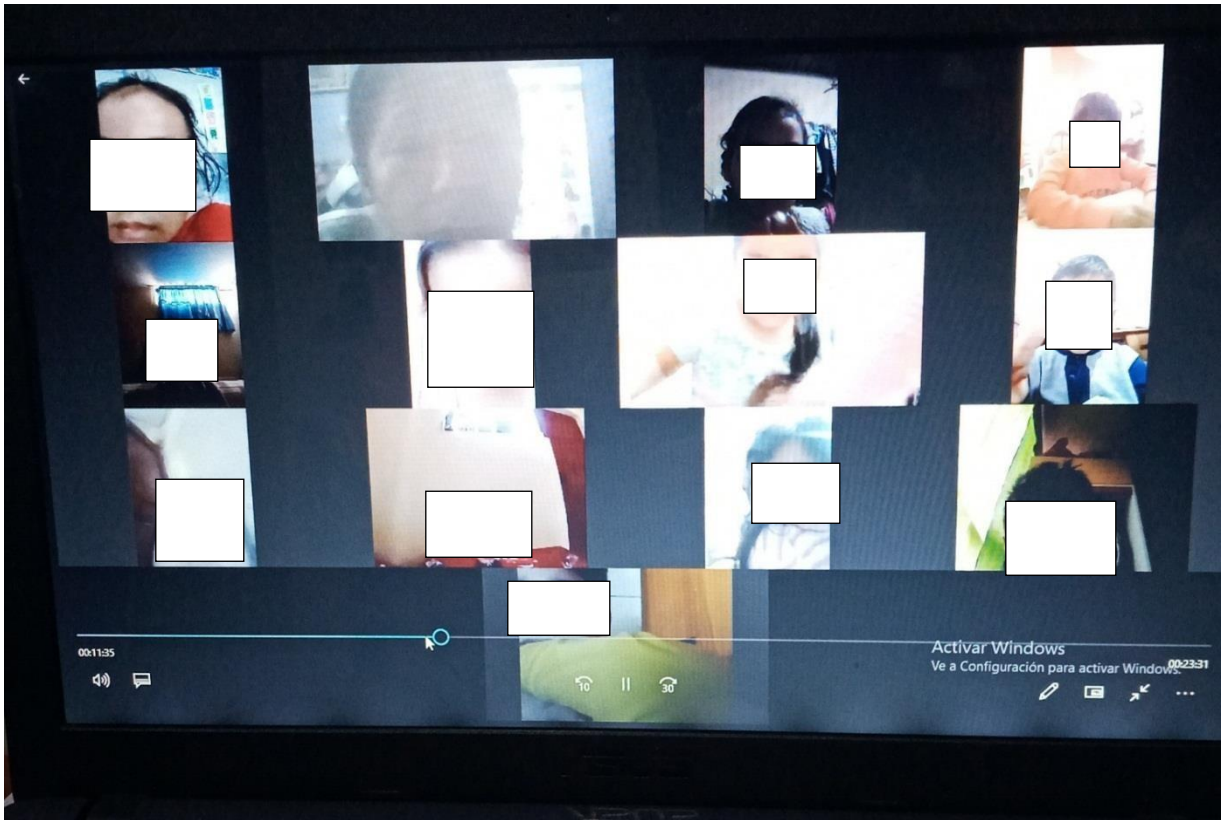




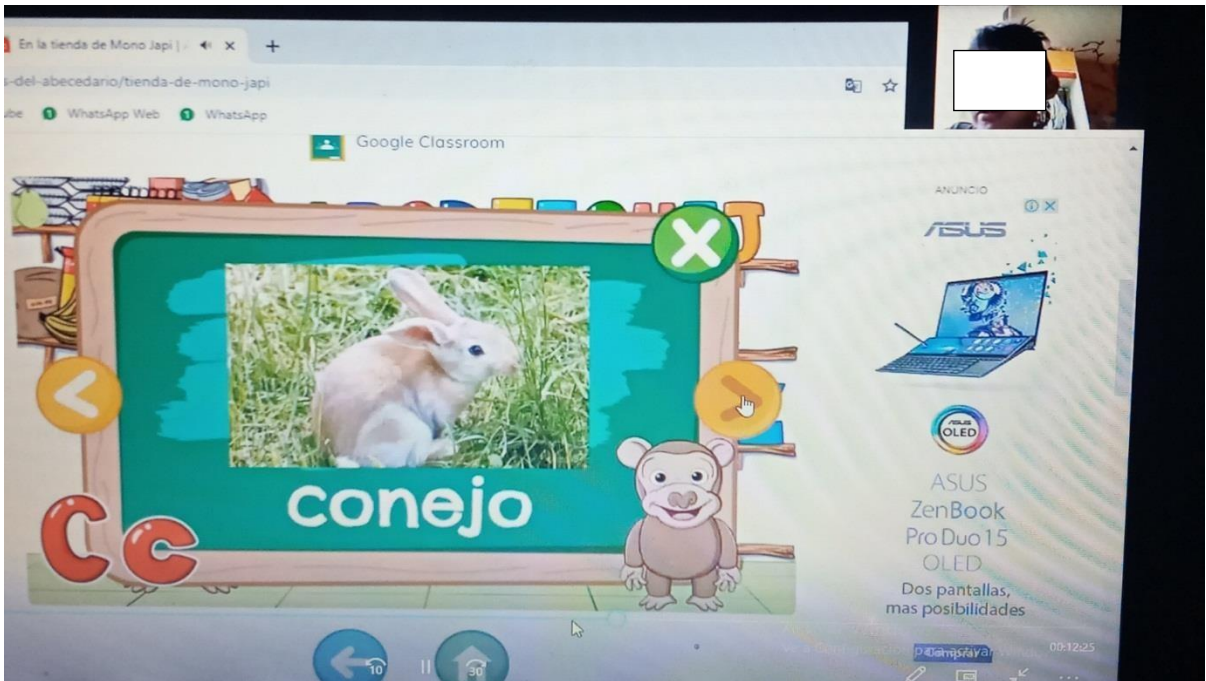
EVIDENCIAS:

Actividad de aprendizaje: En la tienda de Mono Japi: Se invita a los niños y niñas a mirar la tienda del monito preguntamos ¿Qué observan ahí? ¿Qué letras conocen? ¿Hay muchas o pocas letras?





Actividad de aprendizaje: Limpiar el Océano de Contaminación: El día de hoy jugaremos a limpiar el océano, el mar de la contaminación, los niños y niñas estén muy atentos vamos a localizar los residuos que hay en el océano como. Plásticos, latas, y otros lo llevaremos a un contenedor de reciclaje, vamos a disponer de poco tiempo para reciclar si logramos hacerlo rápido ganaremos un premio



En la tienda de Mono Japi: Juego del abecedario, Mono Japi tiene muchas cosas en su tienda, pero a veces no sabe con cuál letra comienzan. ¿Quieres ayudarlo?

## Conjuntos de Formas y Colores


**JUGAR**

### INFORMACIÓN DEL JUEGO

Matriz lógica que combina diferentes combinaciones de forma y color correspondientes. Se debe arrastrar en el juego para rellenar correctamente. Es un juego educativo de lógica y razonamiento para niños de primaria.

Compartir:

Etiquetado en

- Juegos de Atención y Concentración
- Juegos de COLORES
- Juegos de Conjuntos
- Juegos de Formas
- Juegos de Lógica
- Juegos para Tablet

Jugaremos en un cuadro de doble entrada las formas y color

The screenshot shows a web browser with several tabs open. The active tab is 'Conteo de Flores | COKITOS'. The browser address bar shows 'Web WhatsApp'. The game interface is displayed below the browser. It features a grid of flowers and a keypad. The grid is divided into two sections. The top section has four large flowers with question marks in circles below them. The bottom section has a 4x5 grid of smaller flowers. The keypad on the right has buttons for numbers 1-9, 10, and 0, as well as a question mark, a right arrow, and a gear icon. The text 'DIGIPUZLE.NET' is visible on the right side of the game interface. At the bottom of the grid, the text reads 'Cuenta las formas y coloca el número correcto debajo de la pregunta...'

Juego de conteo de flores Se invita a los niños y niñas a prestar atención al juego interactivo para aprender a contar las flores de cada tipo y según su color se arrastra al número correcto a la casilla si es correcto el círculo se pondrá verde,