



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en
niños de una institución educativa Quevedo, 2022

AUTORA:

Monrroy Arellano, Janeth Rocío (<https://orcid.org/0000-0001-7388-6250>)

ASESORA:

Dra. Espinoza Salazar, Liliana Ivonne (<https://orcid.org/0000-0002-6336-4771>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo A La Reducción De Brechas Y Carencias En La Educación En Todos Sus
Niveles

PIURA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mi hija Valeria por ser mi motivación día a día para alcanzar nuevas metas, a mi madre por ser ejemplo a seguir y fomentar en mí el deseo de superación a mi esposo por el apoyo incondicional durante este proceso.

AGRADECIMIENTO

A mi asesora Dra. Liliana Espinoza Salazar, a todos mis docentes quienes con sus conocimientos compartidos me brindaron su guía para lograr culminar con éxito mi maestría, a la Universidad César Vallejo por abrirme sus puertas y permitirme alcanzar este logro.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización.....	13
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES	30
VII RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	31
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudiantes.....	15
Tabla 2 Muestra de estudiantes.....	16
Tabla 3 Nivel de expresión oral.....	18
Tabla 3 Dimensiones de expresión oral.....	19
Tabla 5 Insumos para el diseño de la propuesta.....	20
Tabla 6 Nivel de juegos lingüísticos.....	22
Tabla 7 Dimensiones de juegos lingüísticos.....	23

Índice de figuras

Figura 1 Diseño de la investigación.....	13
--	----

RESUMEN

La presente investigación planteó como objetivo general elaborar una propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022. El estudio fue de tipo básico con diseño no experimental descriptivo, la población estuvo conformada por 148 estudiantes de los cuales se trabajó con una muestra de 40 niños que cursan el segundo grado de educación básica, se utilizó la técnica de la observación, como instrumentos se empleó una ficha de observación de expresión oral y una lista de cotejo de juegos lingüísticos. Para el procesamiento de datos se utilizó el programa SPSS (versión 27). En base a los datos obtenidos se concluye que los niveles de expresión oral han sido satisfactorios, 47,5% de los educandos se ubicó en nivel medio y juegos lingüísticos el 40% en nivel alto, aunque algunas dimensiones de ambas variables arrojaron resultados bajos los mismos que están evidenciados en las tablas estos permitieron diseñar una propuesta para mejorar las competencias comunicativas en los niños de una institución educativa. Se concluye que los estudiantes están logrando mejorar su expresión oral y habilidades en la ejecución de actividades lúdicas como son los juegos lingüísticos.

Palabras clave: expresión oral, juegos lingüísticos, fonología, semántica, morfosintaxis.

ABSTRACT

The general objective of this research was to develop a proposal for linguistic games to improve oral expression in children of a Quevedo educational institution, 2022. The study was of a basic type with a non-experimental descriptive design, the population consisted of 148 students, of which We worked with a sample of 40 children who are in the second grade of basic education, the observation technique was used, as instruments an observation sheet of oral expression and a checklist of linguistic games were used. For data processing, the SPSS program (version 27) was used. Based on the data obtained, it is concluded that the levels of oral expression have been satisfactory, 47.5% of the students were located in the medium level and linguistic games 40% in the high level, although some dimensions of both variables yielded low results. same that are evidenced in the tables these allowed to design a proposal to improve the communicative competences in the children of an educational institution. It is concluded that the students are managing to improve their oral expression and abilities in the execution of ludic activities such as linguistic games.

Keywords: oral expression, language games, phonology, semantics, morphosyntax.

I.INTRODUCCIÓN

La expresión oral es una de las maneras en las que las personas se comunican entre sí permitiéndoles expresar sus pensamientos y emociones dentro del entorno familiar y social. La interacción y convivencia con otros infantes de su edad es fundamental en la niñez por cuanto facilita la práctica de su expresión oral ya que en esta etapa los pequeños desarrollan su lenguaje. (Yépez & Padilla, 2021).

Para Figueroa & Figueroa (2019) el juego es la recreación y el goce de quienes participan en él, es mediante el juego donde los niños logran formarse y desarrollarse en todos los ámbitos, éste incorporado a la práctica pedagógica beneficia el perfeccionamiento de destrezas en los escolares.

Además de generar deleite el juego desempeña una función pedagógica muy importante, ya que en el lenguaje figurado es una circunstancia útil de observar las cosas desde otra perspectiva (Edwards, 2019)

Sin embargo, debido a la pandemia Covid-19 el sistema educativo a nivel mundial se vio obligado a sostener la educación mediante entornos virtuales, siendo un gran desafío para toda la comunidad educativa adaptarse al trabajo en esta modalidad especialmente para los más pequeños, pues afectó su normal proceso de aprendizaje agudizando las dificultades que ya presentaban el 53% de estudiantes de America Latina y el Caribe, que según datos de investigaciones aumentó al 70% en estos últimos dos años (World Bank, 2021). Según este informe esto implica el escaso desarrollo de competencias y habilidades básicas entre ellas la expresión oral.

Asimismo, estudios realizados por la Education Endowment Foundation (2020) arrojaron que el confinamiento restringió a los infantes en la adquisición de habilidades sociales y experiencias necesarias para enriquecer su expresión oral pues al pasar periodos cortos fuera de las aulas por vacaciones los escolares presentan disminución de sus habilidades lingüísticas al retornar a clases, problema que se hizo más evidente como resultado de este largo período lejos de las aulas a causa de la pandemia.

En Ecuador MINEDUC (2021) proporcionó una herramienta curricular en respuesta a las necesidades educativas actuales en este documento se priorizaron

destrezas principales con énfasis en las competencias socioemocionales, digitales y comunicativas brindando al estudiantado la oportunidad para desarrollar habilidades como la correcta escucha, comprensión lectora, expresión oral y escrita.

En el contexto local se evidenció en una institución educativa un bajo nivel de desarrollo en destrezas orales básicas, pues los educandos presentaron considerables dificultades para expresarse, interactuar y hacerse entender, esto debido a las limitaciones en las interacciones estudiante-docente y la disminución en las horas pedagógicas durante los últimos dos ciclos escolares, causando entre otros, un rezago considerable en la adquisición de destrezas y habilidades de expresión oral.

Por tanto fue preciso emplear estrategias innovadoras para superar las dificultades en la oralidad de los estudiantes incorporando en el aula juegos lingüísticos a manera de recurso pedagógico para mejorar la expresión oral.

Ante lo expuesto se formuló el siguiente problema ¿De qué manera una propuesta de juegos lingüísticos mejorará la expresión oral en los niños de una institución educativa Quevedo, 2022?

El presente estudio justificó su conveniencia en el contexto existente pues se requirió trabajar en la recuperación de aprendizajes haciendo énfasis en las competencias comunicativas.

De igual manera, tuvo relevancia social pues contribuyó con el desarrollo educativo de los estudiantes de la comunidad.

También presentó implicancia práctica puesto que contribuyó con una propuesta de juegos lingüísticos para minimizar los problemas de expresión oral de los estudiantes de una institución perfeccionando habilidades como gesticulación, entonación y fluidez (Yépez y Padilla, 2021).

Además, ostentó valor teórico ya que aportó argumentos y se sustentó en los modelos Figueroa & Figueroa (2019) y Yépez & Padilla (2021) los cuales permitieron analizar y establecer la incidencia de la variable juegos lingüísticos en expresión oral.

Asimismo, demostró utilidad metodológica porque aportó dos instrumentos que servirán de base para estudios posteriores en las variables juegos lingüísticos

y expresión oral, contribuyendo además con una propuesta de diversas estrategias útiles para fortalecer la expresión oral en el aula.

El objetivo general de este trabajo fue elaborar una propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022. Del mismo modo se plantearon como objetivos específicos: conocer el nivel de la expresión oral en sus dimensiones: nivel fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático en estudiantes de segundo grado de una institución educativa Quevedo, 2022, identificar los componentes para la propuesta de juegos lingüísticos de una institución educativa Quevedo, 2022 y determinar el nivel de los juegos lingüísticos en sus dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden y socialización en estudiantes de segundo grado una institución educativa Quevedo, 2022.

La hipótesis general que se formuló afirmó que una propuesta de juegos lingüísticos mejorará la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022.

II.MARCO TEÓRICO

Después de examinar diversas fuentes se halló como antecedentes nacionales a Yépez y Padilla (2021) cuyo estudio tuvo como propósito examinar la oralidad en el perfeccionamiento de las dimensiones del lenguaje oral en infantes de entre 4 y 5 años el estudio fue de tipo descriptivo con enfoque cualitativo-cuantitativo, empleando una encuesta mediante cuestionario para los docentes y la observación directa a través de una ficha de observación para los estudiantes, técnicas e instrumentos que fueron aplicados a una población de 20 estudiantes y 5 docentes, como resultado el 65% de los niños había logrado un rango adecuado respecto al proceso del lenguaje oral, aunque las dimensiones nivel semántico y morfosintáctico los niños presentaron dificultades hasta en un 70%, en fonología el 60,0% mostraron nivel medio y en pragmática un 40% de los educandos está próximo a lograr la estructuración adecuada de su alocución, concluyeron que la aplicación de técnicas en el aula favorece al progreso de la expresión oral en los infantes.

Asimismo, Sánchez (2021) en su trabajo planteó como objetivo crear estrategias y actividades lúdicas mediante el juego para mejorar la expresión oral, aplicó metodología de tipo proyectivo con enfoque cuantitativo, para recoger información utilizó las técnicas de la observación directa y encuesta, como instrumentos recurrió a la ficha de observación y un cuestionario aplicado a una población de 13 estudiantes y 2 docentes de primer año respectivamente, en resultados obtenidos se comprobó que el 38% de los niños observados poseían un nivel adecuado de sintaxis lo cual favorece la expresión oral mientras el 23% no tenían la destreza de formar oraciones con más de 4 palabras, concluyó que la incorporación de estrategias lúdicas en el aula mejoró la comprensión y seguridad de los niños además de fortalecer la expresión verbal.

Del mismo modo, Iza (2020) en su investigación orientada a establecer la incidencia de los juegos verbales en la mejora de la oralidad, con metodología cuasi- experimental nivel descriptivo enfoque cuali-cuantitativo empleó la técnica de la observación directa mediante una ficha y una encuesta con un cuestionario dirigido a una población de 50 niños y 10 docentes dicho estudio arrojó como resultados que luego de aplicar el programa el grupo experimental obtuvo 60,3% sobre el grupo control que fue de 50,2% comprobando que la ejecución de

estrategias innovadoras con los escolares estimula el perfeccionamiento del lenguaje oral.

De igual forma, Burbano (2018) en su trabajo de investigación dirigido a promover el avance de la expresión oral mediante la incorporación de cuentos ambientales y mitología local, empleó la metodología de campo con enfoque cuantitativo cuya población fue de 22 educandos y 9 docentes, como técnicas e instrumentos respectivamente se utilizó la encuesta a través de cuestionario para docentes y la observación inmediata mediante una guía de observación para estudiantes, obteniendo como resultado que el 77,78% de maestros no aplican técnicas innovadoras como leyendas locales frente al 22,22% que sí lo hace, concluyó que al aplicar una dramatización de leyendas locales los pequeños expresan total interés observando posteriormente un progreso en la expresión oral de la población estudiada.

A nivel internacional se ubica a Solano-García (2020) que asumió como propósito del estudio establecer el efecto de los juegos verbales en la expresión oral en niños de nivel inicial en su estudio del tipo básico, enfoque cualitativo, utilizó como técnica la entrevista mediante una guía de entrevista aplicada a una población de cuatro docentes de inicial que atienden a 120 estudiantes, los resultados obtenidos afirman que las docentes utilizan los juegos de lenguaje como trabalenguas, rimas, retahílas, adivinanzas, canciones y dramatizaciones en un 100% en sus prácticas pedagógicas diarias, concluyendo que los juegos favorecen la fluidez, entonación y vocalización en los niños.

En su estudio Martino (2021) planteó como objetivo establecer el modelo estratégico de juegos lingüísticos para desarrollar las destrezas orales de alumnos de cuatro años, su trabajo fue de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo con propuesta tipo proyectiva, diseño descriptivo no experimental con propuesta y validación, la población fue de 107 y muestra de 51 estudiantes, utilizó como instrumento una ficha de observación con escala de valoración (A,B,C); los resultados alcanzados fueron que la mayoría de los niños logró ubicarse en proceso de desarrollo de la oralidad en un 52.94%, mientras el 47.86% se situó en una escala de inicio, concluye que el modelo estratégico de juegos permite a los estudiantes desarrollar las competencias lingüísticas orales además de fortalecer los vínculos sociables entre ellos.

De igual forma, Solano-Casallo (2021) plantea en su estudio establecer el contraste en la expresión oral en niños de cinco años de zonas rurales y urbanas, su investigación de tipo básico, nivel descriptivo y diseño descriptivo comparativo con una población establecida por 17 estudiantes de zona rural y 43 de zona urbana empleó como técnica observación y como instrumento una lista de cotejo de la expresión oral en niños obteniendo como hallazgo que existe contraste significativo en la expresión oral entre los niños de ambas zonas, en la urbana alcanzan un nivel de 82,4% mientras en la rural un 76,7% y además el 2,3% están en nivel bajo, concluye que los niños y niñas de zona rural sobresalían debido a mayores posibilidades de contacto social, elevando así la habilidad de expresión oral.

Así mismo, Pucuhuaranga (2016) en su artículo de investigación de diseño cuasi experimental cuyo objetivo fue establecer la incidencia de los juegos verbales en el proceso de articulación verbal de los niños, la muestra fue de 50 infantes, el instrumento usado para el estudio fue la ficha de registro de desarrollo fonológico elaborado con aportes de Bosch (1998) y Melgar (1976), los resultados revelan que en el grupo experimental el 46.86% de las falencias en expresión oral fueron superadas mientras en el grupo de control superaron el 17,89%, concluyó que incorporar juegos verbales en el aula influye significativamente en el perfeccionamiento de la fluidez verbal en los infantes.

Por otro lado, Otero (2015) en su trabajo cuyo propósito fue establecer la concordancia entre el juego libre en los sectores y las destrezas comunicativas orales en estudiantes de cinco años, estudio de tipo cuantitativo con diseño correlacional cuya muestra fueron 75 educandos aplicando para ello la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo, para el procesamiento de los resultados utilizó estadísticos no paramétricos Rho de Spearman los mismos que mostraron que existe relación entre juegos y destrezas expresivas pues el valor p fue menor a 0,05, el nivel de habilidad comunicativa en los niños fue favorable (98,0%), asimismo, en juego alcanzaron el 98,7%. En la dimensión planificación el 28,0% de los estudiantes mostró un nivel desfavorable mientras el 72,0% fue favorable, concluyendo que el juego fortalece las destrezas expresivas en los niños y niñas.

De igual forma, Guevara (2019) quien en su investigación se planteó comprobar la relación existente entre el juego libre en los sectores y el proceso del

lenguaje oral en estudiantes de 5 años, estudio de tipo descriptivo correlacional, no experimental cuya muestra fue de 50 infantes, para lo que utilizó la técnica de la observación, usó el instrumento ELO para medir lenguaje oral y una lista de cotejo para juego libre, cuyos resultados revelaron una significativa relación entre las dos variables 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751, siendo una correlación positiva alta). De igual modo comprobó relación entre las variables y dimensiones del juego y de expresión oral, en rango medio; 45% fonología, 50% sintáctica y 53% semántica, concluyendo que los niños desarrollan su lenguaje a través del juego logrando incrementar su léxico y mejorar su fluidez expresiva al comunicar sus ideas.

Finalmente, Catón y Prieto (2015) en su investigación dirigida a evaluar el nivel de expresión oral en la destreza lingüística alcanzado por los estudiantes de primaria, investigación de tipo experimental cuantitativa con una muestra de 60 alumnos, entre 9 y los 10 años, a quienes les aplicaron la prueba ad hoc de expresión oral, el método de extracción utilizado fue mediante el análisis de componentes principales y para el método de rotación la normalización varimax, mediante una ilustración. Los resultados revelaron que la expresión oral del grupo estudiando se halló en un nivel medio pues un 45% de los evaluados iniciaban su discurso sin definir el contexto en el que se ejecuta la acción mientras que el 21,7% se localizó en un nivel aceptable, concluyeron que un gran porcentaje del alumnado que termina sus estudios primarios no alcanza el nivel deseado en el desarrollo de la expresión oral.

Con respecto al concepto de la variable dependiente para Gutiérrez & Díez (2018) expresión oral es el proceso de formación de una conciencia lingüística en estudiantes menores de cinco años que pueden descubrir correspondencias entre el fonema y el grafema potenciando su capacidad cognitiva como medio de construcción del reverso del código alfabético.

Según Blanco (2012) expresión oral es una herramienta que posibilita la capacidad cognitiva, ayuda a crear contenidos y desviar el pensamiento más tarde dando lugar a cuatro desarrollos espontáneos como son los factores de la experiencia, el crecimiento biológico, la madurez psicológica y factores de compensación.

Además, la expresión oral es una herramienta con un elemento emocional, la cognición humana y la cognición adquirida a través de la lingüística, conocimiento de su entorno, formación y desarrollo del idioma (Zazar, 2016).

Para Yépez y Padilla (2021) la expresión oral es una de las formas en que las personas logran comunicarse verbalmente con los demás, permite expresar emociones y pensamientos. Postura que asume el presente estudio.

De acuerdo a las anteriores definiciones, la expresión oral es un instrumento fundamental en el proceso de la adquisición de lenguaje pues proporciona elementos que fortalecen la adquisición de conocimientos en el niño.

En referencia a los modelos teóricos sobre la variable expresión oral se ubica a Álvarez & Echegaray (2016) que declaran dos dimensiones de la oralidad: (1) fonología; se refiere a la parte lingüística que estudia los sonidos, (2) expresión y comprensión; entendidas desde un punto de vista abstracto y funcional agrupadas en un determinado sector de la lengua.

De igual forma, Yépez y Padilla (2021) mencionan cuatro dimensiones de la expresión oral: (1) nivel fonológico ayuda a identificar los sonidos, (2) nivel morfosintáctico referente a la formación de oraciones con sentido, (3) nivel semántico se refiere a la capacidad de identificar el significado de las palabras según el contexto y (4) nivel pragmático que implica la integración del aprendizaje desde los niveles fonológico, morfosintáctico y semántico, se refiere al conjunto de conocimientos y habilidades de naturaleza cognitiva y lingüística, modelo que asume la investigación este para el estudio de la variable expresión oral.

Sobre la fonología Arancibia et al. (2012) sostienen que es la destreza para ingresar de forma consciente a la estructura del lenguaje hablado, lo que involucra reconocer y conducir los segmentos fonológicos del idioma. Por lo que, es primordial el desarrollo de la conciencia fonológica para la adquisición del aprendizaje de la lectura sobretodo en el régimen alfabético castellano.

En cuanto a la morfosintaxis es la capacidad de identificar, reflejar y maniobrar la estructura subléxica en las palabras. A medida que los niños crecen amplían de forma progresiva su conciencia morfológica, mediados por las experiencias cotidianas con vocabularios morfológicamente complejos mientras escriben y leen (Martínez, 2020).

Referente a la semántica López (2016) la describe como la ciencia humana que estudia los significados expresados a través del lenguaje natural. Es la parte de la gramática que estudia cómo se presentan los sucesos y las situaciones del mundo en el código del lenguaje. El propósito fundamental del estudio es la habilidad innata del hablante, que le permite traducir las cosas del mundo en expresiones codificadas en un lenguaje simbólico natural, y su competencia semántica. La interpretación semántica puede concebirse como un modelo que imita el conocimiento semántico innato del hablante.

En lo concerniente a la pragmática se define como la rama de la lingüística encargada del estudio de cómo el contexto afecta la interpretación del significado de un mensaje, el pragmatismo concibe todos los aspectos que no son puramente lingüísticos y pueden influir en el uso del lenguaje (Muñoz-Basols et al., 2018).

La teoría científica del desarrollo del lenguaje oral propuesta por Piaget (1976) concibe al lenguaje como una herramienta para las habilidades cognitivas y emocionales humanas. Por tanto, el conocimiento lingüístico del niño depende de la comprensión que tenga sobre el entorno. Además, señala que el significado racional del lenguaje es uno de los aspectos que integra la superestructura de la mente humana.

El lenguaje para Piaget (1976) se expresa en dos etapas: lenguaje egocéntrico esta etapa se caracteriza porque el infante se habla a sí mismo, y la segunda etapa es un lenguaje socializado determinado por la adquisición de habilidades de comunicación que le permite interactuar con otras personas (Sucupira, 2018).

El presente estudio asume la teoría de desarrollo de lenguaje oral de Piaget (1976) porque resulta útil para comprender el proceso de la expresión oral en los niños y niñas en sus dos fases.

El lenguaje oral tiene una gran importancia en la vida cotidiana, especialmente en los primeros años de vida del niño, ya que se vincula con otros aspectos del desarrollo cognitivo, comunicativo y social. Es por esto que el período de educación infantil es tan crucial para el desarrollo de habilidades de expresión oral, por lo que deben existir condiciones óptimas para asegurar el correcto desarrollo del niño (Cabrero, et al, 2019)

Es importante para el desarrollo de la expresión oral la combinación de cuatro elementos: docente, estudiante, actividades y apoyo pedagógico ya que la integración de estos factores favorece el logro de la competencia comunicativa (Melouka, 2017)

Asimismo, Kurniasari & Santoso (2016) mencionan que existen tres componentes importantes para el mejoramiento de la capacidad comunicativa: el educador, los alumnos y entorno, los tres deben fijarse el mismo objetivo para desarrollar las habilidades orales.

Algunos estudiantes presentan dificultades en la adquisición de competencias orales por lo que el docente debe ser capaz de descubrir los factores que influyen en el proceso de la adquisición de la competencia comunicativa (Zemmouri & Chemchem, 2018).

En relación a los conceptos de la variable juegos lingüísticos Mejía & Príncipe (2018) señalan que los juegos de lenguaje son actividades interactivas, lúdicas y dinámicas que favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas.

De igual manera, los juegos de palabras son instrumentos que promueven la metacognición, la oralidad y la resolución de problemas (Castro, 2015)

Por otro lado, García (1990) sostiene que los juegos lingüísticos son herramientas para el aprendizaje del lenguaje y por ende para el desarrollo de la oralidad en el infante de una forma lúdica.

Además, los juegos lingüísticos son instrumentos que permiten al infante fortalecer su expresión oral, la comprensión, aumentar el vocabulario, diferenciar sonidos en las palabras, y ejercitar lúdicamente la musculatura de la boca para una correcta pronunciación y fluidez al articular palabras. (Pucuhuaranga, 2016)

De acuerdo con Arias (2011) los juegos pueden definirse como una actividad cuyo propósito es lograr el deleite mientras se adquiere aprendizaje, los juegos pueden ser usados como recursos para trabajar la expresión oral espontánea.

Finalmente, Figueroa & Figueroa (2019) sostienen que el juego es la recreación y el deleite de quienes lo ejecutan y anexo a la práctica pedagógica beneficia el desarrollo de destrezas en los niños. Postura que asume esta investigación.

En cuanto a los modelos teóricos se encuentra en México a Trujillo (2019) en su investigación caracteriza la noción de juegos verbales desde su dimensión

actos del habla, ofreciendo un acercamiento a las posibles motivaciones de los juegos verbales con rimas, desde su perspectiva el juego verbal utiliza diversas técnicas discursivas que pueden operar desde el plano de la expresión.

Por otro lado, Tahir & Wang (2017) identifican treinta y siete dimensiones: aprendizaje / pedagógico, usabilidad, factores del juego (diseño, historia, mecánica), experiencia, motivación, disfrute flujo compromiso, jugabilidad, carga cognitiva, diseño instruccional, inmersión, desafíos / complejidad aumentada, requisitos secundarios, simpatía, retroalimentación, comprensibilidad, relevancia, interactividad, incrustación, transferencia, adaptación, naturalización, identidad, enseñanza informada, fidelidad, contexto, aprendiz especificación, modo de representación, verificación técnica, colaboración social, emocional, apoyo educativo, aprendizaje colaborativo, aceptabilidad, utilidad, contenido de aprendizaje.

Finalmente, se halla a Figueroa & Figueroa (2019) quienes establecen las siguientes dimensiones: (1) planificación que es donde los estudiantes comparten sus preferencias por las actividades a realizar, (2) organización se refiere a establecer reglas, (3) ejecución es desarrollar la actividad planificada, (4) orden consiste en ubicar los materiales usados en su respectivo espacio, por último (5) socialización se refiere a la reflexión sobre la actividad realizada. Modelo que se asume en esta investigación.

En referencia a la teoría científica que sustenta la variable juegos lingüísticos se localiza a Vygotsky (1968) quien en su teoría histórico cultural sostiene que el juego se define principalmente por el inicio de acciones e ideas conceptuales, las actividades de los niños durante el juego tienen lugar fuera de la percepción directa en situaciones imaginarias.

La teoría expone que la naturaleza del juego está básicamente en esta situación imaginaria, que modifica el comportamiento general del niño y lo incita a experimentar aquella situación imaginaria (López, 2010).

La investigación asume la teoría de histórico cultural de Vygotsky (1968) ya que resulta útil para explicar la importancia del juego en el ámbito educativo para el desarrollo de habilidades en los niños constituyéndose en un motor de para las zonas de desarrollo próximo.

Entre las bondades de los juegos verbales están las siguientes: permiten el desarrollo de la conciencia auditiva y fonológica, favorecen en la distinción de sonidos en palabras, fortalecen la creatividad del educando, optimizan su memoria, facilitan el aprendizaje secuencial de palabras, aportan fluidez al hablar aumentando su vocabulario, se adquiere el desarrollo cognitivo (Mejía & Príncipe, 2018).

Los juegos constituyen un medio natural y lúdico de aprendizaje y expresión, estimulan la imaginación, fortalecen la habilidad para resolución de problemas, ayudan a desarrollar la capacidad social y la cooperación (Dynes, 2017)

Además, tienen el objetivo de enriquecer el vocabulario, relacionar significado con significante y relacionar experiencias con hechos (Pucuhuaranga, 2016).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Este estudio será de tipo básico porque su propósito es ampliar el conocimiento de las variables investigadas para ampliar información que serán útiles para estudios posteriores. (Nieto, 2018)

3.1.2 Diseño de investigación

Esta investigación será de diseño no experimental, descriptivo y propositivo pues exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo dado que se observa y se registra la información (Rojas, 2015).

Además se presentará una propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa, Quevedo.

Se diagrama la siguiente forma

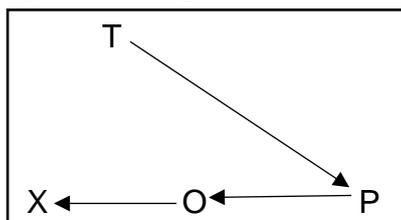


Fig.1 Diseño de la investigación

Donde

- X: Realidad de la expresión oral
- O: Observación
- T: Modelo teórico
- P: Juegos lingüísticos

3.2. Variables y operacionalización

Variable dependiente: expresión oral

- Definición conceptual

La expresión oral es el primer sistema comunicativo que adquiere el individuo, siendo la pronunciación es un componente del lenguaje expresivo, producido y generado por la persona, en cuanto al uso pertinente del lenguaje (Yépez y Padilla, 2021)

- Definición operacional

La expresión oral es el ámbito comunicativo dado en el inicio de la interacción entre dos o más individuos la misma que se evaluará a través de la construcción y validación del instrumento ficha de observación que mide las dimensiones: nivel fonológico (6 ítems), nivel morfosintáctico (5 ítems), nivel semántico (10 ítems), nivel pragmático (9 ítems), sumando un total de 30 ítems.

- Dimensiones e indicadores

Los indicadores elaborados a partir de las dimensiones son los siguientes:

1. Nivel fonológico: sonidos en las palabras, habilidad metalingüística, desarrollo fonológico
2. Nivel morfosintáctico: morfología, sintaxis
3. Nivel semántico: comprensión de lenguaje, significado de las palabras
4. Nivel pragmático: fonología morfosintaxis, semántica

- Escala de medición

Escala ordinal siempre (3) a veces (2), nunca (1)

Variable independiente: juegos lingüísticos

- Definición conceptual

Los juegos lingüísticos son una actividad cuyo propósito es lograr el deleite mientras se adquiere aprendizaje. (Arias, 2011)

- Definición operacional

Los juegos lingüísticos constituyen una propuesta para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de una institución que se evidencia en la construcción de una lista de cotejo que mide las siguientes dimensiones: planificación (4 ítems), organización (4 ítems), ejecución (4 ítems), orden (4 ítems) y socialización (2 ítems) en total 18 ítems.

- Dimensiones e indicadores

Los indicadores elaborados a partir de las dimensiones son:

1. Planificación: preferencias por ciertas actividades, identificación de juego
2. Organización: comprensión de instrucciones, construcción de reglas
3. Ejecución: aplicación de reglas de juego, participación
4. Orden: orden de materiales usados, cuidado de implementos usados
5. Socialización: reflexión posterior a la actividad

- Escala de medición

Ordinal siempre (3) a veces (2), nunca (1)

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1 Población

Bhandari (2020) puntualiza que población es un conjunto de elementos con particularidades comunes, que desea sacar obtener información.

La población objeto de este estudio está conformada por 148 estudiantes de segundo grado de una institución educativa.

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Sección	Paralelo	Hombres	Mujeres	Total
Segundo	Matutina	A	14	26	40
Segundo	Matutina	B	18	22	40
Segundo	Vespertina	A	15	18	33
Segundo	Vespertina	B	17	18	35
Total			64	84	148

Nota, la Tabla muestra la población total de estudiantes de segundo grado

- **Criterios de inclusión**

Se considerarán los estudiantes que se encuentren asistiendo a clases y consten legalmente matriculados en segundo grado paralelo A sección matutina.

- **Criterios de exclusión**

No se considerarán los estudiantes que constan matriculados pero no asisten a clases, ni de otros paralelos o que no estén registrados en el CAS.

3.3.2 Muestra

Es un subconjunto definido que se aparta de la población objeto de estudio (Chao y Lee, 2012).

La muestra será de 40 estudiantes de segundo grado paralelo A sección matutina de la institución educativa.

3.3.3 Muestreo

Para esta investigación el muestreo será no probabilístico por conveniencia ya que ha sido seleccionado intencionalmente por el investigador.

Tabla 2

Muestra de estudiantes

Grado	Sección	Paralelo	Hombres	Mujeres	Total
Segundo	Matutina	A	14	26	40

Nota, la Tabla muestra el total de estudiantes participantes en la investigación

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Esta investigación empleará para la medición de las variables juegos lingüísticos y expresión oral la técnica de la observación directa.

La observación es un procedimiento mediante el que se establece una relación específica e intensa entre el investigador, el hecho y los actores sociales, de los que se obtienen datos que después se simplifican para ampliar el estudio (Piñeiro, 2015)

Instrumentos:

Los instrumentos son un recurso, que se usan para conseguir y registrar la información. Entre ellos las listas de cotejo, fichas de observación, cuestionarios, y otros (Sathiyaseelan, 2020)

La lista de cotejo es una herramienta de evaluación utilizada para contrastar la presencia o ausencia de saberes, destrezas, actitudes o valores, se caracteriza por la presencia de una escala con dos opciones: “sí o no” y “verdadero o falso” (Birmingham & Wilkinson, 2003).

La ficha de observación es un elemento de investigación de campo en el cual se realiza una descripción concreta de lugares o personas (Birmingham & Wilkinson, 2003).

El instrumento seleccionado para medir las variables juegos lingüísticos es una lista de cotejo que medirá las dimensiones planificación (4ítems), organización (4ítems), ejecución (4ítems), orden (4ítems) y socialización (2 ítems), sumando un total de 18 ítems, con una escala nominal si (1) no (2).

Para la variable expresión oral se empleará una ficha de observación que medirá los niveles fonológico (6 ítems), morfosintáctico (5 ítems), semántico (10 ítems), pragmático (9 ítems), total (30 ítems) basados en escala ordinal a través de cinco categorías siempre (4), casi siempre (3), algunas veces (2), rara vez (1) y nunca (0).

3.5. Procedimientos

Para recolectar información en el estudio se procederá de la siguiente manera:

Luego de validados los instrumentos de recolección de datos se solicitará formalmente autorización al rector de la institución educativa para la ejecución del estudio.

También se solicitará al rector autorización para pedir consentimiento informado a los representantes de los estudiantes

Se aplicará una ficha de observación para la variable expresión oral y una lista de cotejo para la variable juegos lingüísticos.

Los datos obtenidos se procesarán en un programa de excel para obtener resultados estadísticos.

3.6. Método de análisis de datos

Los datos que se obtendrán serán ingresados a un programa que permite obtener datos estadísticos descriptivos (tabulación y frecuencias). El análisis de datos es el estudio íntegro de información que permite obtener conclusiones, se refiere a la examinación e interpretación de una base de datos (Ott & Longnecker, 2015)

3.7. Aspectos éticos

Se contará con el conocimiento aprobación de la autoridad de la institución educativa, igualmente con la autorización de los representantes de los estudiantes de segundo grado A sección matutina.

Los resultados obtenidos serán dados a conocer a las autoridades de la institución para los fines que estime conveniente.

Se respetará la integridad física y psicológica de los participantes directos e indirectos, manteniendo sus datos personales en absoluta confidencialidad.

Los partícipes de esta investigación serán tratados de manera equitativa y su participación será de forma libre y voluntaria.

El estudio se realizará conforme a las normas de redacción APA.

IV. RESULTADOS

Objetivo específico 1

Conocer el nivel de la expresión oral en sus dimensiones: nivel fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático en estudiantes de segundo grado de una institución educativa Quevedo, 2022

Tabla 3

Nivel de expresión oral

Niveles	Bajo	Medio	Alto
Variable expresión oral	35,0%	47,5%	17,5%
Dimensión nivel fonológico	42,5%	40,0%	17,5%
Dimensión nivel morfosintáctico	47,5%	37,5%	15,0%
Dimensión nivel semántico	27,5%	55,0%	17,5%
Dimensión nivel pragmático	25,0%	47,5%	27,5%

Nota, la Tabla muestra el nivel de expresión oral

La Tabla 3 muestra que la variable expresión oral se ubicó entre los niveles medio (47, 5%) y bajo (35, 0%) frente al (17, 5%) alto.

La dimensión nivel fonológico se ubicó entre los niveles bajo (42, 5%) y medio (40, 0%) mientras que el (17, 5%) corresponde a nivel alto.

La dimensión nivel morfosintáctico presentó el 47, 5% en nivel bajo 37, 5% medio y 15, 0% alto.

La dimensión nivel semántico presentó un nivel medio (55, 0%), bajo (27, 5) y el 15, 5% en el nivel alto.

La dimensión nivel pragmático exhibió un nivel medio de 47, 5%, en el nivel alto 27, 5% mientras que un 25, 0% corresponde a nivel bajo.

Tabla 4

Dimensiones de expresión oral

Dimensión nivel fonológico	Nunca	A veces	Siempre
Pronuncia con claridad los sonidos de vocales en las palabras	-	17,5%	82,5%
Pronuncia con claridad los sonidos de todas las consonantes en las palabras	10,0%	57,5%	32,5%
Identifica los sonidos de las letras al inicio de las palabras	27,5%	35,0%	37,5%
Identifica los sonidos de las letras al interior de las palabras	45,0%	35,0%	20,0%
Identifica los sonidos de las letras al final de las palabras	45,0%	37,5%	17,5%
Identifica el número de sonidos o fonemas en las palabras	42,5%	40,0%	17,5%
Relaciona palabras que riman	47,5%	37,5%	15,0%
Identifica la longitud de las palabras según la cantidad de fonemas en las mismas (más – menos sonidos)	50,0%	32,5%	17,5%
Dimensión nivel morfosintáctico	Nunca	A veces	Siempre
Elimina sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (<i>ratón- rato</i>)	50,0%	35,0%	15,0%
Añade sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (<i>sol- solo</i>)	50,0%	35,0%	15,0%
Forma nuevas palabras a partir de una raíz (<i>pan, panadero, panadería, pancito</i>)	57,5%	30,0%	12,5%
Expresa ideas con claridad usando oraciones con sentido	25,0%	50,0%	25,0%
Aumenta palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma.	40,0%	45,0%	15,0%
Reduce palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma.	42,5%	42,5%	15,0%
Ordena palabras en la oración de manera lógica.	17,5%	45,0%	37,5%
Dimensión nivel semántico	Nunca	A veces	Siempre
Comprende palabras según el contexto de las mismas	30,0%	47,5%	22,5%
Comprende frases sencillas	2,5%	27,5%	70,0%
Comprende y ejecuta ordenes sencillas y complejas	17,5%	55,0%	27,5%
Resume cuentos o narraciones	27,5%	47,5%	25,0%
Identifica la palabra excluida dentro de una serie de palabras. (borrador, cuaderno, lápiz, pera, regla)	57,5%	32,5%	10,0%
Realiza definiciones claras del significado de palabras según su contexto	37,5%	47,5%	15,0%
Completa frases de manera lógica (El gato es un...)	7,5%	70,0%	22,5%
Ordena de manera secuencial hechos de una narración	15,0%	65,0%	20,0%
Relata experiencias aplicando sentido contextual en las frases	15,0%	65,0%	20,0%
Dimensión nivel pragmático	Nunca	A veces	Siempre
Articula las palabras con fluidez y precisión	15,0%	65,0%	20,0%
Ejecuta pausas correctamente al comunicar sus ideas	20,0%	52,5%	27,5%
Utiliza estrategias verbales para la construcción de sus expresiones	22,5%	50,0%	27,5%
Emplea gestos que completan su producción verbal	17,5%	42,5%	40,0%
Es consciente de sus debilidades y procura corregir sus enunciados cuando resultan confusos	30,0%	50,0%	20,0%
Participa en conversaciones cediendo o pidiendo el turno para hablar de manera adecuada.	12,5%	50,0%	37,5%

Nota, la Tabla muestra los ítems de la variable expresión oral.

La Tabla 4 muestra el resultado de cada ítem en cada dimensión de la variable expresión oral.

Objetivos específicos 2

Identificar los componentes para la propuesta de juegos lingüísticos de una institución educativa Quevedo, 2022

Tabla 5

Insumos para el diseño de la propuesta

V	D	Indicadores	Deficiencias
Expresión oral	Nivel fonológico	Identifica los sonidos de las letras al interior de las palabras	Escasa aplicación de ejercicios para desarrollar la conciencia fonológica
		Identifica los sonidos de las letras al final de las palabras	
		Identifica el número de sonidos o fonemas en las palabras	
		Relaciona palabras que riman	
		Identifica la longitud de las palabras según la cantidad de fonemas en las mismas (más – menos sonidos)	
	Nivel morfosintáctico	Elimina sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (ratón- rato)	Poca aplicación de técnicas para desarrollar morfosintaxis.
		Añade sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (sol- solo)	
		Forma nuevas palabras a partir de una raíz (pan, panadero, panadería, pancito)	
	Nivel semántico	Aumenta palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma.	
		Reduce palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma.	
	Nivel pragmático	Identifica la palabra excluida dentro de una serie de palabras. (borrador, cuaderno, lápiz, pera, regla)	Deficiente aplicación de ejercicios para trabajar campo semántico.
		Realiza definiciones claras del significado de palabras según su contexto	
		Articula las palabras con fluidez y precisión	Insuficientes ejercicios para estimular pronunciación y fluidez al hablar.
		Ejecuta pausas correctamente al comunicar sus ideas	

V	D	Indicadores	Deficiencias
Juegos lingüísticos	Planificación	Discrimina opciones de juegos lingüísticos	Escasa practica de juegos lingüísticos
	Organización	Identifica elementos del juego a ejecutar	Pocas experiencias realización de actividades lúdicas
	Ejecución	Establece reglas de orden en el juego Propone acciones para el buen desarrollo del juego Lidera el juego de forma espontánea	Escaso conocimiento y práctica de reglas de juego
	Orden		
	Socialización	Comparte sus experiencias a partir del juego	Bajo nivel de expresión oral

Nota, en la tabla 5 se muestran las debilidades localizadas en las variables de estudio.

La Tabla 5 muestra las debilidades relevantes que presentaron las variables de estudio.

Objetivo específico 3

Determinar el nivel de los juegos lingüísticos en sus dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden y socialización en estudiantes de segundo grado una institución educativa Quevedo, 2022

Tabla 6

Nivel de juegos lingüísticos

Niveles	Bajo	Medio	Alto
Variable juegos lingüísticos	35,0%	25,0%	40,0%
Dimensión planificación	22,5%	42,5%	35,0%
Dimensión organización	20,0%	32,5%	47,5%
Dimensión ejecución	42,5%	30,0%	27,5%
Dimensión orden	22,5%	22,5%	55,0%
Dimensión socialización	2,5%	22,5%	75,0%

Nota, la Tabla muestra el nivel de juegos lingüísticos

La Tabla 6 demuestra que los niveles de juegos lingüísticos en los estudiantes se ubicaron entre los niveles alto (40, 0%) y bajo (35, 0%).

En cuanto a las dimensiones: planificación se ubicó en nivel medio (42, 5%), organización mostró un nivel alto (42, 5%), ejecución se ubicó entre los niveles bajo (42, 5%) y medio (30, 0%), orden se situó en nivel alto (55%), finalmente socialización en un 75, 0% que corresponde a nivel alto.

Tabla 7**Dimensiones de juegos lingüísticos**

Dimensión planificación	Nunca	A veces	Siempre
Discrimina opciones de juegos lingüísticos	40,0%	55,0%	5,0%
Demuestra preferencia por ciertos juegos	22,5%	40,0%	37,5%
Dimensión organización	Nunca	A veces	Siempre
Selecciona el juego de acuerdo a sus preferencias	20,0%	30,0%	50,0%
Identifica elementos del juego a ejecutar	35,0%	60,0%	5,0%
Dimensión ejecución	Nunca	A veces	Siempre
Comprende instrucciones y reglas de juego	27,5%	47,5%	25,0%
Establece reglas de orden en el juego	40,0%	40,0%	20,0%
Respeta reglas de juego	35,0%	35,0%	30,0%
Propone acciones para el buen desarrollo del juego	45,0%	37,5%	17,5%
Maneja adecuadamente los tiempos establecidos	37,5%	37,5%	25,0%
Lidera el juego de forma espontánea	40,0%	35,0%	25,0%
Comprende la importancia de la participación, independiente de si gana o pierde	30,0%	45,0%	25,0%
Dimensión orden	Nunca	A veces	Siempre
Exhibe hábitos de orden en relación a los materiales de juego	17,5%	27,5%	55,0%
Cuida los materiales usados	20,0%	22,5%	57,5%
Vigila el cumplimiento de normas de orden y cuidado de utensilios de juego	20,0%	27,5%	52,5%
Comparte los utensilios de juego con sus compañeros	25,0%	15,0%	60,0%
Respeta turnos para el uso de materiales	22,5%	27,5%	50,05
Dimensión socialización	Nunca	A veces	Siempre
Comparte sus experiencias a partir del juego	22,5%	30,0%	47,5%
Reflexiona y emite juicios sobre la actividad realizada	2,5%	25,0%	72,5%

Nota, la Tabla muestra las dimensiones de juegos lingüísticos

La Tabla 7 muestra los resultados de cada ítem de la variable juegos lingüísticos

V. DISCUSIÓN

En cuanto al objetivo específico 1 que procura conocer el nivel de la expresión oral en sus dimensiones: nivel fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático en estudiantes de segundo grado de una institución educativa, la Tabla 3 muestra que el nivel de expresión oral en el grupo observado se ubicó en un 47,5% que corresponde a nivel medio, evidenciando de esa forma las secuelas que deja el confinamiento en el desarrollo de habilidades verbales en los niños, debido al limitado conocimiento e interacción del infante con el entorno inmediato y en consecuencia escasas experiencias que estimulen su desarrollo del lenguaje (Zazar, 2016).

En este marco, es indudable que el desarrollo de la oralidad favorece en gran medida la capacidad cognitiva del niño ayudándole a construir su aprendizaje, proporcionándole experiencias, desarrollo biológico, madurez psicológica y elementos de compensación (Blanco, 2012). Los resultados armonizan con los hallazgos de Solano-Casallo (2021) quien en su investigación se planteó establecer la diferencia de la expresión oral en niños de cinco años de zonas rurales y urbanas encontrando significativo contraste entre los infantes de ambas zonas, en la urbana alcanzan un nivel de 82,4% mientras en la rural un 76,7% concluyendo que los niños y niñas de zona rural sobresalían debido a mayores posibilidades de relación social con otros menores.

Los resultados de la investigación expuestos en la Tabla 3 demuestran que los estudiantes que estaban en contacto con otros infantes, aquellos que tenían acceso a recursos tecnológicos y los que recibieron ayuda pedagógica de sus padres durante los dos años de confinamiento han desarrollado en un porcentaje más elevado su expresión oral (17,5%). Los hallazgos de este estudio contrastan con los de Otero (2015) cuyos datos revelaron un alto desempeño de los alumnos en habilidades orales (98,0%).

En referencia a la dimensión nivel fonológico referente a la discriminación de los sonidos la Tabla 3 muestra que un 42,5% de los estudiantes presentaban complicaciones en cuanto a la articulación e identificación de los fonemas consonánticos concordando con los resultados del estudio de Yépez y Padilla (2021) cuyos datos exhibieron bajo índice en este nivel (60,0%), por lo que se deduce que la coincidencia se da debido a que los autores también realizan su

estudio en el contexto del confinamiento, lo cual es innegable afectó fuertemente en el aprendizaje de competencias comunicativas de los niños y niñas. A diferencia de Guevara (2019) cuyos resultados reportaron un nivel medio (45,0%) en fonología. Al respecto Arancibia et al. (2012) aseveran que es necesario que el niño desarrolle la conciencia fonológica a temprana edad pues le facilitará la adquisición de destrezas lectoras especialmente en el código alfabético castellano. Para Álvarez y Echegaray (2016) esta dimensión corresponde al estudio de los sonidos, la Tabla 3 muestra que un 42,5% de infantes se ubicó en nivel bajo, es decir, los estudiantes no han desarrollado la capacidad de identificar los sonidos de todos los fonemas.

En cuanto a la dimensión nivel morfosintáctico la Tabla 3 muestra que un 47,5% de los estudiantes presentaban serias dificultades ubicándose en nivel bajo resultados que coinciden con los de Yépez y Padilla (2021) quienes en su estudio encontraron que los estudiantes observados presentaban complicaciones hasta en un 70% en esta dimensión, en este sentido Martínez (2020) destaca que las experiencias vividas en el entorno inmediato del infante fortalece la conciencia morfológica permitiéndole aumentar su vocabulario conforme practica escritura y lectura, al respecto se infiere que la escasas vivencias limitó a los educandos la adquisición de estas habilidades. Estos resultados difieren con los obtenidos por Guevara (2019) quien reportó un 50% de estudiantes en proceso de lograr la competencia lo que es correspondiente a nivel medio.

En referencia a la dimensión nivel semántico se encontró que el 27,5% de los estudiantes se ubicó en nivel bajo, al comparar con los resultados del estudio de Yépez y Padilla (2021) que mencionan un 70% de dificultades se infiere que en esta dimensión a la muestra objeto del estudio le es posible superar fácilmente las falencias existentes en esta dimensión, por el contrario Guevara (2019) reportó un 53% correspondiente a nivel medio. Los resultados obtenidos corroboran cómo el proceso de aprendizaje en los niños tuvo serias afectaciones durante este espacio de tiempo. López (2016) asegura que son las situaciones y vivencias del entorno las que dan lugar a la codificación simbólica del lenguaje natural, lo cual se traduce en el logro de la competencia semántica del alumno.

En la dimensión nivel pragmático la investigación revela un 25,0% de los estudiantes no han logrado aún organizar su discurso resultados que discrepan a

los del estudio realizado por Yépez y Padilla (2021) quienes reportaron un 0,0% de alumnos en categoría no logrado. Puede deducirse que el resultado se debió a que el grupo muestra del presente estudio pasó un periodo más extenso de tiempo alejado de las aulas y en consecuencia no existieron relaciones entre pares e interacción con docentes. El contexto incide en la interpretación del significado de mensajes, y la pragmática admite aspectos que no son puramente lingüísticos que suelen influir en el uso del idioma (Muñoz-Basols et al., 2018).

De acuerdo con la teoría del desarrollo de lenguaje de Piaget (1976) la socialización es un factor determinante en la adquisición de las destrezas de expresión oral que le permitirán al infante interactuar con las demás personas, los resultados de la Tabla 3 indican que los estudiantes están en proceso de desarrollo de habilidades lingüísticas pues el 47,5% se localiza en nivel medio con este porcentaje se infiere que se está superando la brecha en este sentido con el retorno de los estudiantes a las aulas, la interacción directa entre pares y alumnos – docentes favorece de forma significativa al proceso normal de avance en el lenguaje de los niños.

Sobre el objetivo específico 2: Identificar los componentes para la propuesta de juegos lingüísticos de una institución educativa Quevedo, 2022 se establece como fundamento que la expresión oral es una de las formas en que los individuos logran comunicarse mediante la palabra con los demás, pues permite expresar emociones y pensamientos Yépez y Padilla (2021). Al respecto Gutiérrez & Díez (2018) declaran que expresión oral es el proceso de formación de una conciencia lingüística que facilita a los educandos descubrir correspondencias entre el fonema y el grafema, incrementando su capacidad cognitiva para la construcción del reverso del código alfabético, razón por la cual es preciso identificar a temprana edad las falencias existentes para que el educando consiga desarrollar sus habilidades de expresión oral en sus cuatro dimensiones.

En la dimensión nivel fonológico los resultados exhiben un bajo nivel en la discriminación de sonidos, pues a los niños se les dificulta identificar qué sonidos están al final, al interior de las palabras, el número total de sonidos, también le es difícil relacionar palabras que riman e incluso un 10,0% tienen complicaciones en la pronunciación de ciertas consonantes como se evidencia en la Tabla 4. El

estímulo de la audición a través de canciones, rimas, nanas y retahílas es fundamental para lograr potenciar la fonología en el niño (Yépez & Padilla, 2021).

El estudio revela en la dimensión nivel morfosintáctico un significativo déficit en la comprensión de palabras según su contexto, formación de familia de palabras y organización de frases con sentido. Con el desarrollo de la sintaxis los niños logran entender fácilmente las palabras lo que les permite comunicarse de mejor manera con las demás personas mejorando su oralidad.

En cuanto a dimensión nivel semántico se identificó dificultades en discriminar palabras excluidas dentro de secuencias y efectuar definiciones según contexto. Para el desarrollo de las estructuras semánticas la inquisición del infante es elemental, pues le permite identificar el significado de las palabras en diferentes contextos.

En referencia al nivel pragmático los estudiantes presentan dificultades en la articulación, fluidez y ejecución de pausas al comunicar sus ideas. La pragmática se caracteriza por ser un proceso comunicativo y social que va perfeccionándose a medida que el niño crece y con la influencia de la experiencia que éste obtiene de su entorno inmediato.

Por lo que se entiende que el desarrollo de cada dimensión de la oralidad se perfecciona en relación a la influencia de elementos externos como el contexto familiar y escolar en el que se encuentra inmerso el infante.

De ahí la importancia del rol del docente en identificar oportunamente los factores que inciden en la limitada adquisición de las competencias comunicativas en los niños y promover la mejora de estas dificultades a fin de superarlas (Zemmouri & Chemchem, 2018).

Sobre el objetivo específico 3: Determinar el nivel de los juegos lingüísticos en sus dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden y socialización en estudiantes de segundo grado una institución educativa Quevedo, 2022, Mejía & Príncipe (2018) plantean que los juegos lingüísticos son actividades participativas, dinámicas y lúdicas que benefician el desarrollo de las destrezas comunicativas, además estimulan la metacognición y resolución de problemas cotidianos (Castro, 2015). En base a estos conceptos se entiende que a través del juego el infante desarrolla muchas de sus habilidades y destrezas entre ellas las orales y expresivas, por ello es importante incorporar actividades lúdicas en todas

las asignaturas especialmente juegos verbales para estimular la expresión oral, la comprensión, el aumento del vocabulario, la discriminación de sonidos en las palabras, el ejercicio de los músculos de la boca para una correcta articulación y fluidez al pronunciar las palabras. (Pucuhuaranga, 2016).

Además, en la Tabla 6 se evidencia que un 35,0% de los estudiantes están en un nivel bajo en cuanto a la correcta aplicación de juegos, resultados opuestos a los de Otero (2015) quien encontró que solo un 1,3% de la muestra se situó en nivel bajo. La Tabla 6 revela que el 40,0% de la muestra observada logró ubicarse en nivel alto mientras que en los hallazgos de Otero (2015) un 78,7% de los niños logró ubicarse en nivel alto, por lo que al respecto se colige que debido al confinamiento los infantes retardaron la adquisición de estas habilidades que solo se logran fortalecer con el ejercicio diario de las mismas.

Sobre la dimensión planificación se observa que el 22,5% se ubica en nivel bajo resultados que al comparar armonizan con los arrojados en la investigación de Otero (2015) el 28,0% los pequeños resultaron en bajo nivel. En la Tabla 6 se revela que solo el 35,0% de la muestra de estudiantes se adjudicó en nivel alto lo cual es inverso a los descubrimientos de Otero (2015) pues el 72,0% de los infantes se situó en nivel favorable.

Del mismo modo, en la Tabla 6 se muestra que el 42,5% de los estudiantes observados están en un nivel medio, por lo que se comprende que los niños están en proceso de desarrollo de habilidades y destrezas con respecto a la dimensión planificación. Asimismo, la Tabla 7 expone que el 40,0% de los niños no son capaces de discriminar entre opciones de juegos verbales y un 22,5% no son competentes al comunicar sus ideas y sugerencias respecto a sus preferencias en las actividades lúdicas.

En referencia a la dimensión organización la Tabla 7 muestra que el 35,0% de estudiantes no logra discernir respecto a los elementos de los juegos, para Figueroa & Figueroa (2019) este es el momento de establecer acuerdos y tomar decisiones por lo que se infiere que los pequeños tienen dificultades en cuanto a la toma de decisiones.

En cuanto a la dimensión ejecución la Tabla 7 los resultados revelan altos índices de dificultades referente al establecer acuerdos, reglas del juego y liderazgo evidenciando un déficit que se encuentra estrechamente ligado a su expresión oral.

En relación a la dimensión orden la Tabla 7 se observa que un significativo grupo de los escolares muestran hábitos inadecuados a la hora de compartir los materiales y ceder turnos, puede inferirse la necesidad de fortalecer en ellos valores como responsabilidad, orden, respeto, empatía, compañerismo y amistad.

En referencia a la dimensión socialización la Tabla 7 muestra un 22,5% de estudiantes que no comparten sus experiencias y reflexiones sobre la actividad realizada, ante esta situación se infiere que los niños poseen pocas habilidades comunicativas pues además manifiestan nerviosismo y timidez al momento de la reflexión y socialización.

La presente investigación evidencia algunas inconvenientes que es puntual mencionar a fin de tenerlas en consideración para futuras investigaciones. En primer término es preciso que el estudio se realice con una población y muestra más extensas a fin de lograr fortalecer conclusiones y recomendaciones sin esta limitante, además es factible ampliar el estudio a otros grupos de estudiantes en otros niveles escolares lo cual incidirá en otra visión de las variables de estudio y sus dimensiones. Así mismo, convendría anexar otras variables y dimensiones afines al presente estudio que podrían intervenir en los resultados finales.

Otra de las limitaciones en esta investigación fue la recolección de datos, ya que fue necesario solicitar ayuda de otra persona mientras se llenaban los instrumentos pues debido a la edad de los estudiantes se aplicó la técnica de la observación en la que fue necesario realizarlo en varios días ya que requiere un tiempo de alrededor de 15 minutos por estudiante, aun así se logró cumplir con los tiempos establecidos, por lo que se espera que en futuras investigaciones se tenga en consideración estas contrariedades a fin de fortalecer el estudio con nuevas e innovadoras ideas.

Así también, se tiene la perspectiva de que en posteriores estudios se logre enriquecer la investigación en cuanto a modelos teóricos utilizados ampliando a otras dimensiones de cada variable.

VI. CONCLUSIONES

1. La propuesta de juegos lingüísticos ha sido diseñada sustentada en la teoría constructivista socio-cultural de Vigotsky (1984) la cual sostiene que el juego de roles sociales es la fuente de desarrollo para el infante pues le acerca a la zona de desarrollo próximo, el niño construye su aprendizaje y su realidad socio-cultural a través de los juegos ampliando su conocimiento del entorno. Se ha considerado el modelo teórico con sus cinco dimensiones y bases teóricas a fin de proporcionar al estudiante herramientas para el desarrollo de sus destrezas comunicativas.
2. El nivel de expresión oral en los niños de una institución educativa fue satisfactoria pues los resultados de la variable evidenciaron que el 47,5% de los estudiantes se ubicó en nivel medio y el 17,5% en nivel alto, aunque en la dimensiones nivel fonológico y nivel morfosintáctico se observaron índices significativos de estudiantes en nivel bajo 42,5% y 47,5% respectivamente.
3. Los insumos considerados para la propuesta fueron en base a las dificultades detectadas en los estudiantes en cuanto al desarrollo de las conciencias fonológica, morfosintáctica, semántica y pragmática, así mismo en concordancia con cada una de las dimensiones del juego.
4. El nivel de juegos lingüísticos en los estudiantes fue satisfactorio ya que el 40% de los infantes se ubicó en nivel alto, aunque es importante trabajar en todas dimensiones a fin de potenciar las habilidades con énfasis en la ejecución ya que allí donde mostraron destacadas falencias, el 42,5% exhibió bajo nivel.

VII RECOMENDACIONES

1. Los docentes deben emplear una propuesta de juegos lingüísticos para estimular en el estudiante desarrollo de sus destrezas comunicativas.
2. Los docentes, deben incorporar en el aula múltiples actividades que desarrollen en el niño las competencias lingüísticas: fonología, morfosintáctica, semántica y pragmática.
3. Las autoridades y docentes, en cuanto a la propuesta de juegos lingüísticos deben considerar, implementar y aumentar actividades lúdicas que propicien el desarrollo de las conciencias fonológica, morfosintáctica, semántica y pragmática, así mismo fortalecer las destrezas en la ejecución de los juegos.
4. Los docentes, en relación a los juegos lingüísticos deben mantener e incrementar su ejecución para lograr superar las dificultades evidenciadas en los infantes.

REFERENCIAS

- Alvarez, C. A., & Echegaray, U. I. (2016). Influencia del programa Eden en el discurso narrativo y habilidades sintácticas y semánticas del lenguaje oral en niñas de una institución educativa particular del Distrito Pueblo Libre. *Master's Thesis*. Perú.
- Arancibia, B., Bizama, M., & Sáez, K. (2012). Aplicación de un programa de estimulación de la conciencia fonológica en preescolares de nivel transición 2 y alumnos de primer año básico pertenecientes a escuelas vulnerables de la Provincia de Concepción, Chile. *Revista Signos. Estudios de Lingüística Vol 45 n°(80)* , 236-256.
- Arias, C. I. (2011). El juego como potenciador de la expresión oral libre. *Revista de Lenguas Modernas*, 14.
- Ascencio, E. Y. (2022). Programa juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en educación inicial en una Institución Educativa Pública, Lurigancho 2021. *Master's Thesis*. Lurigancho, Perú.
- Bhandari, P. (May de 2020). *Population vs. Sample | Definitions, Differences & Examples*. Obtenido de Scribb: <https://www.scribbr.com/methodology/population-vs-sample/>
- Birmingham, P., & Wilkinson, D. (2003). *Using Research Instruments. A Guide for Researchers*. London: Routledge.
- Blanco, V. (2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos.
- Burbano, G. A. (2018). Aplicación de cuentos ambientales y leyendas locales como recursos para el mejoramiento de la expresión oral en educación inicial. *Master's Thesis*. Ibarra, Ecuador.
- Cabrero, H. R., Rodríguez, M. A., & Conde, M. J. (October de 2019). Longitudinal Design and Evaluation of a Child Education Intervention Program Based on Stories and Tales Mediated by Technology, for the Development of Oral Expression. *In Proceedings of the Seventh International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, 1055-1059.

Obtenido de In Proceedings of the Seventh International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality.

Castro, D. I. (2015). Juegos verbales como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños bilingües de cinco años. *Master's Thesis*. Perú.

Catón, Mayo Isabel y Prieto, Carnicero Luis Ágel. (2015). La expresión oral en primaria: A propósito de una experiencia práctica en el aula. *Foro educacional, 2015, n. 25* (págs. 31-52). Ediciones Universidad Católica Silva Henríquez.

Chao, A., & Lee, S.-M. (27 de February de 2012). Estimating the Number of Classes via Sample Coverage. *Journal of the American Estadistical Association*, págs. 210-217.

Dynes, R. (2017). *Creative games in groupwork*. New York: Routledge.

Education Endowment Foundation. (Octubre de 2020). *Impact of school closures on the attainment gap*. England: Education Endowment Foundation.

Obtenido de Department for Education:

<https://educationendowmentfoundation.org.uk/guidance-for-teachers/covid-19-resources/best-evidence-on-impact-of-covid-19-on-pupil-attainment>

Edwards, G. (2019). Language Games in the Ivory Tower: Comparing the Philosophical Investigations with Hermann Hesse's The Glass Bead Game. *Journal of Philosophy of Education, Vol. 53*.

Ermeson Roberto Yépez, Gisela Catalina Padilla Álvarez. (2021). La oralidad y las dimensiones del lenguaje en los infantes. *Revista Cognosis, 22*.

España, S. (7 de Febrero de 2022). La inseguridad en Ecuador encierra en casa a los ciudadanos y saca a los militares a las calles. *El País*.

Figueroa, C. I., & Figueroa, C. M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER Revista de Investigación y Cultura (8)*.

- Guevara, Z. M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Callao. *Master's Thesis*. Lima, Perú.
- Gutiérrez Fresneda, R., & Díez Mediavilla, A. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XXI*, 21(1), 395-416.
- Iza, L. S. (2020). Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2. *Master's Thesis*. Quito, Ecuador.
- Kurniasari, A. I., & Santoso, A. (2016). The Teacher's Roles in Supporting The Z Students' English Oral Communication Skills on The PYP Language Scope EY 3A: A Case Study. *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT-12*, 1-23.
- Lopez, C. I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en extremadura*, 19-37.
- López, P. H. (2016). *Enciclopedia de Lingüística Hispánica*. Europa: Routledge.
- Martínez, L. A. (2020). El léxico en el trastorno específico del lenguaje. principios de intervención desde el aula. *Retos XXI: Revista Educativa de Trabajos Orientados al Siglo XXI, ISSN-e , 2524-1133, Vol. 4, Nº. 1*.
- Martino, A. M. (2021). Modelo Estratégico de Juegos Lingüísticos para la Oralidad en Etudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 015-Chiclayo. *Tesis Doctorado*. Chiclayo, Perú.
- Mejía, B. B., & Príncipe, C. G. (2018). Juegos lingüísticos y la habilidad comunicativa de los niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública de inicial. *Revista EDUCA-UMCH (12)*, 31-46.
- Melouka, A. R. (2017). *Oral Expression: a Constructive Tool in EFL Classroom*. Obtenido de Oral Expression: a Constructive Tool in EFL Classroom: <https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/136/3/10/22982>
- Millán, M. O. (2019). Juegos verbales en la mejora de la expresión oral en la educación inicial, 2018. *Master's Thesis*. Perú.

- MINEDUC. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Educación General Básica / Subnivel Elemental*. Quito: Ministerio de Educación.
- Muñoz-Basols, J., Gironzetti, E., & Lacorte, M. (2018). *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching*. London: Routledge.
- Nieto, N. T. (2018). *Tipos de Investigación*. Obtenido de Core: <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Otero, S. R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. *Master's Thesis*. Perú.
- Ott, R. L., & Longnecker, M. (2015). *An introduction to statistical methods and data analysis*. Texas: Cengage Learning.
- Pediatrics, A. A. (2011). The Power of Play: Innovations in Getting Active Summit. *Circulation*, 2507–2516.
- Piñeiro, A. E. (2015). Observación participante; una introducción. *Revista San Gregorio*, 5.
- Pucuhuaranga, e. T. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de los niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la Ciencia*, 6 (11), 191-204.
- Rojas, C. M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *REDVET - Revista electrónica de Veterinaria*, 15.
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. d., & Llor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias* (2), 127-137.
- Sánchez, F. C. (Enero de 2021). Guía de Ejercicios Lúdicos para Mejorar la Expresión Oral en los Niños. *Master's Thesis*. Quito, Ecuador.
- Sathiyaseelan, M. (23 de May de 2020). Research instruments. *Indian Journal of Continuing Nursing Education*, págs. 57-60.

- Solano Casallo, K. (2021). Expresión oral en infantes de 5 años de I.E.E. de zona rural y urbana del distrito de Quilcas-Huancayo. *Master's Thesis*. Quilcas - Huancayo, Perú.
- Solano, G. R. (2020). Juegos verbales una alternativa para mejorar la expresión oral en los estudiantes de inicial de Calamarca-Jucan, 2020. *Master's Thesis*. Calamarca-Jucan, Perú.
- Sucupira, d. C. (May de 2018). Contribuições da teoria de Piaget para a educação. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*.
- Tahir, R., & Wang, A. I. (2017). State of the art in Game Based Learning: Dimensions for Evaluating Educational Games. *In European Conference on Games Based Learning*, (págs. p. 641-650). Norway. Obtenido de Dept. of Computer Science, Norwegian University of Science and Technology, Norway: https://www.researchgate.net/profile/Rabail-Tahir/publication/321654583_State_of_the_art_in_Game_Based_Learning_Dimensions_for_Evaluating_Educational_Games/links/5a29dc210f7e9b63e535378a/State-of-the-art-in-Game-Based-Learning-Dimensions-for-Evaluating-Ed
- World Bank. (2021). *Actuemos ya para proteger el capital humano de nuestros niños: Los costos y la respuesta ante el impacto de la pandemia de covid-19 en en le sector educativo de América Latina y el Caribe*. Washintong DC: Banco internacional de Reconstrucción y Fomento / Banco Mundial.
- Zazar, C. C. (2016). *Lectura, expresión oral y escritura 1*. México: Patria Educación.
- Zemmouri, A., & Chemchem, M. (2018). The Role of Youtube Videos in Teaching Oral Skills. *Master's Thesis*. Argelia.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de la variable independiente

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos lingüísticos	Los juegos lingüísticos son una actividad cuyo propósito es lograr el deleite mientras se adquiere aprendizaje (Arias, 2011)	Los juegos lingüísticos constituyen una propuesta para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de una institución que se evidencia en la construcción de una lista de cotejo que mide las siguientes dimensiones: planificación (4 ítems), organización (4 ítems), ejecución (4 ítems), orden (4 ítems) y socialización (2 ítems) en total 18 ítems.	Planificación	Preferencia por ciertas actividades	Ordinal Siempre 3 A veces 2 Nunca 1
			Organización	Identificación de juegos	
			Ejecución	Comprensión de instrucciones Construcción de reglas del juego Aplicación de reglas del juego	
			Orden	Orden de materiales usados Cuidado de implementos de juego	
			Socialización	Reflexión posterior a la actividad	

Anexo 2: Matriz de operacionalización de la variable dependiente

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Expresión oral	La expresión oral es el primer sistema comunicativo que adquiere el individuo, siendo la pronunciación es un componente del lenguaje expresivo, producido y generado por la persona, en cuanto al uso pertinente del lenguaje (Yépez y Padilla, 2021)	La expresión oral es el ámbito comunicativo dado en el inicio de la interacción entre dos o más individuos la misma que se evaluará a través de la construcción y validación del instrumento ficha de observación que mide las dimensiones: nivel fonológico (6 ítems), nivel morfosintáctico (5 ítems), nivel semántico (10 ítems),	Nivel fonológico Nivel morfosintáctico Nivel semántico Nivel pragmático	Sonidos en las palabras Habilidad metalingüística Morfología Sintaxis Comprensión del lenguaje Significado de las palabras Desarrollo de habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas	Ordinal Siempre 3 A veces 2 Nunca 1

		nivel pragmático (9 ítems), sumando un total de 30 ítems.			
--	--	---	--	--	--

Anexo 3: PROPUESTA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUEVEDO, 2022

I. Presentación

Los juegos lingüísticos permiten al estudiante ejercitar la expresión oral de manera creativa, divertida y lúdica, como todos los juegos requieren de reglas que los participantes deben cumplir a fin del buen desarrollo de las actividades. A través del juego el niño desarrolla muchas habilidades como lo menciona un informe de la American Academy of Pediatrics (2011) permite optimizar su capacidad de planificar, organizar, relacionarse con otros infantes y autorregular sus emociones.

Además el juego ayuda a los infantes a mejorar destrezas en el área de lenguaje, matemática, sociales e incluso evita el estrés infantil, aun así el tiempo dedicado a estas actividades de esparcimiento es muy limitada debido al cumplimiento del currículo educativo convirtiéndose la clase rutinaria a medida que el estudiante avanza en niveles o grados.

De ahí nace esta propuesta de actividades o juegos lingüísticos para potenciar la expresión oral en los niños y niñas, a través de la incorporación de juegos verbales en las clases como adivinanzas, trabalenguas, nanas, retahilas, rondas, rimas, creación de canciones, cuentos y otros.

Logrando así, por medio de la recreación crear condiciones de valor educativo y cognoscitivo que faciliten al estudiante experimentar, indagar, descubrir, solucionar situaciones problemáticas cotidianas y reflexionar. Innovando con una manera distinta de aprendizaje, aplicando competencias emocionales para alcanzar el desbloqueo emocional, la desinhibición y la participación activa de los niños en todas las actividades propuestas.

II. Fundamentación

La teoría referencial del trabajo está basada en el enfoque constructivista socio-cultural de Vigotsky (1984) quien sostiene que el juego de roles sociales es la fuente de desarrollo para el infante pues le acerca a la zona de desarrollo próximo, el niño construye su aprendizaje y su realidad socio-cultural a través de los juegos ampliando su conocimiento del entorno.

La presente propuesta se justifica en la aplicación de técnicas y actividades que permitan al estudiante perfeccionar su expresión oral mejorando sus habilidades lingüísticas, concentración, pronunciación y fluidez oral.

III. Objetivos

Objetivo general

Proponer juegos lingüísticos como estrategias para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022

Objetivo específico

Plantear actividades en las dimensiones nivel fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático a través de actividades lúdicas para mejorar el nivel de expresión oral en estudiantes de segundo grado.

3.1 Matriz de integración de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022

Variable dependiente: Expresión oral	Indicadores	Variable independiente: Juegos lingüísticos
Dimensiones		Actividades
Nivel fonológico	Identifica los sonidos de las letras al interior de las palabras Identifica los sonidos de las letras al final de las palabras Identifica el número de sonidos o fonemas en las palabras Relaciona palabras que riman Identifica la longitud de las palabras según la cantidad de fonemas en las mismas (más – menos sonidos)	1. Juegos de reconocimiento de sonidos en palabras al inicio, medio y final. 2. Construir rimas
Nivel morfosintáctico	Elimina sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (ratón- rato) Añade sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (sol- solo) Forma nuevas palabras a partir de una raíz (pan, panadero, panadería, pancito) Aumenta palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma. Reduce palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma.	3. Ejercicios de conciencia fonológica, juego aumentar y disminuir sonidos en las palabras 4. Formar oraciones a partir de imágenes, cuentos y jugar a disminuir o aumentar palabras.
Nivel semántico		

	Identifica la palabra excluida dentro de una serie de palabras. (borrador, cuaderno, lápiz, pera, regla) Realiza definiciones claras del significado de palabras según su contexto	5. Juego de secuencias con palabras
Nivel pragmático	Articula las palabras con fluidez y precisión Ejecuta pausas correctamente al comunicar sus ideas	6. Crear adivinanzas y rimas 7. Decir trabalenguas 8. Cantar 9. Contar cuentos 10. Leer pictogramas 11. Crear una historia 12. Jugar rondas

IV. Orientaciones metodológicas de los juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral

4.1 Dimensión nivel fonológico

El desarrollo de la conciencia fonológica es muy transcendental puesto que contribuirá a aumentar destrezas en el niño, como la identificación de los sonidos en las palabras, lo que en lo posterior facilitará el aprendizaje de la lectura. Esta habilidad metalingüística implica la comprensión de que las palabras están compuestas por fonemas. El desarrollo fonológico generalmente surge desde que el niño comienza a hablar hasta los seis años aproximadamente. (Mena, 2013)

El objetivo para el desarrollo de la conciencia fonológica es que el estudiante aprenda a discriminar los sonidos y mejore su pronunciación, para el logro de este objetivo se proponen los siguientes ejercicios

- Inventar rimas
- Jugar a las adivinanzas
- Juego de palabras con la sílaba final. Ejemplo: cama, mano, nota

Rimas: el jugar con las palabras nos da mejores nociones de los componentes del lenguaje, mediante rimas los niños desarrollan su conciencia fonológica y se encaminan de mejor manera a la lectura (decodificación de palabras) y la comprensión de lo que leen.

Beneficios de los juegos con rimas

- Rimar enseña cómo funciona el lenguaje y los sonidos dentro de las palabras.
- Ayuda a experimentar con el ritmo del lenguaje.
- Prepara a los niños para predecir al leer.

- Expande la imaginación.
- El aprendizaje de la lectura se vuelve lúdico.

¿Cómo enseñar rimas?

- Escuchar rimas
- Leer rimas, recitar, cantar, aplaudir al ritmo, dramatizar, y otros.
- Mediante juegos por ejemplo: Veo, veo algo que rima con... ej.: gato → pato. Yo tenía un gato gris que tenía un lunar en la _____ (nariz). Cadena de rimas... comenzamos con una palabra y, por turnos, se busca otra palabra que rime con la primera. Ej.: pato – gato – plato...
- Se puede usar materiales como bingos y dominós

Planificación

Actividad 1

Tema: Juego Un barco viene cargado de...

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- Luego de explicar previamente en qué consiste el juego y sus reglas
- Jugar un barco viene cargado de palabras que riman con... ejemplo: cuadernillo...

Actividad 5

Tema: Juego El capitán manda...

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- Luego de explicar previamente en qué consiste el juego y sus reglas
- El capitán manda que mencionen palabras que inician con sonido a... ejemplo: ala, avión, agua...

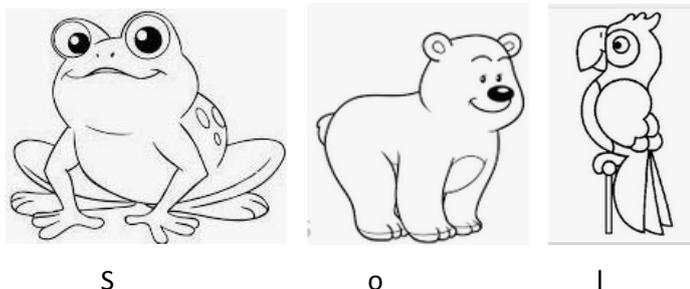
Actividad 9

Tema: Formar nuevas palabras a partir de sonidos iniciales de otras palabras

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- El maestro pide a los estudiantes que mencionen el sonido inicial que nombra las figuras que irá mostrando al final leerán la nueva palabra formada. Ejemplo:



4.2. Dimensión nivel morfosintáctico

La palabra morfosintáctico proviene de morfosintaxis está constituido por dos palabras que son morfología y sintaxis. La morfología es concebida una rama de la lingüística, enseña la manera de cómo saber determinar la forma de las palabras de una oración, el niño continuamente aprende nuevas palabras que contribuyen a mejorar su vocabulario. La sintaxis es el orden de la distribución de las palabras y organización de las frases dentro de la gramática, la importancia que tiene en la comunicación es la construcción adecuada de las oraciones. (Montano, 2018)

Características del nivel morfosintáctico a desarrollar:

- Utilizar oraciones simples de 6 a 8 palabras.
- Usar adecuadamente artículos: Definidos (la pelota es para jugar); Indefinidos (una silla es para sentarse).
- Utilizar pronombres
- Utilizar los adverbios: Tiempo, lugar y cantidad.
- Formar oraciones estableciendo la correspondencia entre: Conjugación; género: masculino/ femenino y número: singular/ plural.
- Completar una oración en la que falte el verbo.
- Construir frases sencillas a partir de imágenes o palabras.
- Completar frases añadiendo nuevos elementos.
- Ordenar los componentes desordenados de la oración hasta que ésta tenga sentido.

Planificación

Actividad 2

Tema: Leer a los estudiantes el cuento de La casita de chocolate

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- A partir de la lectura mencionar oraciones desordenadas para que los estudiantes ordenen de manera lógica
- Completar oraciones
- Jugar a aumentar y disminuir palabras de las oraciones

Actividad 6

Tema: Creación colectiva

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- Los estudiantes crearan un cuento inicia dando la temática el maestro
- Formados en círculo cada estudiante ira añadiendo una frase a la historia sin olvidar mencionar todas las frases que se dijeron antes

Actividad 10

Tema: Elimina la palabra excluida

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- Se muestra a los escolares grupos de imágenes de los cuales ellos dirán la que no corresponde. Ejemplo:



4.3. Dimensión nivel semántico

La conciencia semántica se refiere a la comprensión del lenguaje y lo que este significa, este nivel tiene su inicio antes de que el pequeño empiece a pronunciar las palabras, lo cual va perfeccionando con el pasar de los años, esta se va desarrollando por medio de imágenes mentales.

Los niños adquieren la capacidad de jugar con las palabras y de indagar el significado de las mismas, en este proceso la curiosidad juega un rol muy primordial para la comprensión de las estructuras semánticas y la coherencia de las oraciones o frases que son pronunciadas por los estudiantes. La conciencia semántica es una habilidad metalingüística que le permite al infante saber que las palabras tienen uno o más significados (Espinal, et.al 2020)

Características del nivel semántico a desarrollar:

- Identificar nombrando imágenes relativas a objetos, personas y alguna acción.
- Identificar nombrando objetos, animales, personas de las siguientes categorías semánticas: animales, objetos de la casa, personas de la familia, prendas de vestir, partes básicas del cuerpo, comidas.
- Identificar nombrando atributos de objetos, personas: colores básicos, tamaños, formas, texturas.
- Comprender el contenido de relatos cortos (cuentos)
- Comprender el contenido de adivinanzas fáciles y sabe algunas rimas.
- Asociar el sentido o parte del cuerpo con la función que se le dice: "¿Con que...?"
- Asociar onomatopeya con el animal que se le dice "¿Cómo hace...?"
- Aumentar su comprensión de vocabulario, frases y relatos.
- Realizar preguntas frecuentes.

Planificación

Actividad 3

Tema: Realizar la descripción personal o de alguna imagen

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- A partir de la observación de la imagen realizar la descripción utilizando atributos como color, tamaño, textura, formas y otros.

Actividad 7

Tema: Juego de imitaciones

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- A partir de actividades artísticas (puede ser cantar bailar recitar) un estudiante realiza la imitación y los demás adivinan de qué acción se trata o que personaje es.

Actividad 11

Tema: Juego vamos de compras

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- Simular la acción de comprar, cada estudiante será un personaje (tendero, compradores) el comprador preguntara al tendero sobre los productos.

4.4. Dimensión nivel pragmático

La pragmática ayuda que mejorar el lenguaje en los infantes, se caracteriza por ser un proceso social y comunicativo, este desarrollo se inicia desde el nacimiento, a la segunda mitad del primer año los niños empiezan a interactuar con los adultos, aprenden a comunicar sus necesidades e interés la forma básica de esta comunicación es mediante el gesto, entre los ocho y nueve meses se desarrolla la intencionalidad comunicativa. Las funciones comunicativas ayudan a que el infante logre comunicarse con las demás personas.

Características del nivel pragmático a desarrollar:

- prestar atención al turno de la conversación.
- Responder adecuadamente.
- Utilizar acciones para comunicarse: peticiones, rechazo.
- Utilizar el lenguaje oral para: pedir, expresar sus sentimientos y preguntar.
- Jugar con el lenguaje e inventarse historias.
- Mantener una estructura básica adecuada en las narraciones
- Ofrecer ayuda.
- Tener opiniones en diferentes conversaciones.

Planificación

Actividad 4

Tema: Inventar una historia y dialogar sobre la misma

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- Los estudiantes pueden contar experiencias personales sobre situaciones cotidianas

Actividad 8

Tema: Dinámica de adjetivos contrarios

Tiempo: 35 minutos

Actividades

- El docente pedirá a los estudiantes que digan lo opuesto a lo que él ira mencionando. Ejemplos: día-noche, arriba-abajo.

Actividad 12

Tema: Dinámica de chistes y adivinanzas

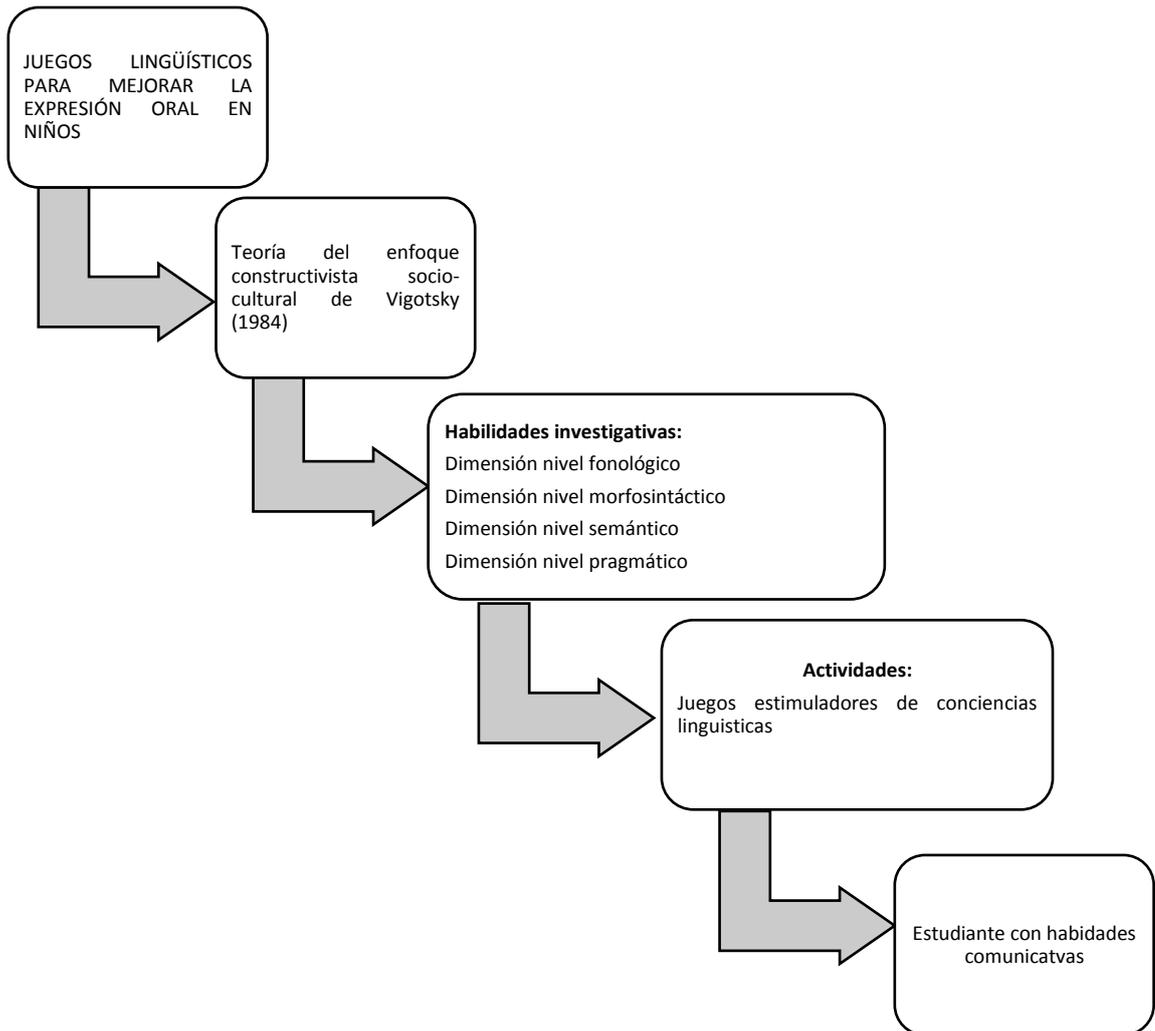
Tiempo: 35 minutos

Actividades

- Los estudiantes pueden responder adivinanzas e inventar y contar chistes, esto ayuda a trabajar las metáforas y el doble sentido.

SINTESIS DE LA PROPUESTA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

QUEVEDO, 2022



Anexo 4: Ficha de observación de expresión oral

I Datos informativos:

1.1. Institución educativa:.....

1.2. Grado:Estudiante:

II. Instrucciones:

- Leer con atención los enunciados y marcar la opción que mejor describa lo observado
- Para responder a cada uno de los ítems considere la siguiente escala

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Ítems		43	32	21
1	Pronuncia con claridad los sonidos de vocales en las palabras			
2	Pronuncia con claridad los sonidos de todas las consonantes en las palabras			
3	Identifica los sonidos de las letras al inicio de las palabras			
4	Identifica los sonidos de las letras al interior de las palabras			
5	Identifica los sonidos de las letras al final de las palabras			
6	Identifica el número de sonidos o fonemas en las palabras			
7	Relaciona palabras que riman			
8	Identifica la longitud de las palabras según la cantidad de fonemas en las mismas (más – menos sonidos)			
9	Elimina sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (ratón- rato)			
10	Añade sonidos en las palabras e identifica significado de las nuevas palabras (sol- solo)			
11	Forma nuevas palabras a partir de una raíz (pan, panadero, panadería, pancito)			
12	Expresa ideas con claridad usando oraciones con sentido.			
13	Aumenta palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma.			
14	Reduce palabras en una oración manteniendo el sentido de la misma.			
15	Ordena palabras en la oración de manera lógica.			
16	Comprende palabras según el contexto de las mismas			
17	Comprende frases sencillas			
18	Comprende y ejecuta ordenes sencillas y complejas			
19	Resume cuentos o narraciones			
20	Identifica la palabra excluida dentro de una serie de palabras. (<i>borrador, cuaderno, lápiz, pera, regla</i>)			
21	Realiza definiciones claras del significado de palabras según su contexto			
22	Completa frases de manera lógica (<i>El gato es un...</i>)			
23	Ordena de manera secuencial hechos de una narración			
24	Relata experiencias aplicando sentido contextual en las frases			
25	Articula las palabras con fluidez y precisión			
26	Ejecuta pausas correctamente al comunicar sus ideas			
27	Utiliza estrategias verbales para la construcción de sus expresiones			
28	Emplea gestos que, completan su producción verbal			
29	Es consciente de sus debilidades, y procura corregir sus enunciados cuando resultan confusos			
30	Participa en conversaciones cediendo o pidiendo el turno para hablar de manera adecuada.			

Anexo 5: Lista de cotejo - Juegos lingüísticos

I Datos informativos:

1.1. Institución educativa:.....

1.2. Grado:Estudiante:

II. Instrucciones:

- Leer con atención los enunciados y marcar la opción que mejor describa lo observado
- Para responder a cada uno de los ítems considere la siguiente escala

Siempre	3	A veces	2	Nunca	1
---------	---	---------	---	-------	---

Ítems		3	2	1
Planificación				
1	Discrimina opciones de juegos lingüísticos			
2	Demuestra preferencia por ciertos juegos			
Organización				
3	Selecciona el juego de acuerdo a sus preferencias			
4	Identifica elementos del juego a ejecutar			
Ejecución				
5	Comprende instrucciones y reglas de juego			
6	Establece reglas de orden en el juego			
7	Respetar reglas de juego			
8	Propone acciones para el buen desarrollo del juego			
9	Maneja adecuadamente los tiempos establecidos			
10	Lidera el juego de forma espontánea			
11	Comprende la importancia de la participación, independiente de si gana o pierde			
Orden				
12	Exhibe hábitos de orden en relación a los materiales de juego			
13	Cuida los materiales usados			
14	Vigila el cumplimiento de normas de orden y cuidado de utensilios de juego			
15	Comparte los utensilios de juego con sus compañeros			
16	Respetar turnos para el uso de materiales			
Socialización				
17	Comparte sus experiencias a partir del juego			
18	Demuestra disfrute por la actividad realizada			

Anexo 6: FICHA TÉCNICA DE EXPRESIÓN ORAL

- | | | |
|--------------------------|---|---|
| 1. NOMBRE | : | Ficha de observación de la expresión oral |
| 2. AUTOR | : | Monrroy, Janeth |
| 3. FECHA | : | 2022 |
| 4. OBJETIVO | : | Determinar de manera individual el nivel de expresión oral en sus dimensiones: nivel fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático en los estudiantes de segundo grado de una institución educativa |
| 5. Aplicación | | Individual |
| 6. Administración | | Individual |
| 7. Duración | | 30 minutos |
| 8. Tipo de ítems | | Enunciado |
| 9. N° ítems | | 30 |

11. DISTRIBUCIÓN : Dimensiones e indicadores

1. Nivel fonológico: 8 ítems

- Identificación de sonido: 1,2,3,4,3,4,5,6
- Habilidad metalingüística: 7
- Desarrollo fonológico: 8

2. Nivel morfosintáctico: 7 ítems

- Morfología: 9, 10, 11
- Sintaxis: 12, 13, 14, 15

3. Nivel semántico: 9 ítems

- Comprensión del lenguaje: 16, 17, 18, 19
- Significado de palabras: 20, 21, 22, 23, 24

4. Nivel pragmático: 6 ítems

- Desarrollo de habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas: 25, 26, 27, 28, 29, 30

Total de ítems: 30

12. EVALUACIÓN

- Puntuaciones

Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
1	Nunca
2	A veces
3	Siempre

• EVALUACIÓN EN NIVELES POR DIMENSIÓN

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	NIVEL FONOLÓGICO		NIVEL MORFOSINTÁCTICO	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	8	13	7	11
MEDIO	14	19	12	16
ALTO	20	24	17	21

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	NIVEL SEMÁNTICO		NIVEL PRAGMÁTICO	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	9	15	6	10
MEDIO	16	22	11	15
ALTO	23	27	16	18

• EVALUACIÓN DE LA VARIABLE

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
	EXPRESIÓN ORAL	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	30	50
MEDIO	51	71
ALTO	72	90

13. VALIDACIÓN. - La validez de contenido se desarrolló a través de tres profesionales que actuaron como expertos en el tema.

14. CONFIABILIDAD. - A través del estudio el valor de los resultados de esta prueba es de 0.986. Con respecto a la prueba ítems-total los valores oscilan entre 0,985 y 0,987

Anexo 7: FICHA TÉCNICA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS

- | | | |
|--------------------------|---|---|
| 1. NOMBRE | : | Lista de cotejo de juegos lingüísticos |
| 2. AUTOR | : | Monrroy, Janeth |
| 3. FECHA | : | 2022 |
| 4. OBJETIVO | : | Determinar de manera individual el nivel de habilidades y destrezas en juegos lingüísticos en sus dimensiones: planificación, organización, ejecución, orden y socialización en los estudiantes de segundo grado de una institución educativa |
| 5. Aplicación | | Individual |
| 6. Administración | | Individual |
| 7. Duración | | 15 minutos |
| 8. Tipo de ítems | | Enunciado |
| 9. N° ítems | | 18 |

11. DISTRIBUCIÓN : Dimensiones e indicadores

1. Planificación: 2 ítems

- Preferencia por ciertas actividades: 1,2

2. Organización: 2 ítems

- Identificación de juego: 3, 4

3. Ejecución: 7 ítems

- Comprensión de instrucciones: 5
- Construcción de reglas del juego: 6
- Aplicación de reglas del juego: 7, 8, 9, 10, 11

4. Orden: 5 ítems

- Orden de materiales usados: 12,
- Cuidado de implementos de juego: 13, 14, 15, 16

5. Socialización: 2 ítems

- Reflexión posterior a la actividad: 17, 18

Total de ítems: 18

13. EVALUACIÓN

- Puntuaciones

Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
1	Nunca
2	A veces
3	Siempre

• EVALUACIÓN EN NIVELES POR DIMENSIÓN

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	PLANIFICACIÓN		ORGANIZACIÓN	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	2	3	2	3
MEDIO	4	5	4	5
ALTO	6	6	6	6

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	EJECUCIÓN		ORDEN	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	7	11	5	8
MEDIO	12	16	9	12
ALTO	17	21	13	15

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
	SOCIALIZACIÓN	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	2	3
MEDIO	4	5
ALTO	6	6

• **EVALUACIÓN DE LA VARIABLE**

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
NIVELES	JUEGOS LINGÜÍSTICOS	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	18	30
MEDIO	31	43
ALTO	44	54

13. VALIDACIÓN. - La validez de contenido se desarrolló a través de tres profesionales que actuaron como expertos en el tema.

14. CONFIABILIDAD. - A través del estudio el valor de los resultados de esta prueba es de 0.899. Con respecto a la prueba ítems-total los valores oscilan entre 0,885 y 0,907

Anexo 8: Matriz de validaciones

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo – Juegos lingüísticos

OBJETIVO: Evaluar habilidades y destrezas al ejecutar juegos.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 2do grado

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: CARRILLO CASTRO VICTORIA VANESSA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en la enseñanza de Lengua y Literatura

VALORACIÓN:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
✓				

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN
TÍTULO DE LA TESIS: Propuesta De Juegos Lingüísticos Para Mejorar La Expresión Oral En Niños De Una Institución Educativa Quevedo, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN										OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		SI	NO	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Juegos lingüísticos	Planificación Los estudiantes comparten sus preferencias por las actividades a realizar	<ul style="list-style-type: none"> • Preferencia por ciertas actividades 	Discrimina opciones de juegos lingüísticos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Demuestra preferencia por ciertos juegos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Organización Los participantes establecen reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de juego 	Selecciona el juego de acuerdo a sus preferencias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Identifica elementos del juego a ejecutar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Ejecución Desarrollo de la actividad planificada	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de instrucciones de reglas de juego • Construcción de reglas del juego 	Comprende instrucciones y reglas de juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Establece reglas de orden en el juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de reglas del juego 	Respetar reglas de juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Propone acciones para el buen desarrollo del juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Maneja adecuadamente los tiempos establecidos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
				<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Los juegos procuran la recreación y el deleite de quienes lo ejecutan, incorporados a la práctica pedagógica beneficia el desarrollo de destrezas en los niños (Arias, 2011)

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo – Juegos lingüísticos

OBJETIVO: Evaluar habilidades y destrezas al ejecutar juegos.

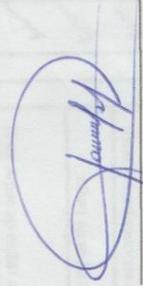
DIRIGIDO A: Estudiantes de 2do grado

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Tily Alonzo Comu Zameth

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en la especialidad de Lengua y Literatura.

VALORACIÓN:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
✓				



FIRMA DEL EVALUADOR

	Lidera el juego de forma espontánea						
	Comprende la importancia de la participación, independiente de si gana o pierde						
Orden Ubicación y cuidado de implementos de juego.	<ul style="list-style-type: none"> Orden de materiales usados 	Exhibe hábitos de orden en relación a los materiales de juego	<ul style="list-style-type: none"> Cuidado de implementos de juego 	Cuida los materiales usados	Vigila el cumplimiento de normas de orden y cuidado de	Comparte los utensilios de juego con sus compañeros	Respeto turnos para el uso de materiales
Socialización Reflexión sobre la actividad realizada	<ul style="list-style-type: none"> Reflexión posterior a la actividad 	Comparte sus experiencias a partir del juego	Reflexiona y emite juicios sobre la actividad realizada				



FIRMA DEL EVALUADOR

Evaluador	Muy bueno	Insuficiente
-----------	-----------	--------------



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo – Juegos lingüísticos

OBJETIVO: Evaluar habilidades y destrezas al ejecutar juegos.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 2do grado

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Hallón López Claudia Pilar

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Máster en Docencia y Currículo

VALORACIÓN:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
✓				

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN
TÍTULO DE LA TESIS: Propuesta De Juegos Lingüísticos Para Mejorar La Expresión Oral En Niños De Una Institución Educativa Quevedo, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Juegos lingüísticos Los juegos procuran la recreación y el deleite de quienes lo ejecutan, incorporados a la práctica pedagógica beneficia el desarrollo de destrezas en los niños (Arias, 2011)	Planificación Los estudiantes comparten sus preferencias por las actividades a realizar	• Preferencia por ciertas actividades	Discrimina opciones de juegos lingüísticos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
			Demuestra preferencia por ciertos juegos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
		Organización Los participantes establecen reglas	• Identificación de juego	Selecciona el juego de acuerdo a sus preferencias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
				Identifica elementos del juego a ejecutar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
			Ejecución Desarrollo de la actividad planificada	• Comprensión de instrucciones de reglas de juego • Construcción de reglas del juego • Aplicación de reglas del juego	Comprende instrucciones y reglas de juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
					Establece reglas de orden en el juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
				Respetar reglas de juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
				Propone acciones para el buen desarrollo del juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
				Maneja adecuadamente los tiempos establecidos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de expresión oral

OBJETIVO: Determinar el nivel de expresión oral en los estudiantes

DIRIGIDO A: Estudiantes de 2do grado

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: CABELLO CASTRO VICTORIA VANESSA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en la enseñanza de Lengua y Literatura

VALORACIÓN:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
✓				



FIRMA DEL EVALUADOR

Nivel pragmático
 Referente al conjunto de conocimientos y habilidades de naturaleza cognitiva y lingüística, implica la integración del aprendizaje desde los niveles fonológico, morfosintáctico y semántico significado de las palabras según el contexto

• Desarrollo de habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas

Articula las palabras con fluidez y precisión	<input checked="" type="checkbox"/>								
Ejecuta pausas correctamente al comunicar sus ideas	<input checked="" type="checkbox"/>								
Utiliza estrategias verbales para la construcción de sus expresiones	<input checked="" type="checkbox"/>								
Emplea gestos que completan su producción verbal	<input checked="" type="checkbox"/>								
Es consciente de sus debilidades y procura corregir sus enunciados cuando resultan confusos	<input checked="" type="checkbox"/>								
Participa en conversaciones cediendo o pidiendo el turno para hablar de manera adecuada.	<input checked="" type="checkbox"/>								



FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de expresión oral

OBJETIVO: Determinar el nivel de expresión oral en los estudiantes

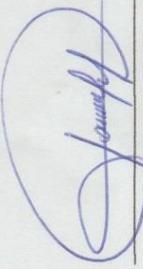
DIRIGIDO A: Estudiantes de 2do grado

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Vélez Plongo Connie Janneth

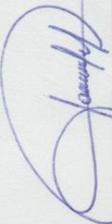
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en la enseñanza de Lengua y Literatura

VALORACIÓN:

	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
	✓				


FIRMA DEL EVALUADOR

Nivel pragmático	• Desarrollo de habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas	Articula las palabras con fluidez y precisión							
Referente al conjunto de conocimientos de habilidades de naturaleza cognitiva		Ejecuta pausas correctamente al comunicar sus ideas							
lingüística, implica la integración del aprendizaje desde los niveles fonológico, morfosintáctico y semántico		Utiliza estrategias verbales para la construcción de sus expresiones							
significado de las palabras según el contexto		Emplea gestos que completan su producción verbal							
		Es consciente de sus debilidades y procura corregir sus enunciados cuando resultan confusos							
		Participa en conversaciones cediendo o pidiendo el turno para hablar de manera adecuada.							


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de expresión oral

OBJETIVO: Determinar el nivel de expresión oral en los estudiantes

DIRIGIDO A: Estudiantes de 2do grado

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Hallón López Claudia Pilar

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Máster en Docencia y Currículo

VALORACIÓN:

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente
	✓			

FIRMA DEL EVALUADOR

Nivel pragmático	Referente al conjunto de habilidades de naturaleza cognitiva y lingüística, implica la integración del aprendizaje desde los niveles fonológico, morfosintáctico y semántico significado de las palabras según el contexto	• Desarrollo de habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas					Articula las palabras con fluidez y precisión	Ejecuta pausas correctamente al comunicar sus ideas	Utiliza estrategias verbales para la construcción de sus expresiones	Emplea gestos que completan su producción verbal	Es consciente de sus debilidades y procura corregir sus enunciados cuando resultan confusos	Participa en conversaciones cediendo o pidiendo el turno para hablar de manera adecuada.
						✓	✓	✓	✓	✓	✓	
						✓	✓	✓	✓	✓	✓	
						✓	✓	✓	✓	✓	✓	
						✓	✓	✓	✓	✓	✓	
						✓	✓	✓	✓	✓	✓	
						✓	✓	✓	✓	✓	✓	



FIRMA DEL EVALUADOR

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Insuficiente

VALORACIÓN:

FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 9: HOJAS DE VIDA

HOJA DE VIDA

I.DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: CARRILLO CASTRO

NOMBRES: VICTORIA VANESSA

II.-TÍTULOS Y/O GRADOS

- LICENCIATURA EN COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN
- MAGISTER EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA

III.ACTIVIDAD DOCENTE:

- SECRETARIA DE CENTRO ARTESANAL DELIA IBARRA
- DOCENTE CENTRO ARTESANAL DELIA IBARRA
- INSPECTORA DE CURSO EN UNIDAD EDUCATIVA UNIDAD POPULAR
- DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA

HOJA DE VIDA

I.DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: VÉLEZ ALONZO

NOMBRES: TANIA JANNETH

II.-TÍTULOS Y/O GRADOS

- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
- MAGISTER EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA

III.ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR: PREGRADO

- DIRECTORA DE CENTRO ARTESANAL REPÚBLICA DE ALEMNIA
- DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA, PROYECTOS ESCOLARES
- INSPECTORA GENERAL EN UNIDAD EDUCATIVA UNIDAD POPULAR

HOJA DE VIDA

I.DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: HALLÓN LÓPEZ

NOMBRES: CLAUDIA PILAR

II.-TÍTULOS Y/O GRADOS

- LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION “MENCIÓN PARVULARIA
“UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO”
- MAGISTER EN DOCENCIA Y CURRÍCULO

III.ACTIVIDAD DOCENTE:

- APOYO TÉCNICO DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL
NIVEL INICIAL
- DOCENTE DE PREPARATORIA EN UNIDAD EDUCATIVA
“UNIDAD POPULAR”

Anexo 10: Pruebas de confiabilidad

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD

Alfa de Cronbach	N de elementos
,986	30

Interpretación: En la tabla se evidencia que el Alfa de Cronbach fue de 0.986, conforme a los rangos de George y Mallery (2003) corresponde a una excelente confiabilidad, por lo que el instrumento brinda seguridad para medir la variable expresión oral.

PRUEBA ÍTEMS TOTAL ESTADÍSTICAS DE TOTAL DE ELEMENTOS

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregidos	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	83,9286	457,764	,000	,987
VAR00002	85,2143	421,104	,955	,985
VAR00003	84,7857	437,104	,729	,986
VAR00004	85,3571	430,247	,685	,986
VAR00005	85,2857	420,835	,946	,985
VAR00006	85,7143	404,681	,930	,986
VAR00007	85,1429	422,593	,937	,985
VAR00008	85,2143	421,720	,938	,985
VAR00009	84,7857	437,258	,724	,986
VAR00010	84,7143	438,220	,651	,986
VAR00011	85,5000	407,192	,900	,986
VAR00012	85,1429	421,978	,954	,985
VAR00013	85,0714	422,687	,966	,985
VAR00014	85,7143	404,527	,977	,986
VAR00015	85,0714	422,687	,966	,985
VAR00016	85,0714	422,687	,966	,985
VAR00017	84,6429	438,709	,959	,986
VAR00018	84,6429	438,709	,959	,986
VAR00019	85,0714	422,687	,966	,985

VAR00020	85,0714	422,687	,966	,985
VAR00021	85,5000	407,192	,900	,986
VAR00022	84,6429	438,709	,959	,986
VAR00023	84,6429	438,709	,959	,986
VAR00024	84,6429	438,709	,959	,986
VAR00025	84,6429	438,709	,959	,986
VAR00026	84,6429	438,709	,959	,986
VAR00027	84,8571	436,440	,682	,986
VAR00028	84,7857	437,258	,724	,986
VAR00029	85,2857	426,374	,882	,986
VAR00030	85,1429	421,824	,959	,985

VARIABLE: JUEGOS LINGÜÍSTICOS

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD

Alfa de Cronbach	N de elementos
,899	18

Interpretación: En la tabla se evidencia que el Alfa de Cronbach fue de 0.899, conforme a los rangos de George y Malley (2003) corresponde a una buena confiabilidad, por lo que el instrumento brinda seguridad para medir la variable juegos lingüísticos.

PRIEBA ÍTEMS TOTAL ESTADÍSTICAS DE TOTAL DE ELEMENTO

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregidos	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	18,7143	9,758	,000	,902
VAR00002	18,7143	9,758	,000	,902
VAR00003	18,7143	9,758	,000	,902
VAR00004	18,7143	9,758	,000	,902
VAR00005	18,3571	7,632	,684	,892
VAR00006	18,3571	7,632	,684	,892
VAR00007	18,6429	9,324	,222	,903
VAR00008	18,6429	9,324	,222	,903
VAR00009	18,5714	9,187	,200	,907
VAR00010	18,6429	8,401	,830	,885
VAR00011	18,6429	8,401	,830	,885
VAR00012	18,5714	8,264	,653	,890
VAR00013	18,6429	8,401	,830	,885
VAR00014	18,6429	8,401	,830	,885
VAR00015	18,6429	8,401	,830	,885
VAR00016	18,6429	8,401	,830	,885
VAR00017	18,6429	8,401	,830	,885
VAR00018	18,6429	8,401	,830	,885

ANEXO 11: CARTAS DE AUTORIZACIONES



UNIDAD EDUCATIVA
"UNIDAD POPULAR"

Email: ueunidadpopularquevedo@gmail.com

QUEVEDO – LOS RÍOS



Ministerio de Educación

Quevedo, 2 de junio del 2022

Sra.

Janeth Rocío Monrroy Arellano

Asunto: Autorización para realizar investigación

Tengo a bien dirigirme a usted en respuesta al oficio de fecha 30 de mayo 2022 para autorizar la realización de la investigación titulada: PROPUESTA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUEVEDO, 2022.

Sin otro particular me suscribo de usted.

Atentamente,

Msc. Tomás Tobar Zambrano
Rector UE Unidad Popular



Piura, 30 de Mayo de 2022

SEÑOR
VICENTE TOMÁS TOBAR ZAMBRANO
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA UNIDAD POPULAR
QUEVEDO –LOS RÍOS - ECUADOR

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 30 de mayo de 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: MONRROY ARELLANO JANETH ROCIO
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "PROPUESTA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUEVEDO, 2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,




Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura



Autogub
05-06-2022
10:40

Quevedo, 27 de mayo del 2022

MÁSTER
VICENTE TOMÁS TOBAR ZAMBRANO
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "UNIDAD POPULAR"

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

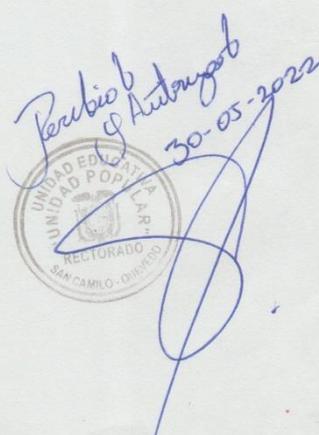
Yo, Janeth Rocío Monroy Arellano, docente del Segundo grado paralelo A sección matutina de la Unidad Educativa "Popular", con el debido respeto me dirijo a su despacho y solicito autorización y facilidades para aplicar los instrumentos Lista de cotejo y Ficha de observación de la investigación titulada: "Propuesta De Juegos Lingüísticos Para Mejorar La Expresión Oral En Niños De Una Institución Educativa Quevedo, 2022"

Por las razones expuestas, solicito a Usted acceder a mi solicitud.

Atentamente



Janeth Rocío Monroy Arellano
1205354044



ANEXO 12: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Quevedo, 31 de mayo del 2022

MÁSTER

VICENTE TOMÁS TOBAR ZAMBRANO

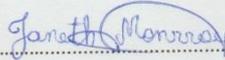
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "UNIDAD POPULAR"

ASUNTO : Solicita autorización para pedir consentimiento informado a los representantes de Segundo "A" sección matutina

Yo, Janeth Rocío Monrroy Arellano, docente del Segundo grado paralelo A sección matutina de la Unidad Educativa "Popular", con el debido respeto me dirijo a su despacho y solicito autorización y facilidades para solicitar consentimiento informado a los padres de familia de segundo A para que sus representados participen en la investigación: "Propuesta De Juegos Lingüísticos Para Mejorar La Expresión Oral En Niños De Una Institución Educativa Quevedo, 2022"

Por las razones expuestas, solicito a Usted acceder a mi solicitud.

Atentamente



Janeth Rocío Monrroy Arellano

CI: 1205354044



Trabaja y Autoriza
01-06-2022
10:40

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación: **PROPUESTA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUEVEDO, 2022.**

Objetivo de la investigación: Elaborar una propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022

Autora: Janeth Rocío Monrroy Arellano

Lugar donde se realizará la investigación: Unidad Educativa Unidad Popular de la parroquia San Camilo, cantón Quevedo.

Nombre del participante: Zambano Mendieta Ruth Nohe mi

Yo, Zambano Zambano Martha Dolores,
identificado con documento de identidad N° 091406120-5 he sido
informado(a) y entiendo que los datos obtenidos serán utilizados para el desarrollo de la
investigación arriba mencionada. Convengo y autorizo la participación de mi representado.

Firma: 

Quevedo, 1 de junio del 2022

Anexo 13: Base de datos

LISTA DE COTEJO DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS																								
Participante	Dimensión: Planificación 2 ítems		TOTAL D1	Dimensión: Organización 2 ítems		TOTAL D2	Dimensión: Ejecución 7 ítems							TOTAL D3	Dimensión: Orden 5 ítems					TOTAL D4	Dimensión: Socialización 2 ítems		TOTAL D5	TOTAL V-J-L
	1	2		3	4		5	6	7	8	9	10	11		12	13	14	15	16		17	18		
1	2	2	4	3	1	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	5	1	2	3	24
2	2	3	5	3	2	5	3	2	3	2	2	2	3	17	3	3	3	3	3	15	3	3	6	48
3	2	3	5	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	3	3	6	52
4	2	3	5	3	2	5	3	2	2	2	2	3	3	17	3	3	3	3	3	15	3	3	6	48
5	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	8	3	3	2	3	3	14	1	2	3	29
6	1	2	3	3	2	5	2	2	2	2	2	3	2	15	3	3	3	3	3	15	3	3	6	44
7	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	2	2	4	20
8	3	3	6	3	3	6	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	3	3	6	54
9	2	3	5	3	2	5	2	3	3	2	3	2	2	17	3	3	3	3	3	15	3	3	6	48
10	2	3	5	3	2	5	2	2	2	2	2	2	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	6	46
11	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	8	2	2	2	3	2	11	1	2	3	27
12	1	2	3	2	2	4	2	1	2	1	2	1	1	10	3	3	3	2	2	13	2	3	5	35
13	2	3	5	3	2	5	3	2	3	2	2	3	2	17	3	3	3	3	3	15	3	3	6	48
14	2	3	5	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	3	3	6	52
15	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	8	2	3	2	3	2	12	1	2	3	28
16	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	2	3	5	21
17	1	2	3	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	3	5	26
18	1	3	4	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	3	3	6	51
19	1	2	3	2	2	4	2	1	2	1	1	1	2	10	2	2	2	3	3	12	2	3	5	34
20	1	2	3	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	3	5	28
21	2	2	4	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	12	3	3	3	3	2	14	2	3	5	38

22	2	3	5	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	2	14	3	3	6	51
23	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	2	18
24	2	3	5	3	2	5	2	2	3	2	3	2	2	16	3	3	3	3	3	15	3	2	5	46
25	2	3	5	3	2	5	2	2	2	1	2	1	1	11	3	3	3	3	3	15	2	3	5	41
26	2	2	4	3	2	5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	2	3	5	26
27	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	2	3	19
28	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	1	2	9	2	3	5	36
29	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	14	3	3	3	3	3	15	3	3	6	43
30	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	10	2	3	5	37
31	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	14	3	3	3	2	2	13	3	3	6	41
32	2	2	4	3	2	5	2	2	3	2	3	2	2	16	3	3	3	3	3	15	3	3	6	46
33	1	1	2	2	1	3	2	1	1	1	1	1	2	9	2	2	2	2	2	10	1	2	3	27
34	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	2	2	10	2	3	5	36
35	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	2	3	19
36	2	3	5	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	3	3	6	52
37	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	8	2	2	2	2	2	10	1	2	3	25
38	2	3	5	3	2	5	2	2	2	2	2	2	1	13	3	3	3	3	3	15	3	3	6	44
39	3	3	6	3	3	6	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15	3	3	6	54
40	2	2	4	3	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	3	3	12	3	3	6	41

PUNTUACIÓN	
Escala cuantitativa	Escala cualitativa
3	Siempre
2	A veces
1	Nunca

FICHA DE OBSERVACIÓN DE EXPRESIÓN ORAL

Participante	Dimensión: Nivel fonológico 8 ítems								TOTAL D1	Dimensión: Nivel morfosintáctico 7 ítems							TOTAL D2	Dimensión: Nivel semántico 9 ítems									TOTAL D3	Dimensión: Nivel pragmático 6 ítems						TOTAL D4	TOTAL V-E-O
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15		16	17	18	19	20	21	22	23	24		25	26	27	28	29	30		
	1	2	2	1	1	1	1	1		1	10	1	1	1	2	1		1	1	8	1	2	2	1	1	1		2	2	1	13	2	1		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	1	3	2	2	3	15	2	3	3	2	1	2	3	3	3	22	3	3	3	3	2	3	17	70
3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	2	3	3	3	3	20	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26	3	3	3	3	3	3	18	88
4	3	3	3	3	3	3	3	2	23	2	2	2	3	2	2	3	16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18	84
5	2	2	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	2	1	1	2	9	2	3	2	1	1	2	3	2	2	18	2	2	2	2	1	1	10	47
6	3	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	3	2	2	3	16	2	3	2	2	1	1	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	12	62
7	3	3	2	1	1	1	1	1	13	1	1	1	2	1	1	2	9	1	2	2	2	1	2	2	2	14	2	2	2	2	2	1	11	47	
8	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18	90
9	3	2	2	2	2	2	2	3	18	2	2	1	2	2	2	3	14	2	3	2	2	1	2	2	2	2	18	2	2	2	3	2	3	14	64
10	3	2	2	2	2	2	1	1	15	1	1	1	2	2	2	3	12	2	3	2	2	1	1	2	2	2	17	2	2	2	2	2	3	13	57
11	3	2	2	1	1	1	1	1	12	1	1	1	2	1	1	2	9	1	3	2	1	1	1	2	2	2	15	2	1	1	1	1	2	8	44
12	2	2	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	2	1	1	1	8	1	3	2	1	1	1	2	2	2	15	2	1	1	1	1	2	8	41
13	3	2	3	1	1	2	2	2	16	2	2	2	3	2	2	2	15	2	3	2	3	2	2	2	2	2	20	2	3	3	3	2	3	16	67
14	3	2	2	1	1	1	1	1	12	1	1	1	2	1	1	2	9	2	2	2	2	1	1	2	2	2	16	2	2	2	2	1	2	11	48
15	2	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	2	1	11	1	1	1	1	1	2	7	34	
16	2	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	3	2	1	1	1	2	1	2	14	1	1	1	1	1	2	7	37
17	3	3	3	2	2	2	2	1	18	1	1	1	2	1	1	2	9	2	3	2	2	1	1	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	12	56
18	3	2	3	3	3	3	3	3	23	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	2	3	1	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	3	17	85
19	3	2	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	2	1	1	2	9	2	2	1	1	1	1	2	2	2	14	2	2	2	2	1	2	11	45
20	3	2	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	2	8	1	2	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	2	1	2	8	37	

21	3	2	2	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	2	8	1	2	1	2	1	1	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12	46
22	3	3	3	3	3	3	2	3	23	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	3	3	3	3	3	3	18	87
23	3	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	3	1	1	1	1	2	1	1	12	1	2	1	1	1	2	8	37
24	3	3	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	1	3	9	2	2	3	3	2	2	2	2	2	20	2	3	2	3	2	3	15	56
25	3	3	2	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	2	1	2	9	2	3	3	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	12	53
26	3	2	3	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	14	2	3	3	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	12	64
27	2	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	6	31	
28	3	3	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	14	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19	2	2	2	3	2	2	13	65
29	3	2	2	2	2	2	1	1	15	1	1	1	1	2	2	2	10	2	3	2	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	12	56	
30	3	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	61	
31	3	2	3	3	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	3	15	3	3	3	3	2	2	2	2	22	2	2	2	3	2	2	13	69	
32	3	3	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	3	15	2	3	2	2	2	2	2	2	19	2	2	3	3	3	3	16	69	
33	3	2	2	1	1	1	1	1	12	1	1	1	2	2	2	2	11	2	3	2	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	1	2	11	53	
34	3	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	14	2	3	2	2	1	2	2	2	18	2	2	2	3	2	3	14	63	
35	3	2	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	2	1	7	35	
36	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18	90	
37	3	2	3	2	2	2	2	2	18	2	2	1	2	2	2	2	13	1	3	2	2	1	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	12	60	
38	3	3	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	3	15	3	3	2	2	2	2	2	2	20	2	3	3	3	3	3	17	71	
39	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18	90	
40	3	2	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	61	

PUNTUACIÓN	
Escala cuantitativa	Escala cualitativa
3	Siempre
2	A veces
1	Nunca