



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

**El juego para estimular la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al
Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

Autora

Sonia Antonia Uchupe Perez

Asesora

Dra. Felipa Hinner Hilem Apolinario Rivera



Huacho – Perú

2026



Reconocimiento – No Comercial - >Sin Derivadas – Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. No comercial: No puede utilizar el material con fines comerciales. Sin Derivadas: Si remezcla, transforma o construye sobre material, no puede distribuir el materia modificado. Sin restricciones adicionales: No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Sonia Antonia Uchupe Perez	41672225	01 de abril del 2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Felipa Hinmer Hilén Apolinario Rivera	15688054	https://orcid.org/0000-0003-1250-6220
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Tania Mirtha Condor Peraldo	41544567	https://orcid.org/0000-0002-0477-4068
Mg. Gladys Victoria Arana Rizabal	16010726	https://orcid.org/0000-0002-2854-7978
M(o). Sergio Rafael Mazuelos Cardoza	15721713	https://orcid.org/0000-0002-7914-9208

Sonia Antonia Uchupe Perez 2026-011727

EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA I.E.P. AL AZHAR DE EL CA...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FI-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FI-2026

Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1-3489096520

Fecha de entrega

23 Feb 2026, 9:49 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 Feb 2026, 10:16 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_UCHUPE_PEREZ_..._UII.pdf

Tamaño del archivo

632.0 KB

57 páginas

11.887 palabras

67.306 caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el Informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 20% Fuentes de Internet
- 6% Publicaciones
- 10% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de Integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mi amada familia por su comprensión y amor
en todo este proceso de mi carrera profesional.

Sonia Antonia Uchupe Perez

AGRADECIMIENTO

Con afecto a los docentes que me guiaron en el
proceso de mi investigación.

Sonia Antonia Uchupe Perez

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. Descripción de la realidad problemática	14
1.2. Formulación del problema	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos de la investigación	18
1.3.1 Objetivo general	18
1.3.2. Objetivos específicos	18
CAPITULO II. MARCO TEORICO	21
2.1. Antecedentes de la investigación	21
2.1.1. Investigaciones internacionales.....	21
2.1.2. Investigaciones nacionales	23
2.2. Bases teóricas	25
2.3. Bases Filosóficas	35
2.4. Definición de términos básicos.....	36
2.5. Hipótesis de investigación	38
2.6. Operacionalización de las variables.....	38
CAPITULO III. METODOLOGÍA	40
3.1. Diseño metodológico	40
3.2 Población y Muestra.....	40
3.2.1. Población	40

3.2.2. Muestra	41
3.3. Técnicas de recolección de datos.	41
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.	41
CAPITULO IV. RESULTADOS	42
CAPITULO V. DISCUSIÓN	48
CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
6.1. Conclusiones	50
6.2. Recomendaciones	51
CAPITULO VII. REFERENCIAS.....	53
5.1. Fuentes bibliográficas.....	53
ANEXO.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	42
Tabla 2.	42
Tabla 3.	43
Tabla 4.	44
Tabla 5.	45
Tabla 6.	46

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Porcentaje del nivel de Juego en la expresión oral</i>	43
<i>Figura 2. Porcentaje del nivel de Claridad</i>	44
<i>Figura 3. Porcentaje del nivel de Fluidez</i>	45
<i>Figura 4. Porcentaje del nivel de Coherencia</i>	46
<i>Figura 5. Porcentaje del nivel de Entonación</i>	47

RESUMEN

Tesis: El juego para estimular la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025. Objetivo: Determinar el nivel de juego para estimular la expresión oral en estudiantes de primaria. Metodología: se enmarca dentro de un enfoque descriptivo, optado por un diseño no experimental, se apoya en un enfoque cuantitativo, con muestra de 21 estudiantes, aplicando la técnica de la observación con una lista de cotejo de 4 dimensiones. Concluyó que, el “Juego en la expresión oral” mostró que la mayoría de los estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo alcanzan un nivel alto 57.15 % en el uso del juego como estrategia para estimular la expresión oral, evidenciando que esta metodología resulta eficaz para mejorar la comunicación, fluidez y participación verbal de los niños. Un 33.33 % presenta un nivel regular, lo que indica que, si bien aplican el juego en sus actividades, aún requieren reforzar la integración de dinámicas lúdicas que fortalezcan la expresión oral. Finalmente, un 9.52 % se ubica en el nivel bajo, reflejando una limitada incorporación del juego en el proceso comunicativo.

Palabras clave: Juego, expresión oral, claridad, fluidez.

ABSTRACT

Thesis: The game to stimulate oral expression in primary school students of the I.E.P. Al Azhar in Cairo, Perene District, year 2025. Objective: To determine the level of play to stimulate oral expression in primary school students. Methodology: It is framed within a descriptive approach, opting for a non-experimental design, supported by a quantitative approach, with a sample of 21 students, applying the observation technique with a 4-dimensional checklist. It concluded that, "Game in oral expression" showed that the majority of primary school students at the I.E.P. Al Azhar in Cairo reach a high level 57.15% in the use of play as a strategy to stimulate oral expression, evidencing that this methodology is effective in improving communication, fluency and verbal participation of children. 33.33% of students have a fair level, indicating that, although they use games in their activities, they still need to strengthen the integration of playful dynamics that strengthen oral expression. Finally, 9.52% are at a low level, reflecting a limited incorporation of games into the communication process.

Keywords: Play, oral expression, clarity, fluency.

INTRODUCCIÓN

El juego es una de las formas más naturales y valiosas que tienen los niños para aprender y desarrollarse. Con el juego, el escolar explora el mundo que los rodea, se relacionan con otras personas y descubren nuevas formas de entender lo que aprenden. Realizar este tipo de actividades como el juego no solo despierta su imaginación y creatividad, también fortalece su pensamiento crítico, siendo una herramienta significativa para su crecimiento integral. En los espacios educativos el juego deja de ser una simple actividad de distracción el cual ayuda a transformarse en un material pedagógico relevante que despierta en ellos la curiosidad y motivación a los escolares a aprender de manera eficaz y motivadora en el la escuela.

El juego ha tenido una real importancia en todas las etapas que pasa el niño en la escuela ya que ayuda a que participen, compartan con sus compañeros y expresen sus ideas en un ambiente alegre, divertido y relajado. Investigaciones de los últimos años demuestran que los tipos de juegos sobre palabras, como los juegos de roles o las dramatizaciones donde se hace mucho uso del lenguaje oral como corporal, son muy poderosos para fortalecer las habilidades comunicativas, especialmente la expresión oral. Los juegos cobran relevancia para que los escolares ganen confianza para hablar, se expresan con mayor claridad y mejoran su fluidez al comunicarse con sus pares en la escuela o comunidad.

El hablar coherentemente con buena dicción y entonación es una habilidad esencial en el desarrollo de los seres humanos desde la etapa escolar. Les permite compartir lo que piensan, sienten y saben. Es cierto que en teoría se manifiesta sobre su relevancia, pero en muchas escuelas, los niños enfrentan dificultades para expresarse oralmente, en gran parte

porque no se utilizan con frecuencia metodologías activas que provoquen la comunicación verbal llevando al escolar a un atraso en el área correspondiente. Este tipo de dificultades limitan su participación en clase y frena el desarrollo de sus competencias lingüísticas, perjudicando su desempeño en el logro de sus aprendizajes y su seguridad al comunicarse.

Su desarrollo cuenta con capítulos distribuidos de la siguiente manera:

Capítulo I: Se desarrolla de manera detallada el planteamiento del problema, en este aspecto se precisa la real situación que motiva esta investigación, sus dificultades que presentan para luego plantear objetivos.

Capítulo II: Revisión de la literatura sustentando el marco teórico abordando los principales conceptos sobre el juego en el aprendizaje, revisando investigaciones previas que aportan evidencia científica que permite un desarrollo objetivo.

Capítulo III: En la metodología se describen el enfoque seguido como el tipo de diseño, los instrumentos utilizados certificando la rigurosidad y validez del proceso.

Capítulo IV: Se procesan y muestran los resultados de cómo el uso de juegos verbales y impacta de manera buena en la mejora de la expresión oral, el cual ayuda a los escolares en su desenvolvimiento integral.

Capítulo V: Se interpretan los resultados en la discusión académica haciendo comparaciones con estudios previos de la misma manera se reflexiona sobre los logros alcanzados, las limitaciones encontradas y recomendaciones a aplicar en el futuro.

Capítulo VI: Se sustenta la conclusión de acuerdo a lo desarrollado así como la recomendación proponiendo acciones reales que fortalezcan el buen desenvolvimiento de la expresión oral, promoviendo el uso de estrategias lúdicas en la práctica docente para el nivel primario.

Capítulo VII: Todas las referencias utilizadas se muestran en listas de fuentes consultadas esto ayuda a respaldar las teorías utilizadas de manera objetiva.

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El juego es una actividad practicada desde miles de años, siendo esta actividad recreativa una herramienta educativa eficaz que conduce de forma natural el crecimiento del ser humanos desde las primeras etapas de su vida. Al jugar, los estudiantes no solo activan su imaginación y creatividad, sino que también aprenden de manera significativa, el juego les ayuda a explorar, probando distintos objetos de su entorno el cual le ayuda en el juego, compartiendo y construyendo saberes en un espacio que los motiva y los involucra partiendo de su propio interés. En educación primaria, el juego forma parte de ser un recurso privilegiado para impulsar el desarrollo integral, esta actividad promueve la convivencia, la adquisición de habilidades cognitivas y socioemocionales que son primordiales para su buena formación.

La expresión oral cobra real importancia ya que, a través de la palabra, los menores de la escuela logran comunicar lo que sienten, piensan y aprenden, siendo un indicador importante para que los maestros puedan guiar el aprendizaje. Sin embargo, es común que muchos de ellos tengan dificultades para expresarse con claridad, fluidez, coherencia o entonación adecuada, siendo un limitante en su intervención normal en clase y afectar su desempeño académico. Ante esta situación, el juego surge como una estrategia pedagógica real y determinante para el fortalecimiento de la expresión oral. Con las dinámicas lúdicas —como dramatizaciones, juegos de roles, canciones o narraciones— los escolares tendrán la oportunidad de desarrollar la pronunciación de manera adecuada, ampliar su vocabulario, estableciendo sus ideas de manera clara y expresarse con mayor confianza y espontaneidad.

En cuanto a los niños y niñas de los primeros niveles de la educación, UNICEF y la Fundación LEGO subrayan que el juego no es solo una forma de entretenerse, sino un pilar esencial para el logro de los aprendizajes y el desarrollo integral de los escolares. Con el juego, se fortalecen las habilidades cognitivas, las emocionales, la interacción social y el desarrollo motriz (fino y grueso), al mismo tiempo que cultivan su creatividad, autonomía y pensamiento crítico. Observada esta situación es que se propone que el juego sea reconocido como una herramienta pedagógica real, y no como una actividad secundaria o solamente recreativa. Para que esto sea efectivo se necesita que los sistemas educativos lo incorporen de manera estructural, apoyándose en políticas públicas coherentes, una formación docente sólida, con recursos adecuados de acuerdo a la edad del niño (a) y espacios que lo fomenten activamente. Existe la necesidad de que se cambie la visión restringida de que el juego es solo un pasatiempo, y es necesario avanzar hacia una educación de calidad cuyo objetivo sea la preparación de los niños y niñas para afrontar los retos del mundo actual con mayor capacidad y confianza. (UNICEF, 2018)

La UNESCO en su estudio también destaca al juego como un elemento esencial en el aprendizaje y desarrollo integral de la primera infancia y la niñez en etapa escolar, promoviendo su incorporación en contextos educativos para enriquecer la experiencia pedagógica. Es cierto que el juego tiene un carácter lúdico pero su ejecución como parte del ocio en los menores potencia las habilidades cognitivas, emocionales y sociales, estimulando la creatividad y fortaleciendo la capacidad de resolver problemas. Esta actividad favorece el desarrollo de la expresión oral, al incentivar la comunicación espontánea durante el juego, el diálogo y la construcción de significados compartidos entre ellos en todo su proceso, antes del juego, durante y al finalizar el mismo. Pensar en el juego como una estrategia pedagógica permite convertir los espacios educativos en lugares dinámicos, inclusivos y significativos,

donde los escolares aprenden de manera espontánea con mayor motivación y libertad, desarrollando competencias propias de cada edad para hacerle frente a los retos de la vida en la sociedad.

El Ministerio de Educación del Perú resalta al juego no solo como diversión, este también es una herramienta vital para el desarrollo del cerebro en los primeros años de vida. Esto se sustenta que, cuando los niños juegan se activa diversos procesos que fortalecen las conexiones neuronales, esenciales para aprender y crecer en buen estado. De la misma manera la actividad del juego estimula sustancias como la serotonina, dopamina y endorfinas, que motivan a los niños a sentirse bien, concentrarse y recordar eventos positivos. Su impacto va más allá, porque ayuda a que aprendan a ganar y si pierden, les ayuda a recordar que en el próximo juego tienen una nueva oportunidad para volver a ganar, de la misma manera aprenden a regular sus emociones, a expresarse con palabras, a imaginar, a conocer su entorno y a relacionarse con los demás. El juego es esencial dentro fuera de la escuela. (MINEDU, 2024)

Los niños y niñas en contextos lúdicos, se sienten seguros para hablar, equivocarse y volver a intentar, lo que favorece la confianza y la autonomía comunicativa. Esta actividad les permite interactuar en sus lenguas originarias, expresiones culturales y formas de comunicación propias de cada región, el cual ayuda a enriquecer su lenguaje, convirtiéndose en un lazo entre el desarrollo lingüístico y la promoción de la identidad de los niños y niñas de las diversas regiones del Perú.

Teniendo en cuenta en cuanta la gran relevancia que tiene el juego en la educación, explícitamente en el desarrollo de la expresión oral, se hace necesario realizar el presente

estudio en escolares de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, que se encuentra en el distrito de Perené. El estudio pretende conocer las dinámicas lúdicas en el favorecimiento y fortalecimiento de las habilidades comunicativas, así como también su desarrollo en la participación activa, la creatividad y la seguridad al expresarse frente a los demás. A partir de sus resultados se pretende proponer estrategias que contribuyan a mejorar la expresión oral para un buen desarrollo integral de los escolares de la institución en mención.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué grado el juego estimula la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025?

1.2.2. Problemas específicos

¿En qué grado el juego estimula la claridad oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025?

¿En qué grado el juego estimula la fluidez oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025?

¿En qué grado el juego estimula la coherencia oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025?

¿En qué grado el juego estimula la entonación oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar el nivel del juego en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025?

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel del juego en la estimulación de la claridad oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025.

Conocer el nivel del juego en la estimulación de la fluidez oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025.

Evaluar el nivel del juego en la estimulación de la coherencia oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025.

Conocer el nivel del juego en la estimulación de la entonación oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025.

Justificación de la investigación

Justificación teórica

El juego ha sido valorado por múltiples corrientes pedagógicas y psicológicas como una herramienta clave en el desarrollo integral de la infancia. Para Jean Piaget (1975), se entiende que jugar no es solo una forma de entretenerse, sino un medio esencial para que los niños construyan conocimiento, las actividades que realizan los niños y motivan a un aprendizaje significativo se desarrolla al momento de jugar, exploran, prueban, descubren y consolidan aprendizajes en contacto directo con su entorno.

En cuanto al desarrollo de la expresión oral, los juegos verbales se presentan como una estrategia pertinente para fortalecer las habilidades comunicativas. Mientras juegan e interaccionan los niños practican el hablar con claridad de una forma inconsciente sin presiones, mejorando su fluidez, aprendiendo a organizar sus ideas con coherencia y a usar la entonación de modo más expresivo. Vygotsky (1979) subraya el valor de las actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje, por su constante interacción social y un aprendizaje mediado por el entorno donde vive y las personas que lo rodean. Este estudio se apoya en sustento de corte constructivista y sociocultural, que destacan al juego como un recurso pedagógico en el nivel primaria que ayuda a la estimulación de la expresión oral en escolares de primaria.

Justificación práctica

Este proceso de investigación ofrece a los docentes de educación primaria una estrategia didáctica concreta para fortalecer la expresión oral de los estudiantes a través del juego. Es por ello que sus resultados ayudarán a implementar juegos verbales y actividades lúdicas facilitando aprendizajes dinámicas y motivadoras que generan ambientes en que los escolares se expresen de forma segura. El juego ayuda a mejorar la interacción entre escolares, fomentando la creatividad y potenciando la confianza para hablar en público.

1.4. Delimitaciones del estudio

Delimitación Temporal: dirigido entre junio y octubre de 2024, un periodo cuidadosamente elegido para organizar de manera ordenada cada etapa del estudio, desde antes de la planificación, la elección del tema, instrumentos, permitiendo recoger información actual y notable sobre cómo el juego incide en la expresión oral de escolares de nivel primaria.

Delimitación Espacial: Fue la Institución Educativa Primaria Al Azhar de El Cairo, ubicada en el distrito de Perené donde se ejecutó el proceso de contar con la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que permiten fomentar la expresión oral en los escolares. Su elección ayudó el acceso a los escolares ofreciendo condiciones propias y de acuerdo a las normas para llevar adelante el estudio.

Delimitación Social: Los participantes fueron estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa Al Azhar de El Cairo. Siendo resaltante ya que el grupo se encuentra en una etapa donde se desarrollan la expresión oral, esencial para mejorar sus habilidades comunicativas desde la etapa de primaria.

1.5.Viabilidad del estudio

Cuenta con el apoyo de la institución educativa y la disposición de los docentes y estudiantes, siendo esta participación que lo hace viable desde el inicio ya que todos los elementos participan en las actividades propuestas. Los recursos financieros, materiales y didácticos necesarios están al alcance para realizar el estudio, garantizando la implementación de los juegos verbales. Su proceso no contamina el medio ambiente. El tiempo determinado para su desarrollo asegura resultados confiables y aplicables al ambiente escolar.

CAPITULO II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Tomala y Tigrero (2023) “*Los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 a 6 años*”. Con el propósito de alcanzar el objetivo central de la investigación, orientado a determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 5 a 6 años, se estructuró un marco teórico fundamentado en la teoría constructivista. La metodología adoptada respondió a un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, en la que se aplicó la técnica de la entrevista dirigida a la docente y una ficha de observación destinada a los estudiantes de nivel preparatorio. La población de estudio estuvo conformada por ocho niños y una docente. La información recolectada fue procesada y analizada mediante el software Atlas.ti 22, lo que permitió organizar y examinar de manera rigurosa los datos obtenidos a partir de los instrumentos aplicados. Los resultados alcanzados evidenciaron que la incorporación de los juegos verbales es esencial en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños, pues favorecen de manera significativa el desarrollo de la expresión oral. Asimismo, el estudio permitió destacar su importancia como recurso pedagógico, sus beneficios en la práctica educativa y las formas en que pueden aplicarse de manera efectiva dentro del aula.

Guamán (2013) “*Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular Carlos María De La Condamine de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*”. El estudio tuvo como objetivo principal establecer la incidencia de los juegos verbales en la expresión oral de los niños de primero, segundo y tercer grados de la Escuela de Ambato. La metodología aplicada

fue de enfoque cuantitativo, modalidad básica, con un nivel descriptivo y correlacional. La muestra estuvo constituida por estudiantes de los tres grados mencionados, mientras que la técnica empleada fue la observación y la entrevista, utilizando como instrumentos fichas de observación y encuestas dirigidas a los docentes y alumnos. Los resultados evidenciaron que la escasa aplicación de juegos verbales en el aula repercute en bajos niveles de fluidez, claridad, entonación y coherencia en la expresión oral de los niños, comprobándose mediante pruebas estadísticas que existe una relación significativa entre la práctica de juegos verbales y el desarrollo de las habilidades comunicativas. En conclusión, los juegos verbales constituyen una herramienta pedagógica eficaz y necesaria para fortalecer la expresión oral, incrementar el vocabulario, favorecer la creatividad y mejorar la interacción lingüística en el ámbito escolar

Espinosa (2022) *“La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial 2”*. El propósito de esta investigación es analizar la influencia de los juegos verbales como estrategia metodológica en el desarrollo del lenguaje oral en niños de Educación Inicial, subnivel 2. Método: se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, empleando como técnicas principales la observación y la entrevista. Resultados: Evidencian que los juegos verbales influyen de manera positiva en el fortalecimiento del lenguaje oral, demostrando la necesidad de implementar y priorizar actividades lúdicas. Conclusión: El juego verbal es un medio recreativo, un recurso pedagógico fundamental para lograr un adecuado desarrollo del lenguaje oral en los niños desde temprana edad y de acuerdo a su edad evolutiva.

2.1.2. Investigaciones nacionales

Guinea (2020) “*Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay*”. Propósito: Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en lengua materna de los escolares. Método: enfoque cuantitativo, de tipo sustantivo o básico, con un diseño descriptivo-correlacional y sustentado en el método hipotético-deductivo. Muestra: 24 estudiantes, empleándose como técnica la encuesta. Instrumentos: fueron cuestionarios y listas de cotejo diseñados para cada variable. En el caso del juego libre en los sectores, se consideraron 6 dimensiones. Respecto a la variable de expresión oral, se abordaron las dimensiones de hablar y escuchar. Los resultados obtenidos evidenciaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en lengua materna. Esta asociación se comprobó tanto a nivel global como en cada una de las dimensiones de la expresión oral: hablar y escuchar, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 428 – Acuchimay.

Pilco (2024) “*Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria N° 70718 Villa Del Lago – 2023*”. El presente estudio tuvo como finalidad evaluar la efectividad de los juegos verbales en el fortalecimiento de la expresión oral de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N.º 70718 “Villa del Lago”. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo experimental con un diseño cuasi-experimental. Para ello, se aplicaron dinámicas verbales —como trabalenguas, adivinanzas y rimas— al grupo experimental, mientras que el grupo de control no recibió la intervención. La muestra se conformó por 30 estudiantes, seleccionados mediante muestreo censal y distribuidos en los

dos grupos mencionados. Se empleó como técnica la observación, utilizando la ficha de observación como instrumento para recolectar la información tanto en el pretest como en el posttest. Para el análisis estadístico de los resultados se aplicó la prueba T de Student. Los hallazgos demostraron que la estrategia de juegos verbales resulta eficaz en el mejoramiento de la expresión oral de los niños. Los resultados evidenciaron un nivel de significancia inferior a 0.05, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna, confirmando que los juegos verbales contribuyen significativamente a este proceso en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N.º 70718 “Villa del Lago” durante el año 2023. Cabe resaltar que, en el grupo experimental, antes de la intervención, el 66.7% de los alumnos se encontraba en el nivel “En inicio”. Sin embargo, tras la aplicación del posttest, se observó un progreso notorio, dado que el 73.3% alcanzó el nivel de “Logro destacado”. Estos resultados ponen de relieve la importancia de integrar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza, subrayando su potencial para favorecer el desarrollo de las competencias comunicativas y lingüísticas en el ámbito escolar.

Palomino (2015) *“La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4º grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “francisco lizarzaburu” del distrito el porvenir”*. La investigación tuvo como finalidad implementar la estrategia de los juegos verbales con el propósito de fortalecer la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado, específicamente en el área de comunicación. En este estudio se consideraron dos variables: la variable independiente, juegos verbales, con dimensiones motora, cognitiva, afectiva y social, cada una con sus respectivos indicadores; y la variable dependiente, expresión oral, estructurada en las dimensiones de claridad, fluidez, coherencia, entonación y articulación, también acompañadas de indicadores. El empleo de esta estrategia buscó estimular la imaginación, creatividad, memoria, atención y concentración de los niños,

promoviendo que logren expresarse de manera natural, coherente y con una adecuada pronunciación que facilite la comprensión de los mensajes. El tipo de investigación corresponde al experimental, con un diseño cuasi-experimental, dado que se trabajó con dos grupos: uno experimental, al que se aplicó la estrategia de juegos verbales, y uno de control, al que no se le aplicó. Para la recolección de la información se utilizó la guía de observación, instrumento que permitió evaluar el nivel de logro alcanzado por los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego y la expresión oral

Definiciones del juego

Para Moreno (2002) el juego constituye un fenómeno de carácter antropológico indispensable para comprender la naturaleza del ser humano. Siempre ha estado presente en todas las civilizaciones a lo largo de la historia, formando parte inseparable de la cultura de los pueblos. la influencia que tienen se puede observar en diversos ámbitos como en lo histórico, lo sagrado y lo mágico, también en el arte, la literatura, el amor, costumbres e incluso en la guerra. El juego también a servido como lazo entre comunidades, ayudando la interacción y el entendimiento entre los seres humanos de distintas culturas.

Tineo (2006) manifiesta que los juegos guardan una estrecha vinculación con los planes y programas de estudio, estos representan una constante motivación y permiten evidenciar con eficacia el desarrollo de diversas actividades de aprendizaje. Con los avances de la ciencia y la tecnología, se ha consolidado la idea de que la inclusión de los juegos en los procesos formativos constituye un recurso valioso de apoyo, tanto en el ámbito cognitivo como en el psicomotor, contribuyendo de manera significativa a la formación integral del estudiante.

Ortega (1992) sustenta que el juego infantil se presenta como un espacio psicosocial en el que surge una comunicación diversa y significativa, esta actividad permite que los menores exploren sus propios saberes, pensamientos, que ayuda a fortalecer de forma progresiva a través de la interacción y diálogos entre sus compañeros. Este proceso resulta esencial para la intelectualidad ya que esta actividad constituye una herramienta principal en el progreso mental. También sustenta que los niños que logran mantener una actividad lúdica frecuente aumentan sus posibilidades de lograr el éxito académico actual como futuro.

En conclusión, el juego es una actividad primordial para el buen progreso del ser humano, convirtiéndose de una actividad de ocio a una actividad pedagógica que promueve el desarrollo de la expresión oral desde la infancia ya que al interactuar con sus pares se hace necesario la comunicación oral.

Definiciones de la expresión oral

La expresión oral constituye una capacidad comunicativa que implica comprender, procesar e interpretar los mensajes recibidos. Supone una interacción bidireccional, enmarcada en un contexto común en el que se construye y negocia el significado. La comunicación, entendida como un proceso activo, se sustenta en habilidades tanto expresivas como interpretativas. En este sentido, la expresión oral debe considerarse de manera integral, junto con la comprensión auditiva, la lectura y la escritura, como parte esencial del desarrollo de las competencias comunicativas. (Canaval & Mamani, 2018)

En conclusión, el juego, al relacionarse con la expresión verbal, se transforma en un recurso dinámico y participativo que fomenta el desarrollo comunicativo en los niños. Este

tipo de vivencias les ofrece un contexto en el que la creatividad y la comunicación se combinan, dándoles la oportunidad de ejercitar cómo expresarse con claridad, mantener la coherencia en sus palabras.

Dimensiones

- **Claridad:** Es la habilidad que tiene el ser humano para comunicarse con claridad siendo este un elemento importante para el desarrollo de las destrezas comunicativas. Esto se desarrolla con mayor énfasis en el nivel primaria, donde los escolares participan en este proceso fundamental de la adquisición del lenguaje, con una correcta y normal pronunciación con capacidad de los niños y niñas para estructurar sus pensamientos e ideas de forma lógica y coherente los cuales facilitan la comunicación efectiva con sus familiares, docentes, compañeros y entorno donde viven.

Expresarse con claridad no significa decir solo sonidos correctamente, va más allá de eso, pues involucra elegir las palabras que son normales para su edad, la etapa evolutiva, el entorno en que se desenvuelven y la realidad cultural en que viven. De acuerdo a ello el juego se convierte en un aliado pedagógico fuerte. Existen actividades para el desarrollo del lenguaje oral como los trabalenguas, las adivinanzas, contar cuentos, contar historias familiares, entre otros que suceden en su entorno, no solo hacen que el aprendizaje sea divertido, sino que ayudan a los niños a mejorar su pronunciación y como consecuencia amplían su vocabulario para poder comunicarse mejor evitando la confusión de palabras al momento de hablar.

Al expresarse con claridad y facilidad los niños y niñas empiezan a ganar confianza y elevan su autoestima para seguir superando algunas barreras en su desarrollo oral.

Una expresión oral clara les permite participar activamente en todos los ámbitos tanto en clases como en los espacios de juego, pueden compartir sus ideas y relacionarse con otros, fortaleciendo su desarrollo social, académico y personal.

El juego por su naturaleza es relajado, se realizan sin presión y esto ayuda a que los niños y niñas practiquen la pronunciación y la articulación de palabras en contextos lúdicos de una manera natural. Los constantes juegos como rimas, como los trabalenguas, las adivinanzas que se realizan constantemente en el aula adquieren mayor precisión en el uso del lenguaje, con lenguaje entendible que evitan ambigüedades al momento de comunicarse.

- **Fluidez:** En el contexto de la expresión oral es un aspecto importante que ayuda a los escolares a comunicarse con naturalidad y continuidad, conservando un ritmo apropiado en sus intervenciones orales con su entorno. En las primeras etapas de la vida escolar es clave porque su constante practica ayuda a consolidar las habilidades lingüísticas permitiéndoles expresar sus ideas sin pausas en exceso, repitiendo palabras innecesarias o bloqueos que les impide comprender el mensaje.

La fluidez tiene una relación directa con la habilidad de preparar de manera coherente el discurso y con el dominio progresivo del vocabulario, facilitando que los escolares se expresen fluidamente de manera espontánea. El juego en este proceso se convierte en un recurso pedagógico altamente eficaz ya que los juegos como las dramatizaciones, rondas infantiles cantadas, juego de roles, entre otros, ayudan a la práctica de la comunicación oral en momentos significativos favoreciendo la continuidad de sus intervenciones y manejo del tiempo al momento de hablar.

El buen desarrollo de la fluidez influye en la seguridad y confianza del niño y la niña sobre todo en la etapa escolar al momento de participar en actividades académicas y sociales. Los menores, en esta etapa logran captar mejor la atención de sus interlocutores y expresarse mejor con ellos, fortaleciendo tanto sus destrezas comunicativas, sociales, emocionales los cuales contribuyen con su aprendizaje general.

Las dinámicas de juego estimulan la continuidad del habla sin interrupciones largas. Los juegos ayudan a los niños aprenden y mantener un discurso constante, optimizando la velocidad, el ritmo y la coherencia al momento de expresarse.

- **Coherencia:** Es una destreza que ayuda a los niños a organizar sus ideas de forma ordenada y lógica, que al momento de hablar sus expresiones tengan sentido y sea fácil de comprender para quienes los escuchan o para quien va dirigido el mensaje. En primaria, etapa escolar donde los niños y niñas se relacionan con frecuencia, es especialmente importante, porque les ayuda a dar forma a su pensamiento para luego comunicarse con claridad lo que sienten y piensan o como también lo que aprenden en la escuela.

Para el desarrollo de esta destreza, es necesario que aprendan a usar conectores y a relacionar convenientemente sus frases y oraciones. En esta etapa se convierte en material pedagógico valioso. Existen actividades como el contar experiencias de su barrio, historias familiares o como también la representación de escenas de cuentos los cuales les permiten practicar cómo ordenar sus ideas y expresarlas con coherencia y claridad.

Esta dimensión mejora su forma de comunicarse, estimulando el pensamiento crítico y reflexivo, al lograr expresarse con claridad y coherencia los niños y niñas participan con mayor seguridad en conversaciones, responden con sentido a las preguntas y aportan ideas que ayudan a conectar con lo que se está hablando. Su buen desenvolvimiento impacta de manera positiva en el desempeño escolar, mejorando sus relaciones sociales, teniendo al juego como lazo hacia el aprendizaje significativo.

En el juego, los niños construyen narraciones, historias o conversaciones que requieren orden lógico y conexión entre ideas, al participar en estas actividades lúdicas, los niños y niñas aprenden a organizar sus pensamientos estructuradamente, comunicando mensajes con sentido y de manera coherente.

- **Entonación:** esta habilidad es mucho más que un simple matiz en la voz, es un recurso poderoso que permite a los niños y niñas comunicar sus emociones, intenciones que tiene, sus ideas con claridad, pensamientos creativos. En primaria, aprender a usarla de manera correcta les ayuda a diferenciar si están haciendo una pregunta, afirmando algo o expresando una emoción, dándole la entonación debida de acuerdo a lo que se quiere comunicar con un tono más natural, expresivo y genuino. Al dominar la entonación, los mensajes del menor son mas claros rápidos de comprender y atractivo para su interlocutor.

Para fomentar esta habilidad, el juego se convierte en un aliado pedagógico invaluable. Actividades que se realizan con frecuencia en el aula permiten que los

niños exploren diversas formas de modular su voz, expresarse con ritmos y tonos, y descubrir cómo la entonación puede transformar lo que hablan. Estas experiencias fortalecen su competencia lingüística, de la misma manera desarrollan habilidades sociales y emocionales, llevándolos a expresarse con seguridad, claridad, coherencia y empatía hacia el interlocutor.

Además, una buena entonación capta la atención del oyente, da fuerza al mensaje y genera interés en la conversación. En el aula, trabajar esta dimensión de manera lúdica ayuda a los estudiantes a romper con la monotonía, a darle vida a sus palabras y a sentirse más seguros al participar en diálogos, exposiciones o narraciones. Es, en definitiva, una puerta abierta hacia una comunicación más rica, significativa y humana.

El carácter lúdico del juego incentiva el uso adecuado de la voz, los matices y las variaciones tonales al hablar. Canciones, dramatizaciones o adivinanzas permiten que los niños incorporen la entonación como recurso expresivo, lo que hace más atractiva y significativa su comunicación oral.

Importancia del juego en la expresión oral

El juego infantil, especialmente en sus formas abiertas y espontáneas, es un medio altamente eficaz para promover el desarrollo del lenguaje oral. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de expresar ideas, emociones y pensamientos, lo que favorece la construcción de destrezas comunicativas esenciales. Además, tanto el juego libre como el guiado han demostrado estimular habilidades sociales, emocionales y lingüísticas que son fundamentales para el aprendizaje temprano. (Weisleder & Fernald, 2017)

- El juego de simulación o dramático —como los juegos de roles o de imaginación— impulsa el uso de estructuras lingüísticas más complejas. Se ha observado que los niños emplean formas gramaticales más avanzadas durante estas actividades, lo cual estimula su capacidad expresiva. Este tipo de juego permite no solo el uso de un lenguaje más rico, sino también el desarrollo de habilidades emergentes de alfabetización a través de escenarios que requieren lectura, escritura y narración. (Han, 2010).
- El juego se reconoce como una herramienta poderosa para el aprendizaje, especialmente cuando se entiende desde enfoques socioculturales como el de Vygotsky. El juego es una vía activa y significativa para que los niños construyan saberes. A través de la resolución de problemas, el intercambio con otros y la exploración creativa, los pequeños desarrollan habilidades fundamentales mientras se divierten. Existiendo experiencias lúdicas bien elaboradas y pensadas en el objetivo pedagógico que se desea lograr pueden despertar la motivación, mejorar la atención y enriquecer el lenguaje en situaciones reales de los niños y niñas.
- El valor del juego dramático o socio-dramático en el desarrollo del lenguaje, sobre todo en contextos donde los niños enfrentan mayores desafíos. Participar con frecuencia en este tipo de juego les permite expresarse con mayor soltura, usar frases más complejas, ampliar su vocabulario y construir discursos más ricos. Esto no solo fortalecen su comunicación, sino que también se reflejan en un mejor rendimiento escolar a lo largo del tiempo.

Teoría Psicogenética (Piaget)

La teoría psicogenética de Piaget resalta que el desarrollo cognitivo del niño ocurre a través de procesos activos de interacción con su entorno. En este marco, el juego constituye una actividad fundamental, ya que permite al niño asimilar y acomodar nuevas experiencias, facilitando el desarrollo de estructuras cognitivas que sostienen la comunicación oral. Según Piaget (1962), el juego simbólico se convierte en una vía esencial para que los niños exterioricen pensamientos, exploren significados y refuercen el lenguaje como medio de representación.

Durante la etapa preoperacional (2 a 7 años), los niños recurren con frecuencia al juego simbólico, lo cual fomenta el uso del lenguaje como herramienta de socialización y de construcción del pensamiento. En este nivel, los juegos verbales, las dramatizaciones y las conversaciones lúdicas permiten que los niños desarrollen mayor claridad y fluidez en la expresión oral. Piaget (1972) sostiene que estas experiencias no solo fortalecen la comunicación, sino que también potencian la imaginación y la capacidad de abstracción, fundamentales para el aprendizaje posterior.

La importancia del juego en la teoría piagetana radica también en que este favorece la transición de un lenguaje egocéntrico hacia un lenguaje socializado. En sus investigaciones, Piaget (1923/1999) demostró que, a través del juego compartido, los niños aprenden a escuchar, negociar significados y adaptar su discurso en función del interlocutor, lo que constituye un paso esencial en el desarrollo de la competencia comunicativa. De esta manera, el juego actúa como un puente entre el pensamiento individual y la interacción social.

Finalmente, la teoría psicogenética enfatiza que la maduración de la expresión oral no puede entenderse de manera aislada, sino en relación con la acción y la experiencia lúdica

del niño. Por ello, los juegos verbales y simbólicos representan recursos pedagógicos clave, ya que estimulan simultáneamente la dimensión cognitiva, social y lingüística. En consecuencia, los aportes de Piaget siguen siendo vigentes en la educación contemporánea, al reconocer que el juego no solo entretiene, sino que constituye un medio poderoso para el desarrollo integral del lenguaje infantil (Piaget, 1962; Piaget, 1972).

La expresión oral en el Currículo Nacional

La expresión oral se configura como una competencia fundamental dentro del Currículo Nacional de la Educación Básica, ya que forma parte del perfil de egreso que busca que el estudiante se comunique de manera asertiva y responsable en su lengua materna, en castellano como segunda lengua y en inglés como lengua extranjera. (MINEDU, Currículo Nacional, 2016)

Este curriculum enfatiza una visión orientada a competencias comunicativas, donde la dimensión oral —incluyendo tanto la producción (hablar) como la comprensión (escuchar)— se reconoce como práctica social del lenguaje. Se espera que los estudiantes puedan comprender y producir textos orales adaptados a diversas situaciones comunicativas. (Novoa, 2023)

En el marco del enfoque comunicativo y textual que impulsa el Currículo Nacional, la expresión oral no se limita simplemente a hablar o escuchar. Se concibe como una habilidad que se entrelaza con otras formas del lenguaje, orientada a construir mensajes claros, pertinentes y útiles en situaciones reales. Es decir, se busca que los estudiantes puedan comunicarse de manera efectiva en contextos cotidianos, utilizando el lenguaje como herramienta para interactuar, comprender y hacerse entender.

Esta competencia abarca diversas dimensiones: desde la coherencia del discurso, el uso consciente de gestos, tonos y pausas (recursos no verbales y paraverbales), hasta la capacidad de dialogar estratégicamente con distintos interlocutores y reflexionar sobre lo que se dice y cómo se dice. A lo largo del ciclo primario —específicamente en los ciclos III, IV y V— el currículo propone un desarrollo gradual de estas habilidades, reconociendo los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, y valorando la riqueza de la diversidad lingüística y cultural presente en el aula.

Además, se han definido estándares de aprendizaje por grado que orientan el desarrollo de esta competencia. Estos estándares promueven tanto la expresión como la comprensión oral, enfocándose en la producción de discursos que sean coherentes, adecuados al contexto y alineados con el propósito comunicativo.

2.3. Bases Filosóficas

El enfoque humanista, desarrollado por pensadores como Carl Rogers y Abraham Maslow, propone una mirada educativa centrada en el estudiante como persona integral, reconociendo que sus necesidades van más allá de lo cognitivo e incluyen también lo emocional y lo social. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en una herramienta pedagógica poderosa para fomentar la expresión oral, ya que ofrece un espacio de libertad, confianza y respeto donde los niños pueden compartir sus ideas sin miedo a equivocarse ni a ser juzgados.

La oralidad, entendida desde el humanismo, trasciende el simple acto de hablar: se convierte en una vía para fortalecer la autoestima, la autenticidad y la capacidad de comunicarse de manera significativa. Cuando el juego se incorpora al aula como recurso didáctico, permite que los niños se expresen con espontaneidad y creatividad, abriendo

puertas para que compartan sus emociones, vivencias y pensamientos. En este sentido, hablar no es solo emitir palabras, sino construir vínculos y sentirse escuchado.

Actividades como dramatizaciones, juegos de roles, adivinanzas o canciones no solo enriquecen el lenguaje oral, sino que también promueven el desarrollo afectivo, la empatía y el trabajo colaborativo. Todo esto en sintonía con los principios humanistas, que valoran el aprendizaje como una experiencia vivencial, significativa y profundamente conectada con el ser.

Aplicar este enfoque en investigaciones sobre juego y expresión oral implica reconocer que cada niño aprende a su propio ritmo y estilo. El rol del docente, entonces, no es imponer formas de comunicación, sino acompañar y facilitar espacios donde la palabra fluya de manera auténtica. El juego, al despertar la motivación interna, responde a la necesidad de aprender en un entorno seguro y estimulante, permitiendo que los niños avancen hacia niveles más complejos de competencia oral.

En definitiva, el enfoque humanista sostiene que estimular la expresión oral a través del juego no solo mejora el manejo del lenguaje, sino que también contribuye a formar personas autónomas, creativas y capaces de participar activamente en su comunidad educativa y social.

2.4. Definición de términos básicos.

Juego: El juego es una actividad libre y placentera que contribuye al desarrollo físico, cognitivo, social y emocional del niño, siendo además un medio esencial para el aprendizaje y la socialización. (Huizinga, 1987)

Juego verbal: Los juegos verbales son actividades lúdicas basadas en el lenguaje —como adivinanzas, trabalenguas y rimas— que estimulan la memoria, la fluidez verbal y la creatividad, fortaleciendo la expresión oral en los niños. (Condemarín & Medina, 2003)

Expresión oral: Es la capacidad de producir mensajes orales con claridad, coherencia y adecuación al contexto comunicativo, implicando tanto el dominio lingüístico como la interacción social. (Cassany & Luna, 1994)

Claridad: Dimensión de la expresión oral que consiste en transmitir ideas de manera precisa, sin ambigüedades, utilizando un vocabulario adecuado y una correcta articulación de palabras. (Álvarez, 2001)

Fluidez: Capacidad para mantener un discurso continuo, ágil y natural, evitando pausas excesivas o repeticiones innecesarias que dificulten la comunicación. (Cassany, 2000)

Coherencia: Propiedad del discurso oral que permite organizar y enlazar ideas de manera lógica, garantizando que el mensaje sea comprensible y pertinente para el interlocutor. (Van, 1983)

Entonación: Uso adecuado de los recursos prosódicos de la voz (entonación, pausas, ritmo) que permiten dar sentido y expresividad al discurso oral. (Quilis, 1993)

Enfoque humanista: Perspectiva educativa que coloca al estudiante en el centro del aprendizaje, valorando su autonomía, creatividad y potencial de autorrealización en un ambiente de respeto y confianza. (Rogers, 1983)

2.5. Hipótesis de investigación

No presenta

2.6. Operacionalización de las variables

Variable: El juego en la expresión oral

Dimensiones	Indicadores	Escala	Instrumento
Claridad	• Pronuncia las palabras de manera correcta y comprensible. • Utiliza vocabulario adecuado a su edad y contexto. • Se expresa evitando ambigüedades en sus mensajes.	1= Nada 2 = Poco 3 = Mucho	Lista de cotejo
Fluidez	• Mantiene un ritmo constante al hablar sin pausas excesivas. • Se comunica con naturalidad y continuidad en su discurso. • Muestra seguridad al expresarse, reduciendo repeticiones innecesarias.		
Coherencia	• Organiza sus ideas de manera lógica y secuencial. • Emplea conectores adecuados para relacionar frases y oraciones. • Responde y participa de manera pertinente en las interacciones orales.		

Entonación	• Varía el tono de voz de acuerdo con la intención comunicativa. • Utiliza cambios de ritmo e intensidad para enfatizar sus mensajes. • Expresa emociones y actitudes a través de la modulación de la voz.		
------------	--	--	--

CAPITULO III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

Este estudio se enmarca dentro de un enfoque descriptivo, lo que significa que su propósito principal es observar y describir una variable específica tal como se presenta en la realidad, sin buscar establecer relaciones de causa y efecto. Para ello, se ha optado por un diseño no experimental, en el que no se interviene ni se modifica ninguna condición; más bien, se recogen datos tal como ocurren en su entorno natural, respetando el contexto en el que se desarrollan. Además, el estudio se apoya en un enfoque cuantitativo, lo que implica que la información recolectada se traduce en datos numéricos que permiten analizar patrones, tendencias o características concretas de la variable en cuestión. Esta elección metodológica busca ofrecer una mirada objetiva y precisa sobre el fenómeno observado.

Diseño:



Donde:

M = Escolares

O = Juego en la expresión oral

3.2 Población y Muestra.

3.2.1. Población

La población del estudio está conformada por estudiantes que se encuentran formalmente matriculados en instituciones educativas durante el año escolar 2025. Este grupo representa

el universo de análisis, ya que permite observar las características y comportamientos propios del contexto educativo vigente en dicho periodo.

3.2.2. Muestra

La muestra está compuesta por un total de 21 estudiantes de nivel primaria, quienes participan activamente en el presente estudio. Este grupo ha sido seleccionado por su relevancia en relación con los objetivos planteados, permitiendo obtener información valiosa desde el contexto escolar específico.

3.3. Técnicas de recolección de datos.

La técnica empleada en esta investigación corresponde a la observación directa, apoyada en una lista de cotejo previamente elaborada. Este instrumento permite registrar de manera sistemática y objetiva los comportamientos, acciones o indicadores relevantes, facilitando el análisis cuantitativo de la información recogida en el entorno escolar.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.

Los datos recolectados durante el estudio son organizados y procesados mediante el programa Microsoft Excel, lo que permite realizar cálculos precisos y representar gráficamente los resultados. Esta herramienta facilita el desarrollo de la estadística descriptiva, permitiendo identificar tendencias, frecuencias y patrones relevantes que contribuyen al análisis objetivo de la información obtenida en el contexto escolar.

CAPITULO IV. RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

4.1.1. Variable Juego en la expresión oral

Tabla 1.

Categorización de variable Juego en la expresión oral

Dimensión	Cantidad de ítems	Intervalos	Categorías
Claridad	6	6 – 10	Bajo
		11 – 14	Regular
		15 – 18	Alto
Fluidez	6	6 – 10	Bajo
		11 – 14	Regular
		15 – 18	Alto
Coherencia	6	6 – 10	Bajo
		11 – 14	Regular
		15 – 18	Alto
Entonación	6	6 – 10	Bajo
		11 – 14	Regular
		15 – 18	Alto
Juego en la expresión oral	24	24 – 39	Bajo
		40 – 55	Regular
		56 – 72	Alto

Tabla 2.

Nivel de variable Juego en la expresión oral

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	9.52%
Regular	7	33.33%
Alto	12	57.15%
Total	21	100.00%

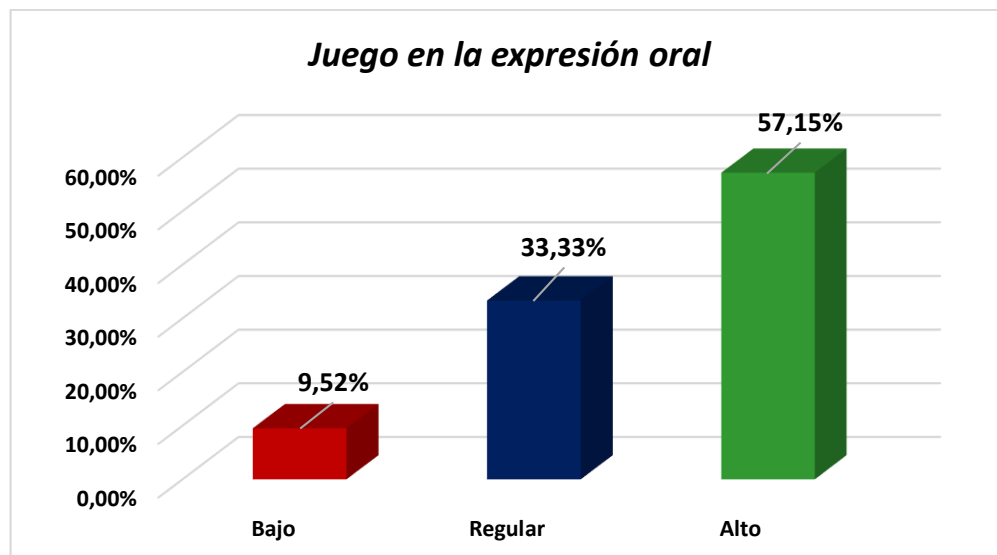


Figura 1. Porcentaje del nivel de Juego en la expresión oral

La interpretación del gráfico “Juego en la expresión oral” muestra que la mayoría de los estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo alcanzan un nivel alto (57.15 %) en el uso del juego como estrategia para estimular la expresión oral, evidenciando que esta metodología resulta eficaz para mejorar la comunicación, fluidez y participación verbal de los niños. Un 33.33 % presenta un nivel regular, lo que indica que, si bien aplican el juego en sus actividades, aún requieren reforzar la integración de dinámicas lúdicas que fortalezcan la expresión oral. Finalmente, un 9.52 % se ubica en el nivel bajo, reflejando una limitada incorporación del juego en el proceso comunicativo.

Tabla 3.

Nivel de dimensión Claridad

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	9.52%
Regular	7	33.33%
Alto	12	57.15%
Total	21	100.00%

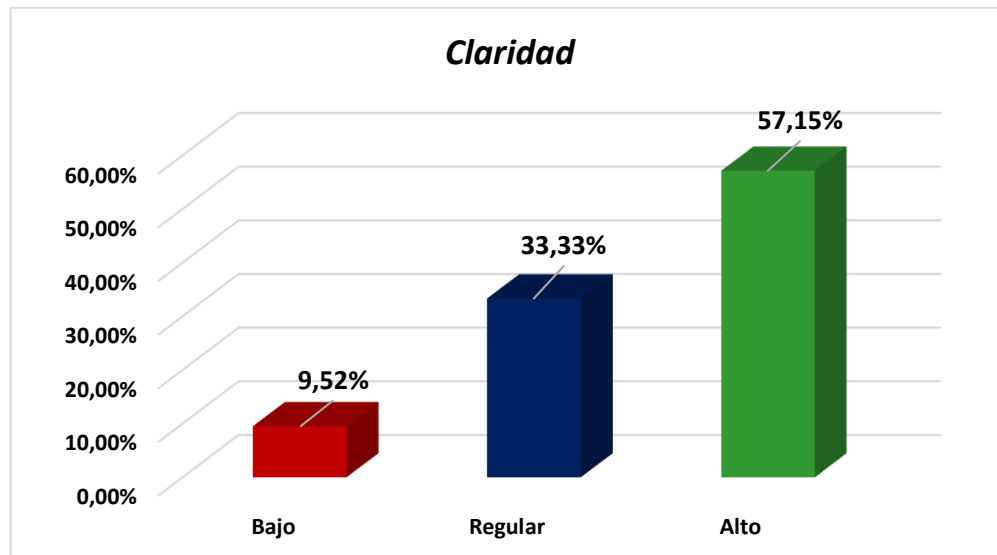


Figura 2. Porcentaje del nivel de Claridad

La interpretación del gráfico de la dimensión Claridad evidencia que la mayoría de los estudiantes de primaria, se ubican en el nivel alto (57.15%), lo que demuestra que expresan sus ideas de manera comprensible, organizada y coherente al comunicarse oralmente. Un 33.33% se encuentra en el nivel regular, lo cual indica que algunos estudiantes logran transmitir sus mensajes, aunque aún presentan ciertas limitaciones en la estructuración y precisión de sus ideas. Finalmente, un 9.52% se halla en el nivel bajo, reflejando dificultades para expresarse con claridad y mantener una comunicación efectiva.

Tabla 4.

Nivel de dimensión Fluidez

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	9.52%
Regular	8	38.10%
Alto	11	52.38%
Total	21	100.00%

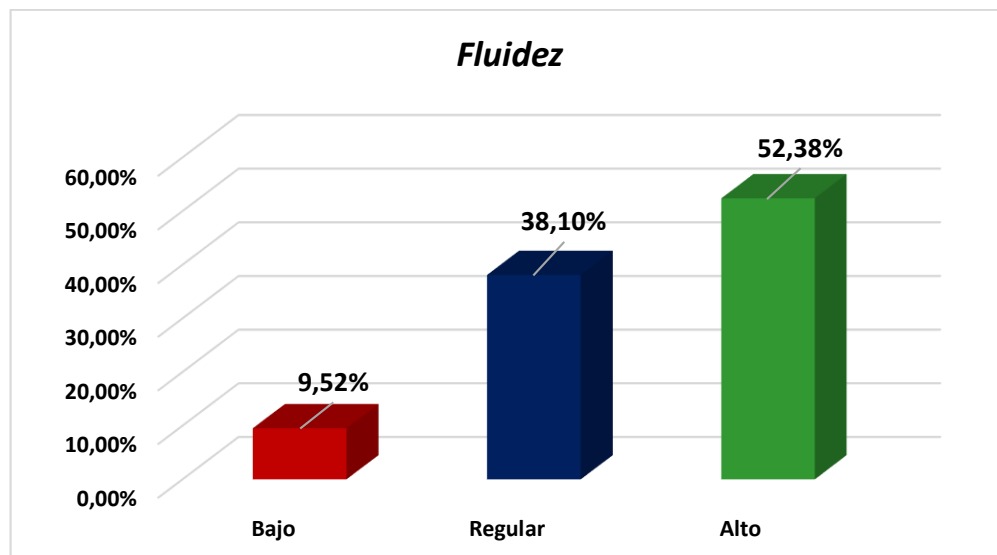


Figura 3. Porcentaje del nivel de Fluidez

La interpretación del gráfico correspondiente a la dimensión Fluidez muestra que la mayoría de los estudiantes de primaria, se ubican en el nivel alto (52.38%), lo que indica que expresan sus ideas de manera continua, espontánea y con un adecuado manejo del lenguaje oral. Un 38.10% se encuentra en el nivel regular, lo que refleja que, si bien logran comunicarse con cierta naturalidad, aún presentan pausas o repeticiones que afectan la fluidez del discurso. Finalmente, un 9.52% pertenece al nivel bajo, evidenciando dificultad para mantener el ritmo y la continuidad al hablar.

Tabla 5.

Nivel de dimensión Coherencia

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	14.29%
Regular	8	38.10%
Alto	10	47.61%
Total	21	100.00%

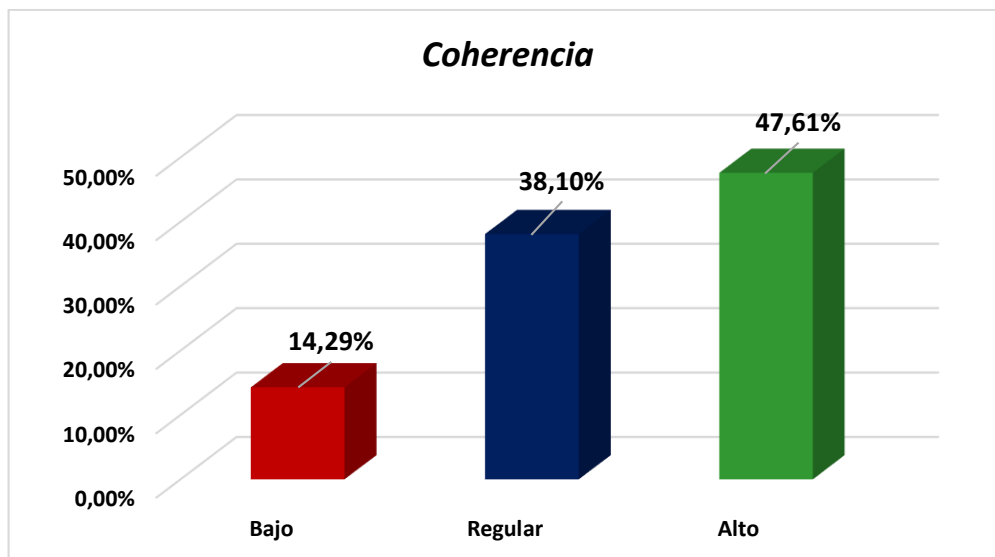


Figura 4. Porcentaje del nivel de Coherencia

La interpretación del gráfico de la dimensión Coherencia muestra que la mayoría de los estudiantes de primaria, alcanzan un nivel alto (47.61%), lo que indica que expresan sus ideas de manera lógica, ordenada y con una adecuada relación entre las partes de su discurso oral. Un 38.10% se ubica en el nivel regular, lo cual sugiere que, aunque logran mantener cierta conexión entre sus ideas, aún presentan dificultades en la estructura y continuidad del mensaje. Finalmente, un 14.29% se encuentra en el nivel bajo, reflejando que su expresión carece de secuencia y claridad, dificultando la comprensión.

Tabla 6.

Nivel de dimensión Entonación

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	9.52%
Regular	7	33.33%
Alto	12	57.15%
Total	21	100.00%

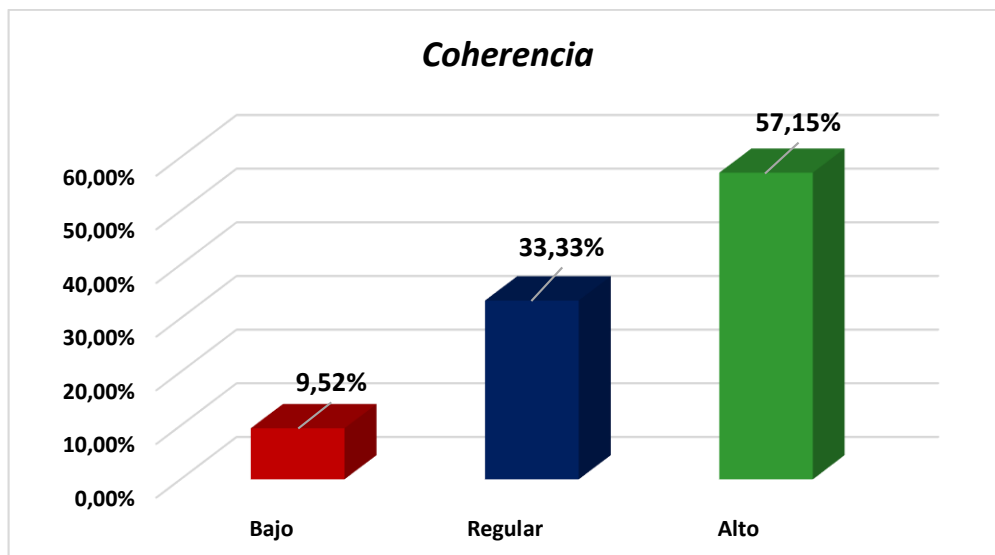


Figura 5. Porcentaje del nivel de Entonación

La interpretación del gráfico de la dimensión Coherencia muestra que la mayoría de los estudiantes de primaria se encuentran en el nivel alto (57.15%), lo que evidencia que sus ideas se expresan de manera lógica, estructurada y con continuidad, manteniendo una adecuada relación entre las partes de su discurso oral. Un 33.33% se ubica en el nivel regular, lo que sugiere que, si bien logran mantener cierta conexión en sus mensajes, aún presentan dificultades para organizar y enlazar correctamente sus ideas. Finalmente, un 9.52% se encuentra en el nivel bajo, reflejando limitaciones en la coherencia y en la estructuración del discurso.

CAPITULO V. DISCUSIÓN

El informe tuvo como objetivo determinar el nivel del juego en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, el cual concluyó que, el “Juego en la expresión oral” mostró que la mayoría de los estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo alcanzan un nivel alto 57.15 % en el uso del juego como estrategia para estimular la expresión oral, evidenciando que esta metodología resulta eficaz. Un 33.33 % presenta un nivel regular, lo que indica que, si bien aplican el juego en sus actividades, aún requieren reforzar la integración de dinámicas lúdicas que fortalezcan la expresión oral. Finalmente, un 9.52 % se ubica en el nivel bajo, reflejando una limitada incorporación del juego en el proceso comunicativo.

Asimismo, los resultados guardan correspondencia con lo reportado por Guamán (2013), quien estableció que la escasa aplicación de juegos verbales en el aula conlleva bajos niveles de fluidez, claridad y coherencia en la expresión oral, mientras que su práctica constante mejora significativamente las habilidades comunicativas. En la investigación desarrollada en la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, se observa que solo un 9.52% de los estudiantes se ubica en el nivel bajo, lo que confirma que la presencia del juego como estrategia didáctica repercute positivamente en el desempeño oral.

Por otra parte, los resultados también se relacionan con los hallazgos de Guinea (2020), quien concluyó que existe una relación significativa entre el juego libre y el desarrollo de la expresión oral en lengua materna, especialmente en las dimensiones de hablar y escuchar. En consonancia, el presente estudio revela que los estudiantes alcanzan niveles altos de

expresión oral gracias a la participación en actividades lúdicas, las cuales estimulan la espontaneidad y la capacidad de comunicación efectiva.

Finalmente, el estudio concuerda con las conclusiones de Pilco (2024), quien demostró que la aplicación sistemática de juegos verbales genera mejoras significativas en la expresión oral de los estudiantes, pasando de niveles iniciales a destacados tras la intervención. De manera similar, en la investigación realizada en la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, se evidenció que la integración de estrategias lúdicas propicia avances notables en la competencia comunicativa, favoreciendo un aprendizaje más activo, expresivo y participativo.

En síntesis, los resultados del presente estudio se alinean con las investigaciones previas al confirmar que el uso del juego como recurso pedagógico estimula el desarrollo integral de la expresión oral, al promover el pensamiento creativo, la seguridad al hablar y la interacción significativa entre los estudiantes, consolidando así su papel esencial en los procesos de enseñanza-aprendizaje del nivel primario.

CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- a) Concluyó que, el “Juego en la expresión oral” mostró que la mayoría de los estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo alcanzan un nivel alto 57.15 % en el uso del juego como estrategia para estimular la expresión oral. Un 33.33 % presenta un nivel regular, indicando que los escolares aún requieren reforzar la integración de dinámicas lúdicas que fortalezcan la expresión oral. Finalmente, un 9.52 % se ubica en el nivel bajo, reflejando una limitada incorporación del juego en el proceso comunicativo.

- b) La dimensión Claridad evidencia que la mayoría de los estudiantes de primaria, se ubican en el nivel alto (57.15%), lo que demuestra que expresan sus ideas de manera comprensible al comunicarse. Un 33.33% se encuentra en el nivel regular, indicando que algunos estudiantes logran transmitir sus mensajes. Finalmente, un 9.52% se halla en el nivel bajo.

- c) La dimensión Fluidez muestra que la mayoría de los estudiantes de primaria, se ubican en el nivel alto (52.38%), indicando que expresan sus ideas de manera continua. Un 38.10% se encuentra en el nivel regular, lo que refleja que, aún presentan pausas o repeticiones en su discurso. Finalmente, un 9.52% pertenece al nivel bajo.

- d) La dimensión Coherencia muestra que la mayoría de los estudiantes de primaria, alcanzan un nivel alto (47.61%), indicando que expresan sus ideas de manera lógica, ordenada. Un 38.10% se ubica en el nivel regular, lo cual sugiere que, presentan

dificultades en la continuidad del mensaje. Finalmente, un 14.29% se encuentra en el nivel bajo.

- e) La dimensión Coherencia muestra que la mayoría de los estudiantes de primaria se encuentran en el nivel alto (57.15%), evidenciando que sus ideas se expresan de manera lógica. Un 33.33% se ubica en el nivel regular, lo que sugiere que, aún presentan dificultades para organizar sus ideas. Finalmente, un 9.52% se encuentra en el nivel bajo.

6.2. Recomendaciones

Integrar juegos verbales y de dramatización en las sesiones de aprendizaje: Los docentes deben incorporar juegos que involucren la expresión oral espontánea, como adivinanzas, trabalenguas, dramatizaciones o cuentos improvisados, ya que estas dinámicas promueven la fluidez, la claridad y la coherencia en el habla. Además, fortalecen la confianza del estudiante al expresarse frente a sus compañeros, convirtiendo el aula en un espacio participativo y comunicativo.

Diseñar actividades lúdicas contextualizadas y progresivas: Es recomendable planificar juegos que se adapten a la edad, intereses y experiencias de los estudiantes, de modo que estimulen su creatividad y motiven su participación activa. Los juegos deben organizarse de forma gradual, comenzando con actividades simples (como repetir frases o describir imágenes) hasta llegar a dinámicas más complejas (como debates o representaciones teatrales), favoreciendo así el desarrollo continuo de la competencia comunicativa.

Evaluar la expresión oral mediante la observación y retroalimentación positiva: El docente debe evaluar la participación de los estudiantes durante los juegos, observando aspectos como fluidez, claridad, coherencia y entonación. Es fundamental brindar retroalimentación constructiva que refuerce los logros y motive la mejora, reconociendo el esfuerzo individual y grupal. De esta manera, los estudiantes no solo se divertirán, sino que también fortalecerán su habilidad para comunicarse con seguridad, orden y creatividad.

CAPITULO VII. REFERENCIAS

5.1. Fuentes bibliográficas

- Álvarez, S. (2001). *Comunicación oral y escrita*. Madrid: Síntesis.
- Canaval, M., & Mamani, M. (2018). *Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Bellapampa” del distrito de Socabaya, Arequipa, 2017*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Cassany, D. (2000). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.
- Cassany, D., & Luna, M. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Condemarín, M., & Medina, A. (2003). *Estrategias de comprensión lectora*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Espinosa, E. (2022). *La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial 2*. Quito, Ecuador: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA.
- Guamán, V. (2013). *“Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular “Carlos María De La Condamine” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”*. Ambato, Ecuador : Universidad Técnica de Ambato.
- Guinea, D. (2020). *Juego Libre en los sectores y el Desarrollo de la Expresión Oral en su Lengua Materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Han, M. (2010). *El poder del juego de simulación en el aprendizaje del lenguaje y la alfabetización*. Obtenido de <https://thegeniusofplay.org/genius/expert-advice/articles/the-power-of-pretend-play-in-language-and-literacy-learning.aspx?ut>
- Huizinga, J. (1987). *Homo ludens: El juego como elemento de la cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Lima, Perú: Ministerio de Educación del Perú.
- MINEDU. (2024). *Juego e interacción en el hogar y en el aula*. Lima, Perú: Ministerio de Educación .
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Editorial Aljibe.

- Novoa, M. (2023). *La Expresión Oral en los Niños y Niñas 2022*. Piura, Perú: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Piura.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. . Sevilla: Alfar.
- Palomino, C. (2015). “*La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4º grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “francisco lizarzaburu” del distrito el porvenir*”. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Piaget, J. (1972). *La formación del símbolo en el niño*. Madrid: Morata.
- Pilco, R. (2024). “*Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria N° 70718 Villa Del Lago – 2023*”. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Quilis, A. (1993). *Tratado de fonología y fonética españolas*. Madrid: Gredos.
- Rogers, C. (1983). *Libertad y creatividad en la educación*. Barcelona: Paidós.
- Tineo, L. (2006). *Eduque con juegos, estrategia metodológica activa y dinámica*. Lima: Honorio.
- Tomala, M., & Tigrero, K. (2023). “*Los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 a 6 años*”. La Libertad, Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: UNICEF.
- Van, D. (1983). *La ciencia del texto*. Barcelona: Paidós.
- Weisleder, A., & Fernald, A. (14 de julio de 2017). *Hablar con los niños es importante: la experiencia temprana con el lenguaje fortalece el procesamiento y amplía el vocabulario*. Obtenido de https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC5510534/?utm_

ANEXO

PROBLEMAS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema general ¿En qué grado el juego estimula la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025? Problemas específicos ¿En qué grado el juego estimula la claridad oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025? ¿En qué grado el juego estimula la fluidez oral en estudiantes de primaria de la	Objetivo general Determinar el nivel del juego en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025? Objetivo específico Identificar el nivel del juego en la estimulación de la claridad oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025.	Variable	Claridad Fluidez	- Pronuncia las palabras de manera correcta y comprensible. - Utiliza vocabulario adecuado a su edad y contexto. - Se expresa evitando ambigüedades en sus mensajes. - Mantiene un ritmo constante al hablar sin pausas excesivas. - Se comunica con naturalidad y continuidad en su discurso. - Muestra seguridad al expresarse, reduciendo repeticiones innecesarias.	Enfoque. Cuantitativo Diseño No experimental Tipo Básica Nivel Descriptivo $M \rightarrow O$ Donde: M = Escolares O = Juego Muestra 21 estudiantes

I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025? ¿En qué grado el juego estimula la coherencia oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025? ¿En qué grado el juego estimula la entonación oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, ¿año 2025?	Conocer el nivel del juego en la estimulación de la fluidez oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025. Evaluar el nivel del juego en la estimulación de la coherencia oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025. Conocer el nivel del juego en la estimulación de la entonación oral en estudiantes de primaria de la I.E.P. Al Azhar de El Cairo, Distrito Perene, año 2025.		Coherencia Entonación	• Organiza sus ideas de manera lógica y secuencial. • Emplea conectores adecuados para relacionar frases y oraciones. • Responde y participa de manera pertinente en las interacciones orales. • Varía el tono de voz de acuerdo con la intención comunicativa. • Utiliza cambios de ritmo e intensidad para enfatizar sus mensajes. • Expresa emociones y actitudes a través de la modulación de la voz.	
---	--	--	-------------------------------------	--	--

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

1 = Nada

2 = Poco

3 = Mucho

N°	Claridad	1	2	3
01	Durante los juegos verbales (canciones, trabalenguas o adivinanzas), el niño pronuncia las palabras claramente, facilitando que sus compañeros lo comprendan.			
02	En actividades lúdicas de dramatización o juegos de roles, el niño vocaliza con precisión los términos asignados a su personaje.			
03	Al participar en juegos de narración grupal, el niño emplea palabras propias de su nivel escolar, expresando sus ideas de manera entendible.			
04	En juegos de asociación de imágenes con palabras, el niño selecciona y usa vocabulario pertinente al tema planteado.			
05	En dinámicas de juego por turnos, el niño formula frases claras que permiten a sus compañeros comprender sin confusión la acción que deben realizar.			
06	En juegos de descripción, el niño ofrece detalles suficientes para que sus compañeros identifiquen con precisión el objeto descrito.			
	Fluidez			
07	En juegos de narración colaborativa, el niño mantiene un ritmo fluido al contar su parte de la historia, evitando pausas innecesarias.			
08	Durante actividades lúdicas como trabalenguas o rimas, el niño conserva un ritmo regular al repetir las frases propuestas por el docente.			
09	En dramatizaciones o juegos de roles, el niño expresa sus intervenciones con continuidad, sin interrupciones que afecten la comunicación.			
10	Durante juegos de entrevistas simuladas, el niño responde de forma natural y continúa la interacción sin perder la secuencia del diálogo.			
11	En dinámicas de adivinanzas o preguntas rápidas, el niño responde con seguridad, evitando repetir palabras de manera innecesaria.			
12	Durante juegos de exposición grupal, el niño se expresa con confianza y minimiza las repeticiones al compartir sus ideas.			
	Coherencia			
13	En juegos de contar historias a partir de imágenes, el niño organiza su narración de manera ordenada, siguiendo un inicio, desarrollo y cierre.			
14	Durante la dinámica de “cadena de cuentos”, el niño estructura sus aportes de forma secuencial para dar continuidad lógica al relato grupal.			

15	En actividades lúdicas de completar cuentos, el niño utiliza conectores como “después”, “entonces” o “luego” para unir sus frases.			
16	Durante juegos de dramatización, el niño enlaza sus intervenciones usando conectores que permiten dar fluidez y coherencia al diálogo.			
17	En juegos de preguntas y respuestas, el niño contesta de manera coherente con relación al tema planteado, sin desviarse del contexto.			
18	Durante dinámicas de debate infantil, el niño participa aportando ideas pertinentes que mantienen la coherencia de la interacción grupal.			
	Entonación			
19	En juegos de dramatización, el niño cambia el tono de voz para expresar emociones como alegría, tristeza o sorpresa.			
20	Durante la actividad de “teatro de títeres”, el niño ajusta su entonación para diferenciar a los personajes que representa.			
21	En juegos de trabalenguas, el niño practica la correcta acentuación de las palabras para hacerse entender.			
22	En actividades de repetir rimas o versos, el niño enfatiza las sílabas tónicas, reforzando la claridad de su expresión.			
23	Durante juegos de contar cuentos en grupo, el niño varía la entonación para captar la atención de sus compañeros.			
24	En la dinámica de “adivina quién soy” representando personajes, el niño utiliza cambios de tono para despertar curiosidad en los demás.			