



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrió

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte**

Actividad lúdica en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”- Huacho, durante el año escolar 2020

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autora

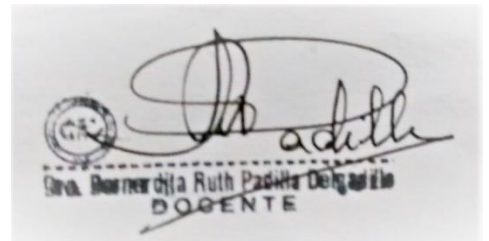
Karol Wendy Velezmoro Gallo

Asesora

Dra. Bernardita Ruth Padilla Delgadillo

Huacho – Perú

2023



ACTIVIDAD LÚDICA EN LA EXPRESIÓN ORAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	12%	1%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
3	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
4	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	dspace.utpl.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	1%
8	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
9	www.pinterest.fr Fuente de Internet	

TÍTULO

**ACTIVIDAD LÚDICA EN LA EXPRESIÓN
ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I.E.I. N° 086 “DIVINO NIÑO JESÚS”-
HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR
2020**

TESIS PARA

**OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

PRESENTADO POR: KAROL WENDY VELEZMORO GALLO

ASESORA: Dra. BERNARDITA RUTH PADILLA DELGADILLO

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

HUACHO – 2021

JURADO EVALUADOR

Dra. PADILLA DELGADILLO BERNARDITA RUTH
Presidente(a)

Lic. ROBERTO CARLOS LOZA LANDA
Secretario(a)

M(o). FLORES CARBAJAL ZILDA JULISSA
Vocal

Dra. BERNARDITA RUTH PADILLA DELGADILLO
Asesora

DEDICATORIA

A mis padres:

Porque siempre estuvieron allí apoyándome, cuidándome y dándome la fortaleza que muchas veces necesite; el impulso para seguir adelante; porque siempre creyeron en mi capacidad, inteligencia y no dudaron en apoyarme siempre; gracias porque desde pequeña velaron por mi bienestar y me enseñaron valores; me dieron una educación muy valiosa, gracias a la confianza depositada en mí, hoy logro culminar una etapa en mi carrera.

Karol Wendy Velezmoro Gallo

AGRADECIMIENTO

A mi asesora la Dra. Bernardita Ruth Padilla Delgadillo, la consideración y el agradecimiento más especial radica en el apoyo continuo paciente, desinteresado y absoluto e incondicional para proyectar, desarrollar y completar esta tesis.

A su vez doy las gracias de una manera abierta y fraterna a las autoridades, docentes, padres de familia de la I.E.I. N°086 “Divino niño Jesús” de la ciudad de Huacho, por darme orientaciones y recomendaciones metodológicas, así como las facilidades para la proyección, progreso y realización del presente estudio.

A mi familia, debo destacar a las personas que me dieron la vida, mis padres; que siempre me han animado, me han brindado su confianza, apoyo y consejo; y pueden superar permanentemente los problemas y desafíos que la vida me trae, **muchas gracias.**

Karol Wendy Velezmoro Gallo

ÍNDICE

DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
ÍNDICE	VII
RESUMEN	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación de la investigación.....	4
1.5. Delimitación del estudio.....	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	5
CAPITULO II	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	7
2.2. Bases teóricas.....	¡Error! Marcador no definido.
2.2.1. Actividad lúdica	9
2.2.2. Expresión oral.....	13
2.3. Bases filosóficas.....	16
2.3.1. Actividad lúdica	16
2.3.2. Expresión oral.....	28
2.3. Definición de términos básicos.....	42
2.4. Hipótesis de la investigación	44
2.4.1. Hipótesis general	44
2.4.2. Hipótesis específicas.....	44

2.5. Operacionalización de las variables.....	44
CAPITULO III	46
METODOLOGIA	46
3.1. Diseño metodológico	46
3.2. Población y muestra	46
3.2.1. Población.....	46
3.2.2. Muestra.....	46
3.3. Técnicas de recolección de datos	46
3.3.1. Técnicas a emplear	46
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	47
CAPITULO IV	48
RESULTADOS	48
4.1. Análisis de resultados.....	48
4.2. Contrastación de hipótesis.....	80
CAPITULO V	81
DISCUSIÓN	81
5.1. Discusión de resultados.....	81
CAPITULO VI	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
6.1. Conclusiones	82
6.2. Recomendaciones	82
CAPITULO VII	84
FUENTE DE INFORMACIÓN.....	84
7.1. Fuentes bibliográficas.....	84
7.2. Fuentes electrónicas.....	86
ANEXOS.....	87

RESUMEN

Como resultado de estos cambios, la organización de los proyectos de investigación permite la docencia en el aula en cualquier momento, y se diseñan los espacios y materiales necesarios para que estén fácilmente disponibles. Además, se seleccionarán juegos como parte de una actividad lúdica que se puede desarrollar en un corto período de tiempo para evitar que los niños pierdan el contacto con el aula. Es así como el desarrollo de las habilidades de expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús” en el distrito de Huacho busca actividades de juego e invita a moverse y hablar en condiciones controladas. La expresión oral tiene valor social, porque permite a todos los niños y niñas obtener una forma de afrontar la realidad y es propicia para la capacidad de expresión oral, por lo que vale la pena resolverla desde sus dimensiones reales y complejas.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿De qué manera influye la actividad lúdica en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020?*

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo de las actividades lúdicas en la expresión oral, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la lista de cotejo, consta de 17 ítems en una tabla de doble entrada con 3 alternativas de la variable actividad lúdica y 15 Ítems en una tabla de doble entrada con 3 alternativas a evaluar a los niños de 5 años. A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población., se analizaron las siguientes dimensiones; juegos de reglas, juegos dramático y juegos funcional de la variable actividad lúdica y las dimensiones; fluidez, entonación, vocalización, coherencia y claridad de la variable expresión oral.

Ante esto, se aconseja a los docentes que no dejen de aprender, y siempre busquen formas de atraer a los estudiantes con mejores y mejores estrategias de enseñanza, para que los estudiantes puedan lograr los mejores resultados de aprendizaje.

Palabras clave: juegos de reglas, juegos dramáticos, juegos funcionales, actividad lúdica, fluidez, entonación, vocalización, coherencia y expresión oral.

ABSTRACT

As a result of these changes, the organization of research projects allows classroom teaching at any time, and the necessary spaces and materials are designed so that they are easily available. In addition, games will be selected as part of a playful activity that can be developed in a short period of time to prevent children from losing contact with the classroom. This is how the development of the oral expression skills of the 5-year-old children of the I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús” in the district of Huacho seeks play activities and invites people to move and talk in controlled conditions. Oral expression has social value, because it allows all boys and girls to obtain a way of facing reality and is conducive to the capacity of oral expression, so it is worth solving it from its real and complex dimensions.

The objective of this study is to determine the influence that playful activity exerts on the oral expression of 5-year-old children of the I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús” - Huacho, during the year 2020. For this purpose the research question is the following: How does playful activity influence the oral expression of 5-year-old children of the I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús” -Huacho, during the year 2020?

The research question is answered through a checklist of recreational activities in oral expression, which was applied by the researcher's support team; In this case, the checklist consists of 17 items in a double-entry table with 3 alternatives for the recreational activity variable and 15 Items in a double-entry table with 3 alternatives to evaluate the 5-year-old children. Due to having a fairly small population, I decided to apply the data collection tool to the entire population. The following dimensions were analyzed; games of rules, dramatic games and functional games of the playful activity variable and the dimensions; fluency, intonation, vocalization, coherence and clarity of the oral expression variable.

Given this, teachers are advised not to stop learning, and always look for ways to attract students with better and better teaching strategies, so that students can achieve the best learning results.

Keywords: rule games, dramatic games, functional games, playful activity, fluency, intonation, vocalization, coherence and oral expression.

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas se consideran el eje principal del desarrollo integral de los estudiantes, es decir, desarrollan espontáneamente su imaginación y creatividad, especialmente en la expresión oral, donde mejorarán sus habilidades y destrezas, si es de ayuda para el desarrollo de la expresión, será la forma de aprender para opinar claramente en cualquier área de tu vida, porque es la base principal para el desarrollo integral de la humanidad, permitiéndote comprender y comunicar lo que eres en el entorno. En el contexto de la educación, es muy importante que sientan el interés por jugar y aprender desde muy pequeños.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la actividad lúdica en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020; el mismo que se divide en siete capítulos:

El primer capítulo corresponde al “**Planteamiento del problema**”, en este capítulo describí la realidad del problema, realizo la formulación del problema, se determinan los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

En el segundo capítulo, desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideró los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

En el tercer capítulo, presenté la “**Metodología**” de investigación utilizados, en el cuarto capítulo, presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, en el quinto capítulo presenté la “**Discusión**” de resultados, en el sexto capítulo presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación, y en el séptimo capítulo revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Así procedo con el desarrollo de la tesis, cada capítulo explica los pasos o etapas. Esperamos que a medida que esta investigación se desarrolle, se generen nuevos conocimientos y se generen nuevas ideas y preguntas para la investigación, así avanzan la ciencia, la tecnología, la educación y todos los demás campos del conocimiento.

Para todas las acciones de investigación, solo necesitamos ser buenos en el uso de métodos científicos, una amplia disposición a hacer cosas y un espíritu innovador.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

A lo largo de los años, la mejora de las habilidades del habla de los estudiantes a través de muchos factores como la pronunciación, la interpretación, la escritura y la coherencia ha sido uno de los mayores desafíos a los que se enfrenta la formación profesional inicial. Por ello, las personas se han propuesto distintas estrategias para conseguir este objetivo, de las cuales las lúdicas son las más aceptadas en la actualidad.

A través de actividades lúdicas, los niños aprenden a desarrollarse en todos los aspectos, por eso la gente piensa que este tipo de actividades son muy importantes en la vida humana.

La capacidad de expresarse es la cualidad que distingue a los humanos de otras especies. La voz omite expresiones de ideas, recuerdos, conocimientos, deseos, intereses, motivos, cabos sueltos y desacuerdos. La función principal de la expresión verbal es permitir el contacto directo con otras personas con diferentes espacios y antecedentes. En resumen, es el método más importante de comunicación social. Necesitamos explicar la naturaleza compleja del proceso de adquisición del habla relacionada con variables como la madurez del sistema nervioso, el estado del dispositivo del habla, el estado del sistema auditivo, el nivel de inteligencia y la evolución. De la actividad espiritual, las características del entorno familiar, el papel de las instituciones educativas y la cultura.

Como juego entre actividades que son más relevantes para los niños, porque promueve la integración e interacción con los demás, pero en la mayoría de los centros educativos del Perú solo se utiliza para actividades lúdicas, no para aprender, y mejorar ciertas habilidades, lo que indica que es necesario reformar las estrategias formativas de muchos centros, es necesario dotar de un espacio para que los niños disfruten con otros estudiantes ya que el objetivo final es la diversión y el disfrute de las actividades mencionadas. Esto solo se puede lograr en un espacio abierto fuera del aula, donde los niños dejan de realizar las tareas asignadas por el maestro.

El juego siempre es un tema controvertido. Los padres generalmente creen que el juego es una pérdida de tiempo y solo se permite después de dejar el trabajo. Pioneros como Froebel y Montessori vieron el valor de la acción voluntaria para los niños pequeños dirigidos por adultos.

Cuando a los niños se les dan las responsabilidades adecuadas y se les permite cometer errores, tomar decisiones y tomar decisiones, se motivarán a sí mismos y se desempeñarán al máximo. Los niños necesitan jugar para desarrollarse.

Cuando se priva a un niño del derecho a jugar, se convierte en un prisionero impotente. Por lo tanto, la motivación para crear y realizar el aprendizaje a través de juegos puede dar imaginación a los niños.

El niño crecerá física y mentalmente, el juego es una forma de que los niños desarrollen la capacidad de afrontar el estrés y el estrés en la vida. Actúe con confianza y coraje, deje que se reajuste, a menudo, acepte el miedo y la ansiedad que de otro modo podrían ser abrumadores.

La expresión verbal es una de las claves del éxito, ya sea en el día a día de nuestra sociedad o en el ámbito académico y profesional de todos. Sin embargo, los profesores están muy preocupados de que sus estudiantes no tengan una habilidad oral buena, abierta y clara.

Las actividades lúdicas forman a los alumnos importantes en la relación profesor-alumno, haciendo del aula un lugar agradable para que los alumnos se expresen de forma espontánea y segura, formando así niños interactivos con amplias habilidades de expresión oral.

En la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús” los niños de 5 años en esta edad son muy incansables e inagotables. Por tanto, el subdesarrollo del juego ha debilitado sus habilidades de comunicación verbal, las cuales pueden fortalecerse en un entorno que requiere una mayor capacidad de aprendizaje. Esta es una actividad básica para desarrollar plenamente la expresión verbal entre los estudiantes que no solo están orientados a la comunicación. Todas las situaciones anteriores ocurren porque los maestros no han utilizado actividades lúdicas en el proceso educativo, especialmente en el campo del lenguaje y la literatura, para cultivar estudiantes con suficientes habilidades orales y comunicativas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye los juegos de regla de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020?
- ¿Cómo influye los juegos dramáticos de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020?
- ¿Cómo influye los juegos funcionales de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- Establecer la influencia que ejerce los juegos de regla de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.
- Conocer la influencia que ejerce los juegos dramáticos de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.
- Establecer la influencia que ejerce los juegos funcionales de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

1.4. Justificación de la investigación

Los beneficios sociales de la investigación se verán reflejados en el grado en que se haya mejorado su expresión oral, mejorando así el desempeño de los niños de la educación inicial en el campo de la comunicación, convirtiéndolos en experiencias significativas basadas en prácticas constructivas. La idea de que el aprendizaje es solo para aprobar el examen es contraria; de igual manera, busca esclarecer la confusión de los docentes, que vislumbran copiar mecánicamente las sugerencias metodológicas de expresiones orales formuladas por otros autores sin considerar nuestra realidad y evitando crear nuevas opciones estratégicas.

En el campo de la educación, el énfasis en las cosas actualmente marcadas demuestra que los estudiantes carecen de interés por aprender. No hay un ambiente cálido que los anime a no prestar atención, a no interesarse en aprender cosas nuevas, a no expresarse con calma, a no transmitir sus ideas, lo mismo el propio sistema no les permite tener la libertad de obtener un ambiente participativo y agradable, donde se desarrollen de manera autónoma, creativa y crítica, es decir, tengan la iniciativa de enfrentar la realidad sin miedo.

En este estudio, su propósito es brindar la fuente del problema y las dolorosas consecuencias. Sin la oportunidad de participar activamente, es fácil para los niños aprender y dominar, pero si no estás motivado, no obtendrás un aprendizaje placentero. Su estado natural se trata aún más de aprender en el juego, miedo a la acción y la participación, por lo que es ridiculizado por sus compañeros.

Es muy importante contar con una profesión docente para difundir el conocimiento de manera relajada, es decir, encontrar formas innovadoras de hacer que el aula no sea rutinaria y memorística, donde los alumnos tengan acceso y puedan expresarse sin miedo, porque el cerebro y el aprendizaje deben ser estimulados por contribuciones externas, utilizando métodos y recursos adecuados para cada situación.

1.5. Delimitación del estudio

Delimitación espacial

- Este trabajo de investigación se desarrolló en la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús” en el distrito de Huacho.

Delimitación temporal

- El estudio se desarrolló durante el año escolar 2020.

1.6. Viabilidad de estudio

- Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.
- Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.
- La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.
- La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- La dirección de la I.E.I, la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Borja (2014), en su tesis titulada *“Las actividades lúdicas y su incidencia en la expresión oral de los estudiantes de segundo año de educación básica de la unidad educativa “Huachi Grande”, de la ciudad de Ambato”* aprobada por la Universidad Técnica de Ambato, donde el investigador planteo diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de Segundo Año, Desarrollo una investigación de enfoque cuali-cuantitativo, la población estuvo constituida por 2 docentes y 70 estudiantes. Los resultados del estudio muestran encuestas aplicadas a los estudiantes se pudo evidenciar la necesidad de capacitación en actividades lúdicas que requieren los docentes, para innovar y proponer alternativas optimas que sean interesantes y moldeables a las expectativas que día a día requieren la participación en las actividades. Finalmente, el investigador concluyo que:

Es necesario diseñar actividades de esparcimiento para desarrollar la expresión oral de los estudiantes de segundo año de la educación básica de la Unidad Educativa Huachi Grande en Ambato, Tungurahua. La expresión oral es una característica importante de la comunicación.

Mosquera, Palacio & Guisao (2017), en su tesis titulada *“Estrategias lúdico-recreativas para mejorar la comunicación oral en los estudiantes de los grados 4° y 7° de la institución educativa Luis Eduardo Arias Reinol del municipio de Barbosa-Antioquia”*, aprobada por la Fundación Universitaria los Libertadores, donde los investigadores plantearon Implementar estrategias lúdico-recreativas que mejoren la comunicación oral en los estudiantes de los grados 4° y 7° de la Institución educativa Luis Eduardo Arias Reinol del municipio de Barbosa- Antioquia. Desarrollaron una investigación de enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por dos grupos con un total de 69 estudiantes. Los resultados de la investigación muestran una gran cantidad de variables en el proceso de aprendizaje, así como el entorno específico

que interfiere con el sistema educativo y social en el que están inmersos los educandos. Finalmente, el investigador concluyo que:

En esta experiencia se enfatizó la importancia de involucrar a los niños, niñas y jóvenes, para motivarlos a participar en las actividades institucionales, y promover el respeto a los demás mediante el uso correcto del término e implementando reglas básicas de comunicación.

Rodríguez (2017), en su tesis titulada *“La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la expresión oral”*, aprobada por la Fundación Universitaria los Libertadores, donde el investigador planteo desarrollar actividades lúdicas como estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer la expresión oral en los estudiantes de 6°. Grado A, de la Escuela Normal Superior “Lácides Iriarte. Desarrollo una investigación de tipo cualitativa, la población estuvo constituida por 42 estudiantes de sexto grado cuyas edades están entre los 10 y 11 años. Los resultados de la investigación muestran una matriz o rúbrica de evaluación en la que se reflejan todas las actitudes observadas en los estudiantes a medida que se desarrollan las actividades curriculares. Al final, los investigadores concluyeron que se pueden diseñar y aplicar estrategias interesantes a partir de situaciones reales de comunicación, en este caso los niños son los protagonistas en el desarrollo de sus habilidades y habilidades comunicativas (como la comunicación oral).

2.1.2. Antecedentes nacionales

Fernández (2019), en su tesis titulada *“Estrategias Lúdicas y el Desarrollo de Expresión Oral en Niños y Niñas de 5 Años de la I.E.I. N° 00827 Santa Fe del Distrito de Elías Soplín Vargas; Rioja San Martín –2017”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, donde el investigador planteo determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva-correlacional con diseño no experimental, la población estuvo constituida por 52 niños y niñas de 3, 4 y 5 años. Los resultados del estudio muestran las estrategias lúdicas que se relacionan significativamente en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años. Finalmente, el investigador concluyo que:

El desarrollo de las estrategias lúdicas muestra resultados favorables, pues de los siete (7) juegos que ha realizado el docente el 83% de los estudiantes han logrado cumplir con los objetivos establecidos para cada actividad, sin embargo, el 17% de los estudiantes no han tenido un buen logro con las actividades lúdicas realizadas por el docente; por lo que es necesaria el desarrollo de actividades más eficientes para mejorar las capacidades de los estudiantes con menos calificación.

Reátegui (2019), en su tesis titulada *“Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años. Desarrollo una investigación de tipo experimental con enfoque cuantitativo su población estuvo constituida por 27 niños y niñas de 5 años. Los resultados del estudio mostraron que el nivel de desarrollo de las habilidades de comunicación oral de niños y niñas de 5 años antes de la aplicación de juegos lúdicos, 48% de los cuales estaban en el nivel de proceso, y el nivel de logro del uso de programas de juegos lúdicos fue de 76 %. Finalmente, el investigador concluyo que:

Se ha identificado que los juegos lúdicos tienen un efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños de 5 años, ya que en el pre-test el 49% de niños se encontraban en el nivel de proceso, luego de aplicar las once sesiones experimentales al aplicar el post-test los niños pasaron al nivel de logro; evidenciando que los niñas y niños muestran capacidades al expresarse con claridad fluidez, coherencia, soltura y seguridad.

Sánchez (2018), en su tesis titulada *“Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años. I.E. N°80479- Bellavista – Chilia”*, aprobada por la Universidad San Pedro, donde el investigador planteo determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejorará la expresión oral, ya que los docentes enfrentamos serios conflictos, con respecto al bajo nivel de la expresión oral en los niños 5 años.

Desarrollo una investigación de carácter aplicativo (explicativo) diseño preexperimental, la población estuvo constituida por 15 niños de 5 años. Los resultados del estudio muestran el nivel de influencia de la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral. Finalmente, el investigador concluyo que: Comparación de los resultados del pre-test y post-test: el nivel bueno subió del 46,7% al 66,7%, el nivel ordinario bajó del 46,7% al 33,3% y la competencia oral de los estudiantes no fue mala.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividad lúdica

2.2.1.1. Concepto

Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018), Presenta algunas de las teorías fundamentales sobre el proceso del entretenimiento o los juegos en el siglo XX. (pág. 43)

2.2.1.1.1. Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparède (1932)

Como señalan Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por Linaa, 1991) El autor define los juegos como las diferentes actitudes de las personas hacia la realidad.

Los juegos no se pueden distinguir de los que no lo hacen, ni se pueden distinguir por comportamientos específicos, ni se pueden distinguí por características inmaduras humanas, estas últimas existirán cuando él juegue y cuando no lo haga. Incluso pocas personas pueden entender que los juegos restantes todavía existen en el comportamiento de los adultos, si solo se debe a las características de la infancia.

Según Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018) su teoría se denomina “teoría derivada de la ficción”, sostiene que “En la vida de un niño lo más importante es el juego. Él cree que el juego es un campo en el que afectará las tendencias y necesidades de la vida adulta”. Para este autor, la definición de juego la da el jugador a través de la interacción con la verdad. La cifra del entretenimiento es su parte ficticia, que es una manera de limitar la conexión entre el infante y la existencia en un ambiente específico.

Según Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por Claparède, 1993) indica que el juego “Este es un puente que une la escuela y la vida. Puedes

usarlo para ingresar al puente colgante del fuerte de la escuela, y sus muros parecen separarlo para toda la vida” (p.157). Este escritor planteó la hipótesis de que en una escuela activa los juegos son la herramienta más útil para movilizar a los niños.

Según Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por Navarro, 2002) En su teoría de los juegos, argumentó que “La persecución del juego es un final ficticio. Cuando el entorno natural obstaculiza nuestro deseo de intimidad, este final satisface la tendencia profundamente arraigada y argumenta que es una actitud abierta hacia la novela”. Se puede ubicar en “sí” y la verdad del juego. La característica es una función simbólica.

Según Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por Orti, 2004) podemos decir que “Los niños quieren ser protagonistas de hechos y tramas de la vida diaria, aunque este papel no es bueno para los adultos. Por tanto, a través del juego, los niños pueden recuperar este rol, ayudándole a recuperar la autoestima y mantenerse a sí mismo”. Por tanto, la diversión es primordial para que los infantes tengan una compensación emocional.

Para Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por De la Mora, 2004) Hasta cierto punto, la derivación ficticia “es similar al comportamiento mágico de los autores modernos del existencialismo. Este es un tipo de hechizo, tanto los infantes, como los adultos se esconden en una humanidad ficticia, irreal, potencial, factible, ficticio en lugar del mundo real”.

“La principal crítica a la teoría derivada de las novelas de Claparède es que no todos los juegos son de ficción o fantasía.” (pág. 44)

2.2.1.1.2. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Según Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por Linaza, 1991) Para Piaget, “Las diversas formas de crecimiento de los niños son el resultado directo de cambios en su estructura intelectual. El tipo de juego refleja estas estructuras hasta cierto punto. Sin embargo, en términos del buen comportamiento de los niños, el juego ayuda a establecer y desarrollar nueva estructura mental. El autor señaló que el juego incluye principalmente en lugar de comprensión además de la acomodación.

Para Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por Linaa & Maldonado, 1987) En teoría, cualquier adaptación al entorno debe lograr un equilibrio entre los dos polos. Si está imitando, entonces incluye el comportamiento que necesita modificar la propia estructura intelectual. “Es un paradigma de adaptación, la realidad externa en el juego se altera en beneficio de la probidad de la propia estructura y se convertirá en prototipo de anabolismo” (p.42).

Piaget e Inhelder (2007) dividieron los juegos en cuatro categorías: juegos de práctica, juegos de representación, juegos de pautas y juegos de construcción.

Para Valdés & Flórez (1996) “Juegos de ejercicios durante el movimiento sensorial (0-2 años), que competen a la fatalidad de movimientos automáticos. Una vez que el niño haya superado la dificultad de adaptarse a la nueva posición, utilizará las destrezas conseguidas para divertirse funcionalmente”.

Del-val y Kohen, (2010) señalaron que “Los movimientos se basan en la repetición funcional de funciones sensoriomotores, estos movimientos “perdieron” su propósito y se repiten solo por la diversión que brindan al niño. Estas acciones suelen afectar la capacidad sensorial y motora”. Son funciones senillos o uniones de actividades, con o sin objetivo visible.

Para García & Delval (2010) el juego simbólico (específicamente entre los 2 y 7 años) “se manifiesta aproximadamente de los 2 años y se califica por la utilización “simbólico” de los motivos: los objetos que existen en los objetos no son reemplazados por sí mismos, sino que “representan” otras cosas. Objeto de existencia”. Por ejemplo, cuando un niño juega cuando usa una caja de cartón como automóvil, o cuando usa un papel como boleto, está jugando un juego simbólico.

Abad & Ruiz de Velasco (2011) señalaron que el “el juego entre los 5 y los 6 años. Cuando se sustituye por juegos habituales, ya no domina alrededor de los 7 años, aunque este descenso es paulatino, pues aún se pueden observar juegos intensos según el niño o el entorno en el que le guste”.

Montañés, (2003), para este autor

Los juegos habituales aparecen entre los 4 y los 7 años, lo que depende en gran medida del entorno social del niño. Parten de un juego de reglas simples, y están directamente conectadas a la acción, y terminan alrededor de los 12 años, convirtiéndose en un juego de reglas complejas, más independientes de la acción, y suelen utilizar estrategias en lógica inductiva y deductiva, formulación y uso de hipótesis.

Delval (1985) señala que “Estos juegos se califican porque están ordenados de acuerdo con una progresión de guías que todos los jugadores deben cumplir, estableciendo así una relación de cooperación entre ellos, y simultáneamente jugando juegos”; son básicos porque “ayudan a aprender habilidades sociales, ayuda, capacidad, afecto, dominio humanitario y conceptos normativos” (Montañés, 2003, p. 18). También, ayudan el proceso de la comunicación, la retentiva, la perseverancia, la inteligencia y la consideración.

Montañés et al., (2000) “La construcción de un juego no es una etapa más en el proceso evolutivo. Más bien, marcan una posición intermedia, un puente entre diferentes tipos de juegos y comportamientos adaptativos” (p.57). Esta forma de juego aparece cerca del primer año y están en todas las fases del proceso del niño.

Estos juegos son esenciales por el proceso general de la primera infancia, porque pueden permitir que los niños desarrollen buenas habilidades motoras, coordinación ojo-mano, habilidades analíticas y habilidades integrales. Fomentar la imaginación y la imaginación; mejorar la posibilidad de interés y atención; incitar las habilidades manuales, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; etc.

Los análisis más fundamentales a la teoría de juegos de Piaget son las siguientes: Elkonin (1985) señala que “los juegos simbólicos no son puramente egocéntricos”, como pensaba Piaget, pero al contrario; Linaza (1991) Hace existencia en que “el concepto de juegos simbólicos al estilo de Piaget tiene ciertas contradicciones, que se representan como individuos en la etapa temprana y solo se socializan gradualmente” (pág. 51); Ortega (1992) señaló que: Según la teoría de Piaget, la transición de una estructura lúdica simbólica a una estructura lógica normativa tiene una naturaleza tan grande que nos separa del egocentrismo, la auto compensación y los símbolos mágicos. Estudiar la estructura del pensamiento

moral; en el medio hay una colección de elementos importantes relacionados con el desarrollo del conocimiento social, aún por explicar; Delval (2008) Señalando que “la clasificación de juegos de Piaget incluye algunos de los aspectos más importantes de los cambios en las actividades de juego de los niños, pero también permite que otros aspectos escapen”. Por ejemplo, es fundamental pensar si el juego se juega solo o socialmente con otros, o si el juego usa objetos o juguetes, o solo involucra al cuerpo mismo.

Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018, citado por Brooker & Woodhead, 2013) Se señala que “Durante la mayor parte del siglo XX, la teoría de Piaget dominó la investigación sobre el desarrollo infantil en Occidente, y su clasificación de los tipos de juegos fue generalmente aceptada”. (pág. 45)

2.2.2. Expresión oral

2.2.2.1. Definición

La expresión oral “puede desarrollar las habilidades comunicativas humanas, pues este recurso del lenguaje se puede utilizar de forma más clara, fluida, coherente y convincente” (Hope, 2010), además, también se considera que de esta forma se pueden explicar, expresar hechos y sentimientos. Las ideas y experiencias, a través del diálogo, el diálogo y el uso de estructuras morfológicas y sintácticas, son los elementos básicos de la convivencia humana.

Como señaló Hope (2010), los requerimientos de la relación entre los individuos y el ecosistema impulsaron a las personas a comenzar a usar este término para expresar las ideas generadas por la realidad externa en su imaginación; a través de la necesidad de comunicarse con otros para expresar pensamientos, ideas y sentimientos, inicio de la aparición de habilidades verbales con lenguaje claro. Según Hope (2010), los humanos tenemos la necesidad de buscar, comprender y obtener información creada, expresada y difundida por otros; es decir, los humanos buscarán entablar relaciones y establecer conexiones con los demás, pero también se conectarán con otros para inspirar a otros sus necesidades.

Como se desprende de lo anterior, Cardona y Celis (2011) señalaron la importancia y finalidad de la expresión oral:

Se debe tener en cuenta que, en algunos casos, la expresión oral es más amplia que el habla porque requiere de elementos auxiliares del lenguaje para

completar su significado final. Por lo tanto, esto no solo significa un conocimiento suficiente, sino que también cubre varios elementos. El propósito de la expresión oral no es solo ayudar a las personas a comunicarse en forma escrita, sino también a comunicarse directa y correctamente utilizando su propio lenguaje oral. (p. 24)

Por otro lado, Vidal (1973) mencionó que la expresión “es una habilidad humana que se desarrolla de adentro hacia afuera, no se requiere ni se impone a los demás, nace de la esencia de la vida misma”. Al vincular esta definición con la expresión verbal, podemos pensar y afirmar que la expresión verbal también parte de nuestros propios deseos, y en el caso de una situación, nos damos cuenta de que necesitamos expresar todo lo que hemos concebido en ella para que otros lo escuchen, además de pensar en interactuar con los demás, esto es muy importante. Finalmente, para la expresión oral y la participación del lenguaje, es importante recordar la importancia de los primeros años, es decir, deben brindar oportunidades que permitan este desarrollo, teniendo en cuenta que los niños adquieren las habilidades del lenguaje de esta manera. (p.16)

2.2.2.2. Teorías de la expresión oral

Hay muchas teorías relacionadas con el desarrollo temprano del lenguaje, en estos estudios, las teorías que se presentan a continuación son todas desde su perspectiva, tomando la adquisición como una actividad, como parte del desarrollo general de los niños, y no solo físicamente, sino también madurez biológica y social. formado gradualmente. Cada uno de ellos es el soporte teórico de muchas investigaciones neurocientíficas y educativas en la actualidad, lo que resalta aún más la importancia de sus conocimientos.

1. Teoría de Piaget. Para Piaget (1968,1976), El lenguaje es una posibilidad de expresar significado a través de significantes, es decir, para él, las palabras son solo signos. Los niños expresan lo que ve en la realidad a través del lenguaje. No es un sujeto pasivo en el aprendizaje de la construcción, sino que Construye significado a partir de su experiencia en la mundo de los objetos. Piaget divide el proceso de adquisición del lenguaje en dos períodos:

- ***Período preconceptual.*** Piaget dijo que el lenguaje del niño se desarrolló rápidamente durante este período (entre las edades de 2 y 7

años). Al desarrollar su pensamiento, puede adaptarse rápidamente a nuevas palabras y situaciones. Comience con una sola palabra (como “pan”) y comience con una oración simple (como “mama pan”).

La teoría de Piaget describe el lenguaje de los niños como “simbólico”, lo que permite a los niños moverse desde el presente, el pasado, el futuro, las personas, las emociones y los eventos. Durante este período, el lenguaje a menudo dio ejemplos de lo que Piaget llamó “animismo” y “egoísmo”.

- **Período operacional.** La teoría de Piaget divide este período en dos partes: el “período de operación específico” (de 7 a 11 años) y el “período de operación de forma” (de 11 años a la edad adulta). En opinión de Piaget, el desarrollo del lenguaje de los niños en esta etapa revela que su pensamiento ha cambiado de inmaduro a maduro, de ilógico a lógico. El lenguaje también revela la capacidad de “descentralizar” las cosas y ver las cosas desde diferentes perspectivas. En este punto, el lenguaje comienza a volverse “social” y exhibe características como preguntas, respuestas, críticas y asignaciones.

2. Teoría psicolingüística de Chomsky. Chomsky señaló que el lenguaje es algo con lo que las personas nacen, por lo que existe una gramática universal porque tenemos la capacidad de ayudar a desarrollar estímulos externos para el lenguaje. La existencia del “dispositivo de adquisición del lenguaje” en el cerebro del bebé le permite aprender las reglas que rigen el lenguaje, independientemente de su acceso limitado a los datos del lenguaje principal. Para Chomsky, el lenguaje está diseñado para transmitir una gama infinita de mensajes, ideas y emociones. Por lo tanto, el idioma está en constante evolución y se puede reestructurar para su uso previsto, ya sea el habla o la escritura. Los niños usan el lenguaje de manera creativa porque no saben cómo usar palabras y frases correctamente.

La adquisición se divide en varias etapas. Para el interés de este artículo, solo se describen en detalle las características de edad de 4 y 5 años.

- **Cuatro años:** utiliza el interrogatorio a esta edad, cómo y por qué termina. Los niños tienden a superar la infancia del idioma y realizar

combinaciones gramaticales de estructuras complejas y compuestas para formar oraciones largas de unas diez palabras.

- **Cinco años:** A esta edad, la personalidad infantil desaparece. El vocabulario del niño está entre 2.000 y 2.500 palabras, y las preguntas formuladas indican que tienden a pasar del egocentrismo a la socialización, a pesar de estar limitado por sus propias opiniones.

Finalmente, tenga en cuenta que todas estas teorías son consistentes. La interacción con los adultos ayuda a los niños a desarrollar su lenguaje y adquirir más vocabulario. No porque esté destinado a enseñar a los adultos a hablar con los niños, sino porque es una conversación en la que los niños hablan un idioma. Cambiado con la audiencia y la retroalimentación. (p.19)

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. Actividad lúdica

2.3.1.1. Concepto

Dirección General de Équida y Desarrollo (2005). Se considera un paquete didáctico que acompañará al juego durante la implementación de los métodos descritos. Tiene como objetivo apoyar a niños en el desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y conocimientos en función de sus etapas de crecimiento y perspectivas de género en los ámbitos físico y social. Aspectos psicológicos, sus condiciones y calidad de vida, fortalecen su desarrollo de socializar, y crecen en un ambiente participativo para reconocer, absorber y realizar sus derechos, todo a través del juego. (p.28)

2.3.1.2. Actividades lúdicas en la educación

García y Llull, (2009) señalaron que por diversas razones:

El uso de actividades recreativas es considerado como uno de los recursos más adecuados en los programas educativos para niños pequeños: porque ha sido definido por muchas teorías y corrientes de enseñanza; porque la rica experiencia previa ha demostrado que está aprendiendo el método de juego en el proceso es exitoso. (p.39)

Algunos escritores incluso hablaron sobre la necesidad de promover métodos de enseñanza interesantes en el aula para crear un ambiente positivo y motivado caracterizado por actividades imaginativas. Las aulas son uno de los lugares donde

los niños suelen jugar con otros niños de la misma edad y necesitan brindar y aprovechar oportunidades educativas especiales.

De igual forma, el uso de juguetes en el aula se ha convertido en una práctica común porque educadores como María Montessori reconocen su rol como herramientas facilitadoras para el proceso de descubrimiento y aprendizaje. Por supuesto, el docente debe brindar espacio condicional, tiempo de juego y elección de juguetes y materiales que satisfagan las necesidades, los intereses, el nivel de conocimiento, las habilidades y la velocidad de desarrollo de los niños.

a) Las ventajas específicas de los juegos como recurso didáctico son las siguientes: Promover la descentralización cognitiva: Cuando los niños participan en juegos colectivos, deben establecer una relación entre su propia posición en el juego (acción y reflexión) y la posición de cada jugador en relación con las reglas del juego y sus objetivos.

Esto permite la evaluación y el aprendizaje. El contenido se presenta y revisa de formas inusuales para detectar errores en la construcción de conocimiento. En cuanto al último aspecto, los juegos pueden ser una herramienta invaluable para que los educadores observen muchos aspectos de la personalidad de un niño que aparecen espontáneamente en sus actividades. Para la pedagogía, es innegable que el juego en sí contiene muchos valores importantes que contribuyen al desarrollo del cuerpo, el movimiento, el intelecto, la creatividad, las emociones, la sociedad y la cultura.

b) Juego, familia, escuela y aprendizaje.

La infancia vive en tres áreas básicas: familia, escuela y juegos. Los juegos aparecen como un área específica de la experiencia diaria, pero también pueden introducirse como un recurso y una forma de percibir la realidad. Los juegos dominan en el entretenimiento familiar. Los niños aprenden a jugar, descubren el mundo y se encuentran en muchos entornos, pero el más importante de ellos es la familia. Los padres juegan un papel importante al guiar, sugerir actividades, proporcionar recursos y organizar los juegos de los niños.

Por lo tanto, la tarea de los padres como primer educador divertido es una responsabilidad familiar inherente. Al elegir el primer juguete, los padres transmiten valores a sus hijos, comparten a través de juegos, moldean su

comportamiento y los ayudan. Desarrollar habilidades y enseñarles cierta forma de interpretar la realidad.

Otro ámbito muy interesante e importante son las instituciones escolares. A medida que los niños ingresan al jardín de infancia y luego a las etapas de educación preescolar y primaria, este ocupa gran parte de su tiempo. Los juegos ocupan un lugar central en los arreglos escolares y la vida cotidiana. Los acerca al entorno del conocimiento a través de juegos, música e historias. La actividad se transforma en otro recurso divertido y de uso frecuente, en los juegos gratuitos los niños pueden utilizar los materiales que encuentran en el aula para presentar la realidad, la cual se puede desarrollar a través de la construcción, pintura, plastilina y otras interesantes actividades creativas.

c) Análisis de destinatarios en actividades de entretenimiento.

Al desarrollar actividades de ocio, los educadores deben observar sistemáticamente todo lo que sucede. Esta función se llama seguimiento y se utiliza específicamente para evaluar el desarrollo del proceso de aprendizaje y las reacciones de los niños participantes.

El primer aspecto es que el docente debe verificar si la dinámica seguida por cada actividad cumple con los objetivos docentes propuestos, si realmente promueve el desarrollo de las habilidades y destrezas que se brindan, y si es adecuada para el nivel de madurez del grupo de niños.

El segundo aspecto muestra que es indispensable un proceso denominado retroalimentación, que implica prestar atención a las reacciones en los grupos objetivo de la actividad y frente al propio trabajo del educador. Por esta razón, es necesario comprender la información verbal y gestual de los miembros del grupo para corregir o ajustar el proceso de aprendizaje si es necesario. Por lo tanto, los educadores deben evaluar constantemente la implementación y la situación en la que se encuentran los alumnos, en lugar de pensar ingenuamente: conozco un juego así, veamos dónde encaja. No depende del estado de los niños. Hay que elegir el juego más adecuado a cada situación. No existe una técnica lúdica que se pueda aplicar a todas las situaciones, pues existen diversos factores que pueden impedir que cualquier situación y momento se repita. lo mismo.

d) Recursos tecnológicos y de entretenimiento:

Los trucos divertidos son solo un conjunto de programas y recursos relacionados con juegos y juguetes. El uso de la tecnología del juego se da entre profesionales que utilizan el juego como principal estrategia metodológica para desarrollar o adquirir las habilidades, actitudes, aprendizajes, valores o comportamientos de niños y niñas.

Por lo tanto, las habilidades de juego en el entorno de los niños están diseñadas para:

- El desarrollo de la calidad de vida de los niños mejora sus habilidades físicas y sus relaciones con los demás. De esta forma se mejora el bienestar humano y la salud física y mental, porque además de eso, jugar es una especie de diversión y relajación.
- Para ayudar a superar algunas dificultades de aprendizaje, los juegos son un medio para comprender e integrar mejor algunos conceptos.
- Cultivar la autonomía personal y superar problemas emocionales o mentales El juego es una técnica terapéutica.
- Facilita la convivencia de todas las personas con niños y adultos de otras culturas.
- Ayuda a elegir el juguete adecuado según la época, la edad o la necesidad de jugar. (pág. 32)

2.3.1.3. Importancia de las actividades lúdicas

Rodríguez, (2012). “expresa la necesidad humana de comunicarse, sentir y expresarse, y producir una serie de emociones orientadas al entretenimiento, el entretenimiento y el pasatiempo, que conducirán al disfrute, la risa, el grito e incluso el llanto al inicio de las emociones” (p.84). Señaló que varios teóricos analizaron y señalaron la importancia de las actividades de juego en el desarrollo humano; entre ellos J. Piaget, S. Freud y J. Huizinga, señalaron:

Jean Piaget cree que los juegos son un elemento importante que potencia la lógica y la racionalidad. El trabajo de Piaget considera los juegos como una herramienta para la evolución de la inteligencia o el pensamiento, como una herramienta para adaptarse a la naturaleza y la realidad social. En este sentido, los juegos son una forma poderosa, con actividades constructivas para niñas y niños, pero también importantes para la vida social.

El padre del psicoanálisis, Sigmund Freud (Sigmund Freud) cree que los juegos permiten la sublimación del contenido subconsciente, principalmente el almacenamiento del deseo sexual inalcanzable, lo que requiere el reconocimiento de que las niñas y los niños son sexuales, y qué es la cultura de los juegos. forma de expresión imposible. En otras palabras, a través de los juegos, es posible entrar en el inconsciente y lo sublimado, incluso a través de los medios culturales disponibles para proporcionar canales para la expresión consciente de estos impulsos y contenidos inconscientes. Sus elementos básicos son la creatividad y la libertad, que son la base del desarrollo de la civilización.

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga le pidió al autor que estudiara este tema. En su famosa obra *Homo Ludens* (Game Players), propuso construir un puente entre *Homo Faber* (Maker) y *Homo Sapiens* (Thinkers), e intentar encontrar el origen de juegos y juegos. La cultura, al cuestionar si los juegos se producen en la cultura, amplía aún más las actividades de juego, no solo exclusivas de los humanos, sino también como parte de la vida animal. Los juegos son uno de los principales cimientos de la civilización y un factor importante en el mundo social.

a) Los aspectos básicos y metodológicos para considerar a la hora de realizar actividades de entretenimiento.

Es necesario considerar los aspectos básicos y metodológicos para realizar de la mejor manera las actividades de entretenimiento, por ello se mencionan los siguientes aspectos:

Aspectos básicos de las actividades recreativas

- Corta duración.
- Ajustes sencillos y diversos.
- Considere los intereses y expectativas de los participantes.
- Incrementar la dificultad.
- Permitir participación, organización y autogestión.
- Tiempo y condiciones climáticas.
- Involucre a todos los participantes.
- Es mejor estar al aire libre.
- Los participantes están a salvo.

- Diferencias de participantes.

Aspectos metodológicos del entretenimiento

- Elija y establezca una ubicación.
- Elija el juego correctamente.
- Utilice ejemplos.
- Explica el juego paso a paso.
- Completa el juego en el momento adecuado.
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos.
- La actitud del gerente.
- Haga lo mismo que los participantes.
- Organización impecable. (pág. 34)

2.3.1.4. Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana

Echeverri y Gómez, (2009). Dicen que el juego es una personalidad que tiene una persona al realizar determinadas actividades que hacen que las personas se interesen en realizar el contenido presentado de forma amena para satisfacer las necesidades de compartir y disfrutar de una determinada actividad o acción. Determinadas las diferentes formas de jugar, son:

a) La lúdica como instrumento para la enseñanza.

Todas estas razones y posiciones son consideradas por ellos como posibilidades de enseñanza en el proceso de aprendizaje escolar.

b) La lúdica como expresión de la cultura

El juego se considera una manifestación humana, que se destaca en las interrelaciones en el entorno social, que produce el patrimonio cultural designado y nuevas experiencias humanas en el entorno social específico.

c) La lúdica como herramienta o juego.

Se considera una herramienta didáctica porque se combina y complementa el juego, por lo que los dos términos son complementarios.

d) La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana.

Este es uno de los que más intenta deshacerse del concepto de herramientas como herramientas, porque son comportamientos y actitudes hacia la vida, que pueden estar relacionados con los juegos o no.

El juego no se considera un medio, sino un fin. Debe incluirse como un estado naturalmente relacionado con el propósito del desarrollo humano y no como una actividad relacionada con el juego, es decir, golpear algo. El campo del entretenimiento existe, lo que ayuda a entenderse en su contexto. La conclusión es que el juego debe verse como un fin y deshacerse del concepto de usar el juego solo como su único medio de expansión.

Las actividades divertidas son inseparables de la calidad de vida de los niños, que es la principal fuente de su alegría de vivir. Produce sensaciones agradables y relajantes, libera a las personas de tensiones y les permite superar los momentos difíciles.

Las personas divertidas describen la necesidad de los seres humanos de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones para el entretenimiento, la diversión y los juegos, lo que puede llevar al disfrute, la risa, los gritos e incluso el llanto. Esta es la verdadera expresión de las emociones, muchas de las cuales dependen sobre el facilitador puede hacer fluir las emociones y darse cuenta de que los jugadores fomentan y desarrollan la psicología social, adquieren conocimientos para consolidar la personalidad a través de la alegría, el placer, la creatividad y el conocimiento.

Desde la perspectiva de la comunicación y el aprendizaje, los juegos son considerados como una especie de sugerencia didáctica, que proporciona al docente herramientas innovadoras, es decir, los juegos en este sentido son una herramienta que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. (Baquix, 2014, pág. 36)

2.3.1.5. Tipos de actividades lúdicas

Toda actividad que se lleve a cabo en el proceso de aprendizaje desarrolla plenamente las habilidades, destrezas y destrezas de las personas que participan en el entorno. Por ello, generarán aprecio, estímulo y aumentarán los sentimientos hacia los demás. Considerando que a través de los juegos se puede aprender a orientar actitudes y habilidades como se indica en las metas educativas. Conocer los diferentes juegos es necesario para resaltar cada juego:

- **Juegos cognitivos:** Incluye ejercicios que permiten el dominio cognitivo de cada alumno. Según Reyes (2015), se trata de inteligencia cognitiva porque: “observación, atención, capacidad lógica, fantasía, imaginación, iniciativa, investigación científica, conocimientos, habilidades, hábitos, potencial

creativo, etc.” (p.2). Los juegos pueden permitir a los estudiantes comprender todas las habilidades que mantienen en el dominio cognitivo, que pueden ser problemas matemáticos, secuencias lógicas, analogías, etc. Esto es muy importante para el entorno en el que los estudiantes comienzan a concentrarse.

- **Juegos psicomotores:** Están diseñados como un medio para determinar el aprendizaje en el deporte, en el proceso de desarrollo de los estudiantes para expandir sus habilidades cultivadas en la práctica del juego, en realidad son un medio para distinguir entre acción y coordinación física para lograr un proceso positivo en la enseñanza.

Para Martínez (2014) los juegos psicomotores comprenden que:

Gracias a este tipo de juegos, los niños se exploran a sí mismos y miden sus habilidades en cualquier momento, también revisan su entorno, descubren a otros niños y objetos a su alrededor y les permiten participar en sus juegos. (p.3)

Se refieren a juegos que desarrollan la psicomotricidad, a través de la comunicación y el ejercicio físico el alumno comprenderá la importancia de establecer estas interesantes actividades en sus estudios. A través de él, para explorar la capacidad de utilizar el cuerpo para realizar actividades, es a través del plan de ejercicio físico para animarlos a desarrollar sus propias habilidades, habilidades motoras, etc., que son similares a potenciar el estado de ánimo del grupo.

- **Juegos sociales:** Aquellos en los que se establece la relación con la sociedad son considerados y forman lazos significativos que dan principios válidos al comportamiento de los estudiantes con el fin de perpetuar sus ideales. En el ámbito social, los estudiantes aprenden a ser cooperativos, turnarse en la intervención, socializar ideas, hay juegos que conducen a aprendizajes significativos que los docentes deben incluir en su planificación para estar más interesados en la enseñanza, especialmente en el alcance matemático. Tener en cuenta las actividades de ocio es un aspecto importante de la educación actual.
- **Juegos afectivo-emocionales:** Se refiere a juegos que permiten el establecimiento de emociones en el aula, según Martínez (2014), los juegos emocionales-emocionales son: “Los juegos dramáticos pueden ayudar a los

niños a afrontar determinadas situaciones personales y controlarlas” (p.3). Todo participante debe estar dispuesto a realizar actividades que puedan cultivar la personalidad de los estudiantes, para que sean participativos y motivados. La comprensión se aplica cuando existe un problema obvio entre los estudiantes.

Cada juego o actividad permite que la esencia del alumno se establezca en ellos, comprenda su parte emocional y actúe sobre los problemas que surgen en cada una de sus vidas, y cada actividad desarrolla sus habilidades, tales como: psicomotoras, cognitivas y emocionales-sociales. En el proceso de juego, los estudiantes analizaron la autenticidad de jugar este tipo de juegos, indicando que el comportamiento de mejora continua del aprendizaje es correcto, por lo que se recomienda aplicar diferentes juegos en la educación básica. (Lascano & Sánchez, 2018, pág. 17)

2.3.1.6. Ámbitos de las actividades lúdicas

Las actividades interesantes suelen desarrollar diferentes aspectos desde la infancia, dependiendo del área en la que las personas realizan sus actividades diarias. Además, en su infancia, esperan utilizar los juegos como medio de comunicación en diferentes campos, especialmente en la educación, con el fin de lograr un aprendizaje significativo.

León, (2010) explica que:

El juego es una forma de comportamiento, expresión y experiencia vital altamente desarrollada e insustituible para el desarrollo intelectual de un niño. Se manifiesta de diferentes formas en cada etapa de la vida de las personas y en su entorno histórico, social y técnico. (p.40)

El autor determinó en la cita que el juego es una estrategia que puede lograr el aprendizaje en cualquier proceso y se desarrolla en el ámbito social y educativo de acuerdo con la edad de los niños y niñas; para ello, los docentes deben utilizar los materiales o recursos necesarios para desarrollar los juegos.

Gutiérrez & Pérez (2012) señalaron: “Para los adultos, los juegos suelen ser solo un medio para deshacerse de la tensión que provocan las preocupaciones diarias. Para los niños, esta es la actividad principal y también la más importante la que va a atraer y absorber su interés” (p.37). Es importante conocer el impacto del

juego en los adultos y compararlo con el impacto en los niños, lo que indica que los adultos están utilizando el juego como una forma de evitar el estrés.

Los enunciados aportados identifican claramente: “las áreas en las que se desarrollan las actividades recreativas, especialmente en el contexto de abordar temas didácticos del juego, y su impacto en la adquisición de habilidades y conocimientos a través de la aplicación de estrategias motivacionales y participativas” (Lascano & Sánchez, 2018, pág. 20)

2.3.1.7. La nueva pedagogía en las actividades lúdicas

Para Lascano & Sánchez (2018) “a través de investigaciones encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza de acuerdo con las necesidades y características de los diferentes participantes de la educación, se analizan la innovación y los grandes cambios en la educación como sugerencias de enseñanza”. La incorporación de actividades recreativas en las sugerencias para la enseñanza es una innovación importante en el proceso educativo.

Ortegano, R. y Bracamonte, M. (2011) Investigación de la Universidad de los Andes en Venezuela.

Participar en actividades interesantes es fundamental, pues en estas actividades el alumno primero se familiariza con las operaciones a enseñar, y luego puede reproducir las operaciones dadas en las reglas del juego para crear actividades creativamente, pero ser original y proponer otros desafíos. (p.49)

El uso de actividades divertidas es importante porque se trata de estrategias de enseñanza que ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras y de pensamiento mientras juegan, para que no olviden fácilmente lo que han hecho o aprendido.

López (2013) en un estudio de la Universidad de Almería, España: “Las formas más efectivas de lograr un aprendizaje significativo son la simulación, el teatro, la realización de tus propias tareas, etc. Aspectos que se pueden desarrollar a través del juego” (p. 17) En Además del teatro, existen otro tipo de actividades lúdicas que el autor describe en su cita, usualmente refiriéndose a representaciones o participación personal en teatro u otras actividades.

Las diferentes formas en las que se puede jugar el juego como plan de movimiento deben ser parte de un nuevo tipo de enseñanza que los docentes utilizan como nuevas promociones utilizadas en otros países e ingresar gradualmente a nuestro entorno académico hace grandes cambios para mejorar las calificaciones de la enseñanza. (Lascano & Sánchez, 2018, pág. 22)

2.3.1.8. Las actividades lúdicas como estrategias didácticas

En el campo de la educación, los investigadores pueden desarrollar o inventar actividades de ocio como parte de una estrategia didáctica, y los docentes las consideran parte del proceso metodológico y pedagógico de enseñar los conocimientos que quieren transmitir a sus alumnos.

Cruz, I., (2013), desarrolla un taller en el cual propone que:

Los juegos y el aprendizaje colaborativo pueden desarrollar un entorno de aprendizaje divertido y agradable que no solo modifica conceptos, sino que también nos ayuda a los humanos a desarrollar otras áreas y características que deben ser relevantes para el entorno y quienes nos rodean. (p.2)

Este caso muestra que las actividades recreativas y el aprendizaje colaborativo están estrechamente relacionados cuando se utilizan como estrategia didáctica. Puede crear un entorno armonioso para el aprendizaje y dar forma a las cualidades humanas para trabajar en equipo.

Los docentes tienen muchas estrategias doctrinales que se pueden utilizar como actividades de ocio, pero sobre todo porque los docentes lo hacen de forma creativa, práctica, simbólica, atlética, intelectualmente, etc. Este es un caso relacionado. Método de doctrina profesional e innovador.

La UNESCO es la organización que supervisa el bienestar de todos los países del mundo, y esta no es una excepción al tema de la educación. Se han realizado numerosos estudios e investigaciones sobre los problemas y fenómenos que experimentan los niños de todo el mundo. Aprenda a través de la educación.

Grellet, C., (2000) en un estudio monográfico para la UNESCO, señala que:

Las actividades lúdicas ya existen, y mientras profundices en sus fundamentos, podrás entender por qué. Los juegos son herramientas para que los humanos “agarren” el mundo. No se puede olvidar que el proceso de

desarrollo infantil y la conquista de la autonomía se comprenden y organizan paulatinamente para adaptarse al mundo. (p.7)

El proceso de juego “es una actividad lúdica normal, pero a la vez compleja debido a la creación de nuevos juguetes que serán la fuente de su desarrollo, y por tanto, se necesita entender su uso para que los niños puedan desarrollar sus habilidades”. (González & Ramos, 2017, pág. 24)

2.3.1.9. Tipos de juegos

Según McCabe (2018) menciona que:

1. Juegos de reglas:

Ya sea que siga las reglas que vienen con el juego o cree las suyas propias, asegúrese de que todos estén de acuerdo con estas reglas antes de comenzar el juego. La importancia de las reglas en el juego. Necesita saber por qué las reglas son importantes y cómo hacen que el juego sea más interesante. Ya sea que siga las reglas involucradas o establezca sus propias reglas, es realmente importante que todos estén de acuerdo sobre cuáles son las reglas. Entonces, cómo evitar problemas y mantener la paz, cómo ser un buen ganador y un buen perdedor, y cómo resolver los conflictos que ocurren durante el juego.

2. Juegos dramáticos

Los juegos de drama son una parte importante de cualquier curso de teatro, ya que pueden enseñar habilidades dramáticas valiosas mientras permiten a los estudiantes disfrutar, desarrollar confianza, expandir su imaginación y crecer como un todo.

Un juego dramático que rompe el punto muerto y promueve el calentamiento corporal, la dinámica de equipo y la creatividad. Estas actividades provienen de diversas fuentes, no solo de juegos tradicionales, sino también de ejercicios desarrollados por directores, actores y profesores.

3. Juegos Constructivos

Este tipo de juego favorece el desarrollo de las habilidades matemáticas, teniendo en cuenta la forma, el tamaño y el color de los objetos. Esta actividad tiene como objetivo la obtención de productos elaborados por los niños según su imaginación, ya sean materiales nuevos o materiales

reciclables, siempre deben contar con el apoyo de los profesores del aula y familiares para poder prepararse mejor y aprender mejor.

4. Juego funcional o juego libre

Los juegos infantiles tradicionales estimulan su crecimiento físico e intelectual. También te ayuda a comunicarte con tus compañeros de clase. El principal atractivo del equipo de entretenimiento clásico es que generalmente no requiere equipo. La mayoría requieren imaginación y ganas de pasar un buen rato. Igualmente importante, la mayoría de estos juegos son juegos grupales. Es decir, además de unas reglas sencillas y un ritmo rápido, permite a los niños comunicarse, hablar, reír y compartir experiencias entre ellos. Todos estos son esenciales para su crecimiento. (p.31)

2.3.2. Expresión oral

2.3.2.1. Definición

Para Ángeles (1994), el código de coordinación y regulación de las actividades grupales que brinda el entorno natural, que permite exteriorizar pensamientos, memoria, conocimientos y deseos, al mismo tiempo que internaliza la información obtenida a través del contacto directo entre nosotros y los demás, utilizando el lenguaje hablado como medio (p.75). Esta capacidad se refleja en el conocimiento y uso del idioma, incluido el uso de códigos simbólicos, la adquisición de vocabulario, la comprensión del significado de las palabras y el uso completo de frases y conceptos.

El lenguaje Aramburo (2010), Tiene las características de tres componentes: forma, uso y contenido. El primer componente contiene sonido, el segundo componente lo hace disponible y el tercer componente es el trasfondo general del entorno social y la comunicación del lenguaje, que representa el significado o la semántica del lenguaje. En otras palabras, es una idea que está conectada en una forma. (p.15)

De manera similar, Bruner señaló que cuando un niño ingresa al mundo del lenguaje y la cultura, está listo y es capaz de descubrir e inventar métodos sistemáticos relacionados con las necesidades sociales y las formas del lenguaje. Por lo tanto, aprendió a comenzar a adquirir habilidades comunicativas antes que la expresión verbal. (Sánchez, 2018, p.10)

2.3.2.2. Niveles de la expresión oral

1. Discriminación auditiva de fonemas

Cuando un niño reconoce una unidad fonética al oír, se considera que está realizando un reconocimiento auditivo, lo que significa que el niño puede reconocer un fonema, un sonido y distinguirlo de otro.

La discriminación auditiva es la capacidad única de percibir estímulos auditivos; es decir, la capacidad de percibir la diferencia, la intensidad y el timbre entre sonidos, y de reconocer los mismos o diferentes fonemas o palabras (Ramos, Cuadrado y Fernández 2008, p.25).

Según este nivel, los niños pueden distinguir los atributos del sonido, porque prestan atención a las características de la calidad e intensidad del sonido. Para su desarrollo, los niños deben practicar para que puedan reconocer un sonido específico de un conjunto de sonidos.

Para Moreno (2004), “la percepción auditiva es un concepto amplio, esta distinción significa que los estudiantes comparan una determinada secuencia de habla con secuencias de habla de nivel similar que la rodean para poder “aislarla” y conocer su existencia”.

Para el desarrollo de la percepción auditiva de los niños se debe estimular a que escuchen varios sonidos, y se debe realizar estimulación sonora, es decir, mostrar a los niños diferentes tipos de sonidos para que puedan captar sus diferentes tonos.

La capacidad de los estudiantes se refiere a su capacidad para distinguir y diferenciar los fonemas que constituyen la información sonora que reciben, los fonemas específicos. Esta distinción significa que los estudiantes comparan una determinada secuencia de voz con secuencias de voz de nivel similar que la rodean para poder “aislarla” y saber que existe. (Moreno 2004, p. 36)

Este nivel debería mejorar la disposición del niño a escuchar, porque el niño debe escuchar con claridad y recibir estímulos sonoros sin ser perturbado por otros estímulos u oscilaciones causadas por el cambio de atención.

Según Dagert (2007), el trabajo de la fonética consiste en estudiar cómo producimos diferentes sonidos. También implica estudiar cómo estos diferentes sonidos viajan por el aire y cómo el receptor finalmente los escucha.

De acuerdo con la cita anterior, los niños en edad preescolar deben conocer el sonido de cada vocal y consonante que hacen, porque dependerán de este correcto aprendizaje para desarrollar su lenguaje.

2. Nivel fonológico

Este nivel corresponde a la emisión de la unidad básica de la palabra, el fonema, que es un sonido típico del lenguaje infantil, según su composición evolutiva, su adquisición incluye vocales, rangos de consonantes anteriores y posteriores.

Los aspectos fonéticos de la expresión verbal se refieren a los rasgos fonéticos de aquellas voces que intencionalmente se les permite replicar el modelo de comunidad hablante; por lo tanto, corresponden al desarrollo, pronunciación y emisión secuencial de fonemas en palabras. (Ramos, Cuadrado y Fernández 2008, p. 26)

El desarrollo del nivel fonético se centra en la formación de una palabra, en la que el niño piensa que dos sonidos con pronunciación similar pueden formar una palabra. El maestro de primaria debe considerar que en esta etapa el niño debe desarrollar la pronunciación, entonación, y énfasis en la producción de palabras.

Para Dagert (2007), la fonología se encarga de formalizar los datos de diferentes tipos de sonidos en el lenguaje para determinar qué sonidos realmente juegan una función única en el lenguaje.

Se debe considerar que el desarrollo fonético es fundamental para el manejo de la lectoescritura, y debemos considerar que los diferentes tipos de sonidos en el aprendizaje de palabras son esenciales para el proceso de aprendizaje escolar.

3. Nivel sintáctico

En esta etapa, el niño conecta palabras para formar una oración y gradualmente completará las reglas gramaticales que aprenderá.

A través del aspecto sintáctico del lenguaje, entendemos la capacidad de los niños para utilizar la estructura gramatical y morfológica (forma verbal, género, números, etc.) del lenguaje de manera regular y correcta, con el propósito de transmitir información a través de oraciones. (Ramos, Cuadrado y Fernández 2008, p. 26)

En este nivel, los niños deben comprender cómo se combinan las oraciones en texto y deben comprender la formación de las palabras para formar oraciones, que a su vez forman una oración.

Según Dagert (2007), la morfología se encarga de estudiar formas, inflexiones de palabras, inflexiones (conjunciones e inflexiones) y partes del habla (sustantivos, verbos, adjetivos, etc.) (Lewandowski, 1995). La gramática implica el estudio de “el orden y la superposición de elementos en la línea del mensaje”.

Otra característica de este nivel es una comprensión más profunda de las oraciones pasivas. Los niños tienen suficientes posibilidades para conectar oraciones y son más selectivos.

4. Nivel semántico o léxico

En este nivel, el niño realiza la comprensión del lenguaje, conecta palabras e imágenes mentales, luego las generaliza y forma conceptos.

El aspecto semántico de la expresión oral se refiere a la comprensión del vocabulario, las palabras y sus significados, así como a la comprensión y adquisición de significados producidos por frases y sintaxis. (Ramos, Cuadrado y Fernández, 2008, p. 28)

En términos de semántica, un niño debe entender que la acumulación de palabras que aprendió en la escuela es necesaria para su desarrollo en la sociedad, porque puede compartir sus puntos de vista describiendo su propia forma de pensar.

Nivel de vocabulario y semántico: “El vocabulario es una lista de unidades léxicas o lexemas que componen una lengua” (Lewandowski, 1995). La semántica es “el estudio del significado o contenido de los signos del lenguaje y sus combinaciones, y es la ciencia del significado” (Lewandowski, 1995).

El aprendizaje correcto del idioma permite a los niños pequeños ajustar su idioma de acuerdo con la situación comunicativa que enfrentan, corregir sus propios errores y corregir los errores de los demás.

Como se puede ver en la tabla anterior, el desarrollo semántico se divide en tres etapas en la etapa de vocabulario anterior. Los niños generalmente hablan palabras sin sentido. Ya en la etapa de símbolos de vocabulario, los niños aumentan su vocabulario y conciben el significado de las palabras. En la etapa

final de combinación de palabras, los niños construyen palabras y siguen las reglas para combinar sus conceptos. (p.16)

2.3.2.3. *La expresión oral en los niños de educación inicial*

Según el Ministerio de Educación (2009), el lenguaje de su hijo se irá desarrollando poco a poco. Es una habilidad innata para utilizar sistemas simbólicos lingüísticos y no verbales. Aprender y desarrollar idiomas y códigos lingüísticos es inevitable en el proceso continuo de comunicación y diálogo. En estos grupos de edad, es básicamente entre madre e hijo.

Desde el nacimiento, aprenderá un idioma acorde al entorno familiar en el que creció su hijo.

Aprender y desarrollar idiomas y códigos lingüísticos es inevitable en el proceso continuo de comunicación y diálogo. En estos grupos de edad, es básicamente entre madre e hijo. (Ministerio de Educación, 2009, pág. 61)

El primer sistema de comunicación del niño es llorar y gritar, porque así se comunica con su madre y el entorno familiar, pero puede imitar algunos de los gestos y gestos de las personas que lo rodean.

Según el Ministerio de Educación (2009, p.95), “Los niños establecen su propio idioma y, a través del contacto con los miembros de la familia, especialmente las madres, el idioma del adulto se adapta al idioma que usan en la familia”.

En el primer contacto con la madre, un niño que recibe educación primaria comienza a desarrollar su lenguaje absorbiendo el lenguaje de los adultos que lo rodean.

A partir de los tres años, cuando los niños ingresan a una institución o programa de educación temprana, tienen la capacidad de comunicarse en un entorno familiar. El lenguaje oral se aprende socialmente.

Obviamente, los niños sabrán cuándo hablar y cuándo no hablar, con quién pueden hablar, de qué hablar, cómo y qué palabras usar, cuándo y dónde, cómo comienza y termina la conversación. (Sánchez, 2018, p.17)

2.3.2.4. *La lengua y el habla*

Hernando (1995): “El lenguaje es un sistema super personal, que determina el proceso de la comunicación humana. El habla es la realización concreta del

lenguaje por parte de cada miembro de la comunidad lingüística en un lugar y momento específicos”.

Sin actos de habla, el lenguaje no existirá, y si el lenguaje no existe, esos actos de habla específicos no se pueden utilizar para la comunicación. Por lo tanto, los dos dependen el uno del otro.

a. La lengua

Según López y Gallardo (2005):

El lenguaje es producto de la sociedad y es producto de cada persona de una manera específica. El lenguaje tiene dos significados importantes en el lenguaje. El primer tipo de significado es el significado especializado, que se convierte en el conjunto de símbolos abstractos que constituyen el sistema de comunicación. El segundo tipo de significado es el significado general, que está relacionado con el sistema de comunicación específico utilizado en las comunidades autónomas históricas y culturales, que tiene más o menos diferencias menos que otros sistemas similares. Además, agregó que el lenguaje ha sufrido muchos cambios en su sistema, pero cada cambio es razonable debido al tiempo, factores del lenguaje o razones puramente sociales.

b. El habla

El habla se define como un comportamiento personal y voluntario en el que el hablante usa su lenguaje para comunicarse con otros a través de la vocalización y la escritura. En este sentido, la voz tiene un papel importante para todos porque brinda la posibilidad de visualizar las características físicas y sociales del hablante, factores que hacen de la voz una herramienta básica para cualquier comunidad.

Cuadrado (2003) señaló que el hablante transmitía con precisión lo que quería decir cuando usaba el lenguaje o el sistema de símbolos al publicar información, y también seleccionaba los elementos necesarios del lenguaje, como normas o reglas gramaticales. Por ejemplo: puede expresar la misma idea en un lenguaje civilizado o informal. (p.25)

2.3.2.5. Elementos de la expresión oral

Para Menacho & Yucra (2019) los aspectos que deben observarse cuidadosamente incluyen:

- **Voz:** Las imágenes auditivas tienen un gran impacto en la audiencia porque pueden transmitir las emociones y actitudes de la voz. Lo más importante es evitar hacer sonidos demasiado fuertes, suaves, casi inaudibles o débiles. Ambos extremos pueden causar incomodidad e interés. Por el contrario, es necesario desarrollar habilidades que den color e interés a lo que se dice a través del volumen y la entonación de la voz. Puede usar su voz y gestos para enfatizar sus ideas y los puntos principales de su discurso.
- **Postura:** El orador necesita establecer una relación íntima con la audiencia. Por lo tanto, debemos evitar ser estrictos y encarnar la calma y la vitalidad. Es una buena idea adoptar una postura firme y directa cuando empiece a hablar. Por el contrario, si desea sentarse y hablar, lo mejor es adoptar una posición de control con la columna vertebral recta y la parte inferior de la parte superior del cuerpo apoyada en el respaldo de una silla.
- **Mirada:** Entre todos los componentes no verbales, la mirada es el más importante.
El contacto visual y la dirección de la mirada son fundamentales para que la audiencia se sienta bienvenida. Los ojos del orador deben reflejar paz y amistad. Es necesario mirar a cada destinatario, es decir, cubrir a la audiencia de manera integral e individual. Mirar el piso, el techo o la ventana indica inseguridad o miedo, así que evite
- **Dicción:** Como se mencionó anteriormente, el hablante debe dominar el idioma. Este conocimiento implica una comprensión completa de la pronunciación de las palabras, que es necesaria para comprender la información. Al hablar, respire suavemente, hable bien y domine los puntos clave de la entonación. En cambio, la gente no debe gritar y quedar atrapada en palabras de relleno repetitivas como “verdá” o “este”.
- **La estructura del mensaje:** Es necesario planificar de antemano lo que se va a decir. Un buen orador no puede improvisar. El mensaje debe diseñarse cuidadosamente. Las estructuras más comunes utilizadas para construir intervenciones verbales son las siguientes: el método y la lógica del tema, el desarrollo de argumentos que apoyan el punto de vista del hablante y la síntesis de lo que se dice.

- **Vocabulario:** al hablar, use vocabulario que el oyente pueda entender. Por lo tanto, primero debemos considerar el tipo de audiencia a la que se dirige el mensaje. Generalmente se cree que un buen hablante se caracteriza por usar la palabra “raro” sin fundamento. Por el contrario, para una persona con muy buena destreza verbal, lo más deseable es que el público intente entender de qué está hablando.
- **Gestos:** Mehrabian estima que el 55% de la comunicación se realiza a través de gestos. Por tanto, los gestos pueden ser repetitivos, contradictorios o enfatizar el contenido de la expresión verbal. Sin embargo, el uso de gestos para respaldar estas declaraciones debe evaluarse cuidadosamente, porque aunque de hecho no están exentos, no se puede abusar de ellos por el riesgo de ser ridiculizados. Los gestos deben ser naturales, oportunos y convenientes.
- **Cuerpo:** Lo más importante es mantener los brazos alejados del cuerpo o cruz, no poner objetos en las manos ni esconderlos en los bolsillos, ya que esto dificultará los gestos necesarios para realzar o acompañar cualquier discurso. la sensación de estar clavado en el suelo al hacer deporte; sin embargo, debes tratar de no hacer demasiado ejercicio, porque puede producir un efecto de abanico, y lo único que se puede lograr es distraer al público.
- **Fluidez:** Es la expresión constante de lo que quieres expresar sin pausas largas o innecesarias, sin tartamudeos ni uso repetido de palabras cuando no tienes claro lo que quieres decir.
- **Coherencia:** Implica conectar nuestros pensamientos o ideas de forma lógica sin cambios o repeticiones innecesarias. Debe haber una relación entre el pensamiento primario y el pensamiento secundario.
- **Volumen:** qué tan fuerte o débil es la voz del hablante cuando entrega información a la audiencia.
- **Claridad:** Considerando su nivel de comprensión, la posibilidad de presentarse información entre sí de una manera fácil de entender. (p.38)

2.3.2.6. Importancia de la expresión oral

En cuanto al lenguaje hablado, es muy importante, por lo que debe realizarse en todos los niveles del sistema educativo, desde elemental hasta avanzado. Como todos sabemos, ninguna sociedad puede escribir sin el inglés oral. La escuela vuelve

a enfatizar el inglés oral y señala que la escuela debe brindar respeto e interés por los trabajos orales, confianza en la posibilidad de la expresión oral e interés por la expresión y el compartir a través de la oralidad, comunicación, comprensión auditiva y producción oral de narrativas, descripciones, exposiciones ficticias y no ficticias, y ampliar el vocabulario desde la comprensión y producción de textos orales y escritos para adquirir experiencia, ideas y sentimientos.

La sociedad actual requiere habilidades de comunicación efectivas. El trabajo, el estudio, las relaciones sociales y la posibilidad de superación dependen en gran medida de nuestra capacidad para interactuar con los demás, utilizando la expresión oral como herramienta básica. Por eso, es necesario que las escuelas ayuden a fortalecerlo. Las instituciones educativas necesitan brindar oportunidades para participar en la comunicación oral, y necesitan exponer, argumentar, explicar, expresar, solicitar, solicitar, debatir, etc. con compañeros y adultos. (Vicente & Gallegos, 2018, pág. 32)

2.3.2.7. El desarrollo del lenguaje oral en los años preescolares

Para Vega (2011) “el lenguaje oral tiene un significado especial porque es la principal herramienta que utilizan los niños en edad preescolar para expresar y modificar sus ideas sobre la realidad”. “El lenguaje es un símbolo de los pensamientos que constituyen la estructura mental y pueden enriquecerse mutuamente a partir de la expresión de los propios pensamientos y otros pensamientos” (Secretaría de educación pública, 1999).

Comprender lo que se dice y expresar sus pensamientos proporciona significado a todas las interacciones, incluidos los discursos en la escuela y otras ocasiones. Si no hay garantía de expandir la posibilidad de su comprensión y expresión, no solo afectará la forma en que interactúan con los demás, sino también su capacidad para aprender en el jardín de infancia y continuar haciéndolo a lo largo de sus vidas.

En general, se cree que una vez que un niño ha producido una oración reconocible, el desarrollo oral se ha completado y el desarrollo posterior es simplemente una extensión y mejora de la forma del lenguaje existente. Sin embargo, los niños de entre tres y ocho años aún deben dominar muchos aspectos estructurales del lenguaje y deben aprender muchas habilidades de comunicación, formas y

funciones del lenguaje. En los últimos años se han consolidado y ampliado las competencias que componen los idiomas.

Lo que sigue es una breve descripción de los desarrollos que ocurren en las diversas partes del lenguaje (semántica, fonética, gramática y pragmática) de estos niños en edad preescolar.

- 1) **Semántica:** se refiere al proceso de dar significado a objetos y eventos mediante el uso de palabras y oraciones. Este es el primer componente desarrollado.

El niño captura el mundo a través del modelo de lenguaje que se le transmite. Comprender la relación entre indicadores e indicadores en un contexto determinado. Primero, captura las características más generales de la palabra, y luego, gradualmente irá obteniendo las características más específicas hasta completarla según el lenguaje adulto.

Garton & Pratt (1991) mencionaron que “los niños pequeños no pueden reconocer una palabra como unidad de lenguaje porque no distinguen la palabra del objeto al que se refiere. Por esta razón, les resulta difícil dar definiciones porque se enfocan en los atributos de los conceptos representados por las palabras en cuestión”. En el desarrollo de esta habilidad, estas palabras de contenido (sustantivos, verbos) se reconocen primero, seguidas de palabras funcionales (como adjetivos y adverbios) y finalmente términos relacionales (como preposiciones). Según Garton & Pratt, una vez que “los niños reciben instrucción en lectura y escritura, el conocimiento de las palabras fortalecerá su desarrollo”.

- 2) **Fonética:** se refiere a las reglas que controlan la distribución, orden y estructura del habla (fonemas).

“Si bien el sonido es la unidad básica del lenguaje, en la cadena del lenguaje hablado no se considera al sonido como una entidad independiente, por lo que enfocar el sonido es una tarea difícil para los niños” (Vega & Macotela, 2007). Esta es una de las habilidades importantes desarrolladas en los últimos años.

La capacidad de reconocer los sonidos hablados individuales se denomina conciencia fonológica, y su desarrollo está íntimamente relacionado con el desarrollo posterior de la lectura y la escritura (Vega & Macotela, 2007;

Guarneros, 2010). “Los niños pasaron de dividir el lenguaje hablado en palabras, luego dividir las palabras en sílabas y finalmente convertir estas últimas en fonemas”. (Vernon, 1998; Jacobo y Cols., 2002). Este último nivel constituye un prerrequisito importante para el establecimiento de correspondencias fonema-fonema que los niños deben realizar al aprender a leer.

- 3) **Gramática:** Establece reglas para la construcción de oraciones, el orden de las palabras en la oración y la relación entre las palabras.

La capacidad de reconocer estas reglas se llama conciencia sintáctica. Los niños pueden usar oraciones gramaticalmente correctas desde una edad temprana. Sin embargo, este conocimiento de gramática se considera predeterminado. Los niños necesitan reflexionar sobre este aspecto y ser capaces de reconocerlo para pensar que han formado una conciencia sintáctica. (Vega & Macotela, 2007)

Entre los cuatro componentes del lenguaje, esta es la etapa final del desarrollo y su consolidación continúa hasta que el niño recibe instrucción formal de alfabetización escrita. Se ha demostrado que los niños que han desarrollado la conciencia sintáctica pueden utilizar esta habilidad y la conciencia fonológica para reconocer palabras desconocidas, lo que ayuda al desarrollo de la lectura. (Tunmer, Herriman & Nesdale, 1988)

- 4) **Pragmática:** Implica la aplicación adecuada de las reglas de uso del lenguaje en un contexto dado.

Este aspecto nos permite analizar cómo los niños se convierten en conversadores activos en base a las convenciones sociales que controlan el uso correcto del lenguaje. Incluye, por ejemplo, rutinas de preguntas y respuestas, así como negociaciones para la construcción de significados compartidos.

Los niños deben aprender la secuencia del diálogo y cómo tener un diálogo significativo. Los adultos usan palabras (como preguntas) para aclarar la comprensión, mientras que los niños usan señales no verbales. Los niños usarán gradualmente estrategias similares a las de los adultos. En entornos cotidianos como el hogar y la escuela, esto se aprende sobre la base común de niños y adultos, como las actividades compartidas y la creciente iniciativa de los niños en el diálogo.

El niño usa este conocimiento del lenguaje hablado para desarrollar su conocimiento de lectura y escritura, lo cual ocurre naturalmente dentro y fuera de la escuela.

Garton y Pratt (1991) creen que “existe una conexión entre la alfabetización temprana y la alfabetización posterior a través de la conciencia del lenguaje o la fonética, la sintaxis, la semántica y la conciencia lingüística pragmática”. Esto muestra que el conocimiento del idioma desarrollado después de la edad escolar es útil para la lectura. Consideran el aprendizaje de la alfabetización como el desarrollo del lenguaje hablado y escrito, que se ha desarrollado desde la primera infancia hasta que lo utilizan como un sistema representativo para comunicarse con los demás.

En este concepto, el autor enfatiza la continuidad entre el desarrollo del lenguaje oral en edad preescolar y el desarrollo del lenguaje escrito, los cuales están interrelacionados. La capacidad oral preescolar sienta las bases para la capacidad del lenguaje escrito y, por lo tanto, el desarrollo de un lenguaje escrito más amplio conduce al desarrollo de un lenguaje oral más amplio.

Snow, Tabors y Dickinson (2001) confirmaron que “el desarrollo del inglés oral en la formación preescolar es trascendente porque prepara a los niños para el desarrollo de la alfabetización (es decir, aprender a leer y escribir) en la escuela primaria”. En lo que respecta a Goodman (1986), afirmó que “el lenguaje hablado y el lenguaje escrito son dos procesos lingüísticos paralelos, el lenguaje escrito tiene todas las características del lenguaje hablado, es decir, los signos y sistemas utilizados en el contexto de los hechos lingüísticos”.

La estrecha conexión entre el lenguaje hablado y escrito y las importantes similitudes entre ellos nos permiten comprobar que el lenguaje hablado es la base para el aprendizaje de las características del lenguaje escrito, lo que confiere al lenguaje escrito la misma personalidad y lo compara con él. Los conocimientos que los niños deben adquirir antes de la edad escolar les ayudarán a comprender las características del lenguaje escrito. (Vega, 2011, pág. 20)

2.3.2.8. Funciones del lenguaje

Para Alessandri (2005) el lenguaje tiene diferentes funciones en términos de integración e interacción social, ya sea desde una perspectiva individual o colectiva. Las funciones del lenguaje son las siguientes:

1. Función expresiva o emotiva

Esta función permite a los niños expresar sus emociones y pensamientos, es decir, la parte subjetiva de su existencia. Si no puedes expresar tus emociones con palabras, las expresarás a través de acciones, por lo que puede haber dificultades de comportamiento o adaptación al entorno, beligerancia, desilusión y pesimismo. Cuando no puede transmitir su mensaje o las personas que lo rodean no comprenden el mensaje que el niño quiere transmitir, la situación es más o menos la misma. Por lo tanto, aparecerán rabietas, conductas de deseo o retraimiento con los demás.

2. Función referencial

Es información divulgada en lenguaje hablado. Por lo tanto, cuando un niño no tiene las habilidades verbales adecuadas para su edad, se limitará al informe, podrá recibir y enviar a través del lenguaje, y puede necesitar otros métodos complementarios para acceder y ejecutar la información.

3. Función conativa

Basado en la función de obtener una respuesta específica del oyente. Por tanto, se centra en el receptor, que es el responsable de recibir el mensaje que estamos a punto de enviar, y contiene los impulsos emocionales y psicológicos que contiene. Las dificultades para comprender el lenguaje y su uso dificultarán la interpretación de esta función, provocando problemas en la adaptación social de los niños.

4. Función fáctica

Responsable de la función del canal de prueba, es decir, la función de tener un diálogo con el interlocutor para generar un diálogo. Por tanto, inicia, mantiene o cierra comunicaciones. Pueden ocurrir las siguientes situaciones: los niveles de lenguaje de los interlocutores no son iguales, es mucho más difícil implementar esta función, y los niños con barreras lingüísticas que se comunican con el entorno del lenguaje también se encontrarán con la misma situación.

5. Función lúdica

Admitió que es necesario cumplir con los requisitos de niños y adultos para el juego y el ingenio. El lenguaje es una herramienta interesante en todas las etapas del desarrollo, desde los juegos vocales del bebé hasta los juegos de doble significado y los adolescentes. Por tanto, si el bebé tiene menos

probabilidades de estar expuesto al lenguaje, además del problema de integración con el entorno, esto le impedirá jugar de la misma forma.

6. Función simbólica

Se encarga de simbolizar la realidad de los niños a través de las palabras. Esta característica es fundamental para la obtención de ideas abstractas (interpretación a través del lenguaje). Por tanto, según los logros alcanzados a nivel de lengua, la realidad corresponderá a distintos grados de abstracción y simbolización.

7. Función estructural

Aprueba la función de acomodar nueva información en conocimientos previos, y su estructura ideológica facilita el uso rápido de la información cuando se solicita. Por ejemplo, si un niño sufre de una barrera del idioma, puede ser que el niño tenga la información, pero es difícil para él obtener la información debido a que “registró incorrectamente” la información.

8. Función social

Ya sea en diferentes situaciones o en diferentes situaciones, puede promover la socialización y la interacción entre sus contactos lingüísticos. La incapacidad para comunicarse a menudo resulta en personas que sufren de exclusión social en el entorno del lenguaje porque no pueden comunicarse frente a extraños como otros, o no pueden entender las estrategias de comunicación utilizadas por alguien. (p.44)

2.3.2.9. Principios para el desarrollo de la expresión oral

De la Cruz & Vega (2017, citado por Mosquera, 2012) mencionaron “el principio del desarrollo de la expresión oral, que es el lenguaje y por tanto la herramienta básica para lograr una comunicación plena entre profesores y alumnos”. Aquí, además de la transmisión de ideas, la transmisión de emociones y la capacidad de persuasión, la influencia del lenguaje de los profesores en el habla de los estudiantes también juega un papel importante.

Para lograr este objetivo, es necesario considerar los principios, leyes y categorías de la pedagogía; los elementos básicos de la preparación profesional para promover el crecimiento interdisciplinario de la expresión verbal.

- **El principio de vincular la educación con la vida**, el entorno social y el trabajo brinda la posibilidad de que toda actividad que realicen los docentes

en las distintas disciplinas incite a los alumnos a hablar, preguntar y responder libremente mediante una preparación intensa y personalizada.

Las materias de estudio deben brindar oportunidades para conectar materias que correspondan a los gustos, experiencias, talentos e intereses de los estudiantes; adaptarlos al conocimiento del mundo que los rodea: hogar, escuela, comunidad, personas que viven con ellos o interactúan con ellos con frecuencia. La vida real de la persona.

- **Los principios de las características colectivas e individuales de la educación de la personalidad** y su respeto impulsan al docente a asegurar la continuidad del lenguaje en la relación entre profesores y alumnos, profesores y alumnos, y alumnos y alumnos, y tener en cuenta el valor de lo natural. camino para que los estudiantes adquieran su lengua materna.

Por tanto, es necesario partir de las competencias lingüísticas que los alumnos han dominado, y tender a realizarlas o normalizarlas a través del rol activo del alumno en las tareas, respetando siempre sus características personales.

Por lo tanto, a pesar de la práctica de la crítica y la autocrítica, es importante que los profesores tengan en cuenta las diferencias en el desarrollo del vocabulario y el lenguaje, que se deben a diferencias en sus antecedentes o entorno social y cultural. Corrigiendo expresiones incorrectas. (pág. 20)

2.3. Definición de términos básicos

- **Actividad lúdica:** son cosas que se pueden hacer en el tiempo libre, el propósito es liberar el estrés, deshacerse de la vida diaria y obtener un poco de felicidad, diversión y entretenimiento.
- **Armonía:** sucede cuando se tocan dos o más notas al mismo tiempo. Por lo tanto, la armonía se refiere a la disposición de las notas en los acordes y la estructura general de los acordes en la música.
- **Desarrollo integral:** es un proceso que se logra a través de una serie de acciones políticas, sociales y económicas. Estas acciones se basan en la promoción de la dignidad personal, la unidad y la afiliación para mejorar las condiciones para el desarrollo integral de las familias y las personas, contribuyendo así a la sociedad y sociedad.

- **Expresión oral:** es una habilidad del lenguaje relacionada con la producción de palabras habladas. Es un tipo de habilidad comunicativa, que incluye no solo el dominio de la pronunciación, el vocabulario y la gramática del idioma de destino, sino también el conocimiento de la cultura social y la pragmática.
- **Fluidez:** es la capacidad lingüística es la capacidad de expresar de manera flexible ideas compuestas por asociaciones y relaciones de palabras en un entorno lingüístico de una manera clara y fácil de entender, de modo que el contenido transmitido tenga significado. La fluidez hablada es una condición necesaria para la comunicación.
- **Fonética:** es una disciplina lingüística que estudia el habla humana, es decir, la realización física y la percepción de los símbolos que componen la lengua. Este es un tema cercano a la fonética (aunque diferente) porque trata los aspectos sonoros del lenguaje.
- **Fragmática:** es una disciplina que estudia el lenguaje, se relaciona con el contexto en el que se generan las ideas, es decir, las oraciones producen semántica, pero su significado e interpretación dependen del contenido y contexto del lenguaje, porque una misma oración puede tener contextos diferentes.
- **Función conativa:** es la función de lenguaje que se utiliza cuando intentamos que el destinatario del correo electrónico responda de determinada manera (responder preguntas, solicitudes de acceso).
- **Función fática:** se enfrenta al canal de comunicación entre el emisor y el receptor. El propósito es iniciar, extender, interrumpir o finalizar una conversación, o simplemente verificar si existe algún tipo de conexión. Su contenido informativo es vacío o escaso, y se utiliza como forma o forma de saludo.
- **Función lúdica:** es una construcción epistemológica utilizada para explicar la dimensión humana relacionada con la imaginación y la fantasía, que se reproduce en diversas formas simbólicas en el arte, el folclore y la cultura cotidiana.
- **Gesto:** es una forma importante de comunicación no verbal o no verbal, en la que las expresiones corporales visibles reemplazan o se combinan con la voz para transmitir ciertos mensajes.
- **Gramática:** es una rama de la lingüística dedicada al estudio de las leyes, principios y reglas que rigen los diferentes usos del lenguaje y la forma en que las palabras se organizan en oraciones establecidas por los antiguos griegos.

- **Juego:** El entretenimiento es la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento, entretenimiento y emoción en el proceso de entretenimiento.
- **Voz:** se compone de los sonidos que hacen las personas que utilizan las cuerdas vocales. Generalmente, los sonidos se pueden dividir en: pulmones, cuerdas vocales y “voces”. Los pulmones deben generar suficiente flujo de aire para hacer vibrar las cuerdas vocales (el aire es el combustible del sonido).

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos de regla de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.
- Los juegos dramáticos de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.
- Los juegos funcionales de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

2.5. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
ACTIVIDAD LÚDICA	• Juegos de regla	• Resolver discusiones que ocurran durante el juego.	Ítems
	• Juegos dramático	• Diviértase y aprenda valiosas habilidades teatrales.	Ítems
	• Juegos funcionales	• Movimientos libres como saltar, correr, trepar y girar. • Libre manipulación de objetos estructurados.	Ítems

EXPRESIÓN ORAL	• Fluidez	• Expresa ideas con facilidad.	Ítems
	• Entonación	• Conversa de manera fluida.	Ítems
	• Vocalización	• Muestre confianza en cada palabra que pronuncie.	Ítems
	• Coherencia	• Use el tono apropiado	Ítems
	• Claridad	• Diga cada palabra con precisión.	Ítems
		• Use palabras apropiadas para su edad para comunicarse.	Ítems
		• Cuente sus experiencias a su vez.	Ítems
		• Utilice conectores para conectar sus ideas.	Ítems
		• Expresar palabras de manera apropiada.	Ítems
		• Emite el mensaje con claridad.	Ítems

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Para este análisis, utilizamos un diseño transversal no experimental. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja por un solo grupo, y los datos a analizar se recolectan en un solo momento.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años, matriculados en el año escolar 2020, en la de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” del distrito de Huacho, los mismos que suman 100.

3.2.2. Muestra

A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

En la búsqueda de campo se utilizaron técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación previa coordinación y colaboración con los docentes, lo que me permitió estudiar cuantitativamente estas dos variables cualitativas, es decir, realizar la investigación desde un método mixto.

Utilizamos el instrumento listo de cotejo sobre las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años, que consta de 17 ítems con 3 alternativas para la variable actividad lúdica y 15 Ítems con 3 alternativas para la variables expresión oral, que se le evalúa uno a uno de los niños elegidos como sujetos muestrales.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Al aplicar el instrumento de recolección de datos acerca de las actividades lúdicas a los niños de 5 años, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Sigue las instrucciones verbales de la maestra.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	20	20,0	20,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

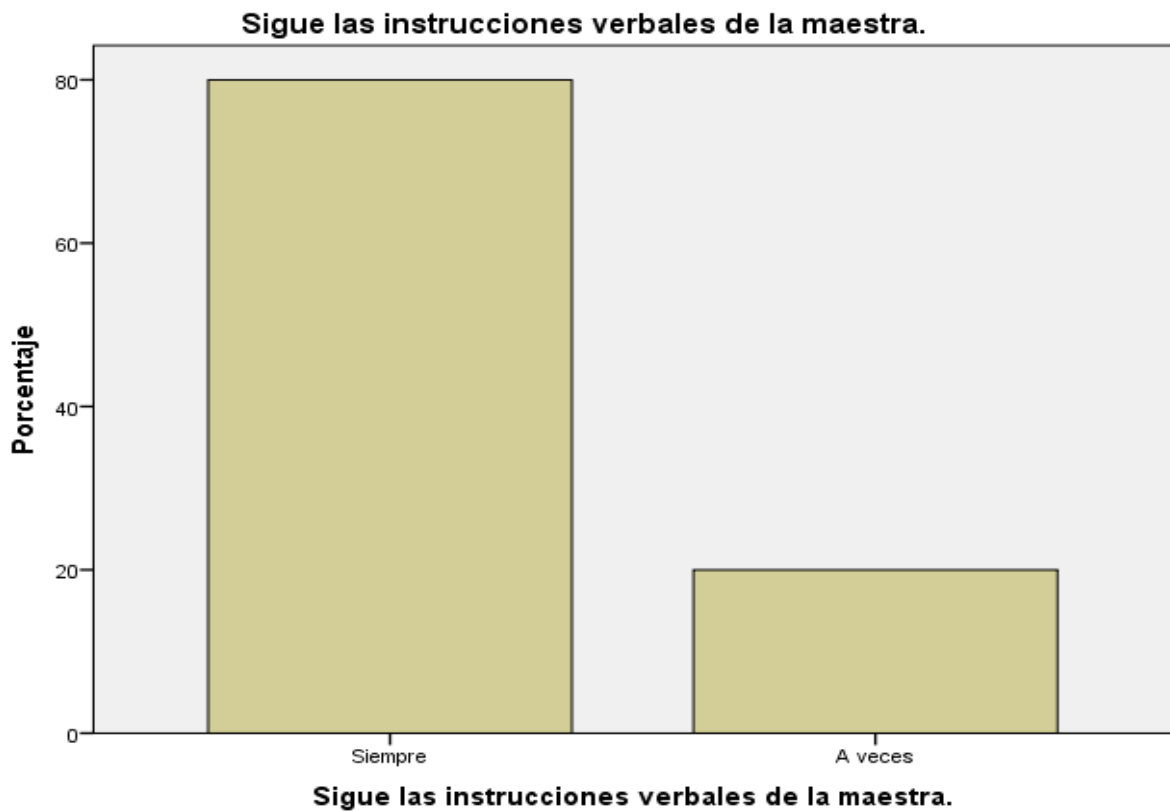


Figura 1: Sigue las instrucciones verbales de la maestra.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indica que siempre siguen las instrucciones verbales de la maestra y el 20,0% indica que a veces siguen las instrucciones verbales de la maestra.

Tabla 2

Respetar los límites de espacio y tiempo durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	18	18,0	18,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

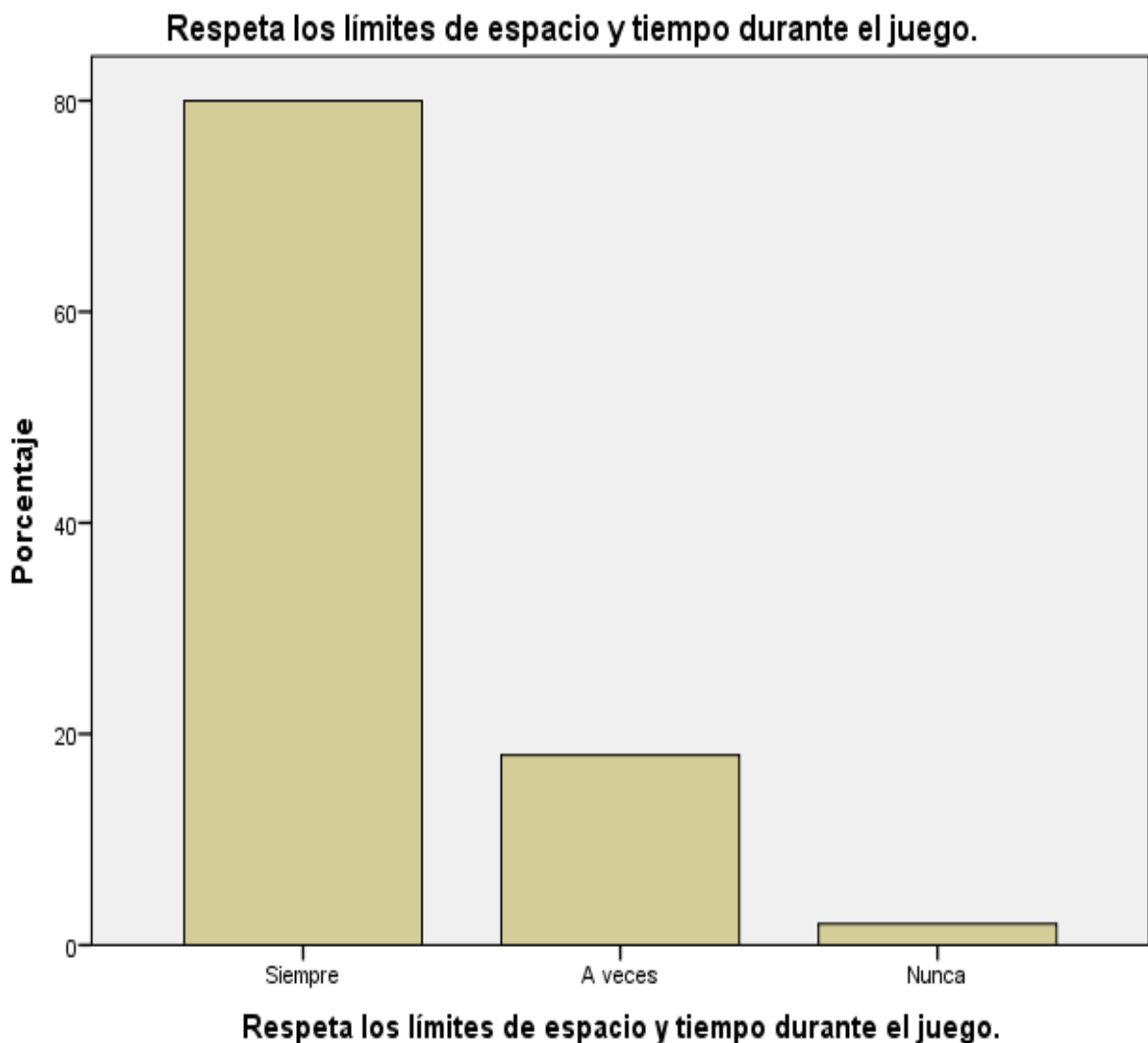


Figura 2: Respetar los límites de espacio y tiempo durante el juego.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indican que siempre respetan los límites de espacio y tiempo durante el juego, el 18,0% indican que a veces respetan los límites de espacio y tiempo durante el juego y el 2,0% indican que nunca respetan los límites de espacio y tiempo durante el juego.

Tabla 3

Disfruta el juego con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	95	95,0	95,0	95,0
	A veces	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

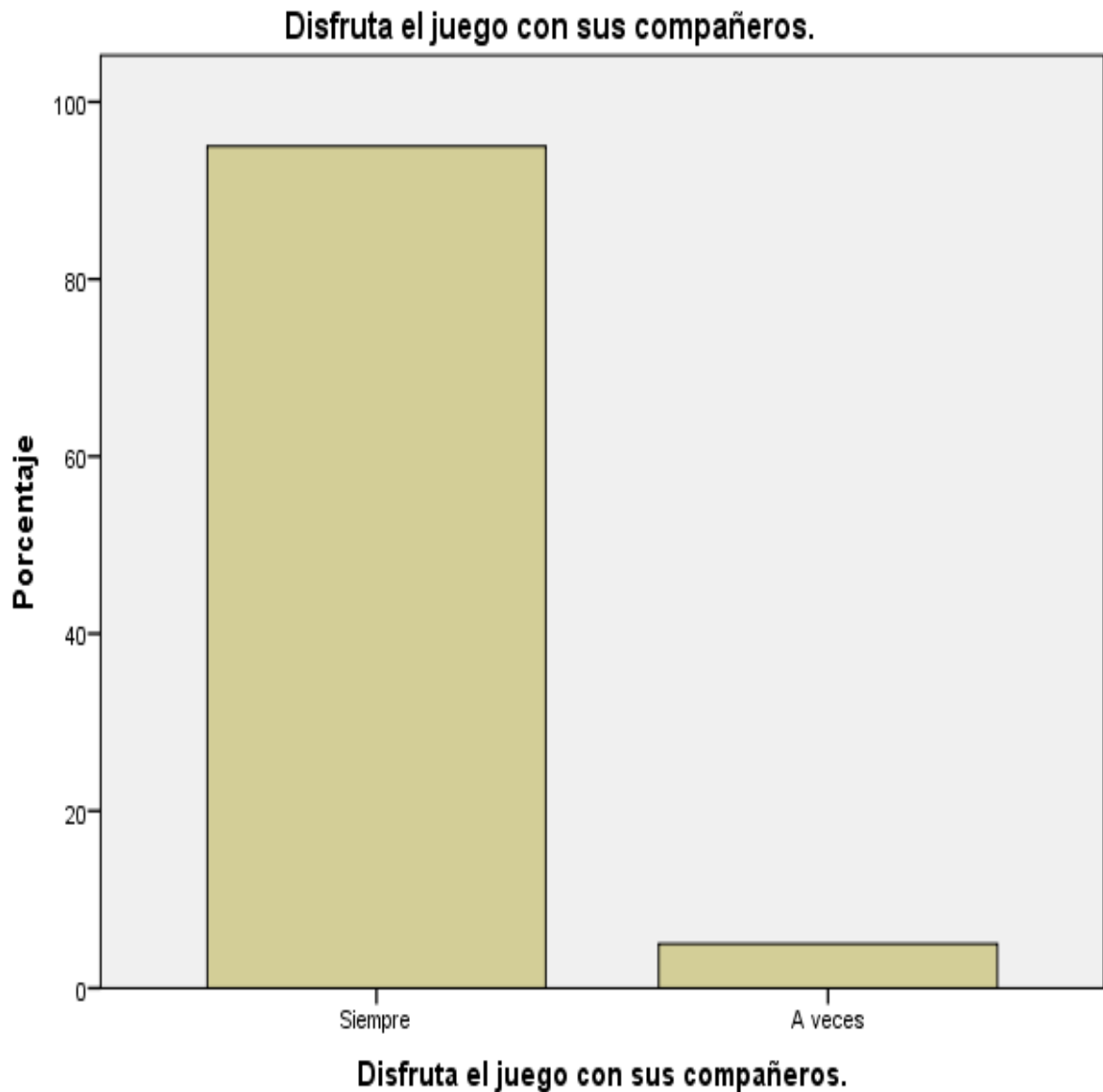


Figura 3: Disfruta el juego con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 95,0% indica que siempre disfrutaban los juegos con sus compañeros y el 5,0% indican que a veces disfrutaban los juegos con sus compañeros.

Tabla 4

Se integra al grupo mientras juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	98	98,0	98,0	98,0
	A veces	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

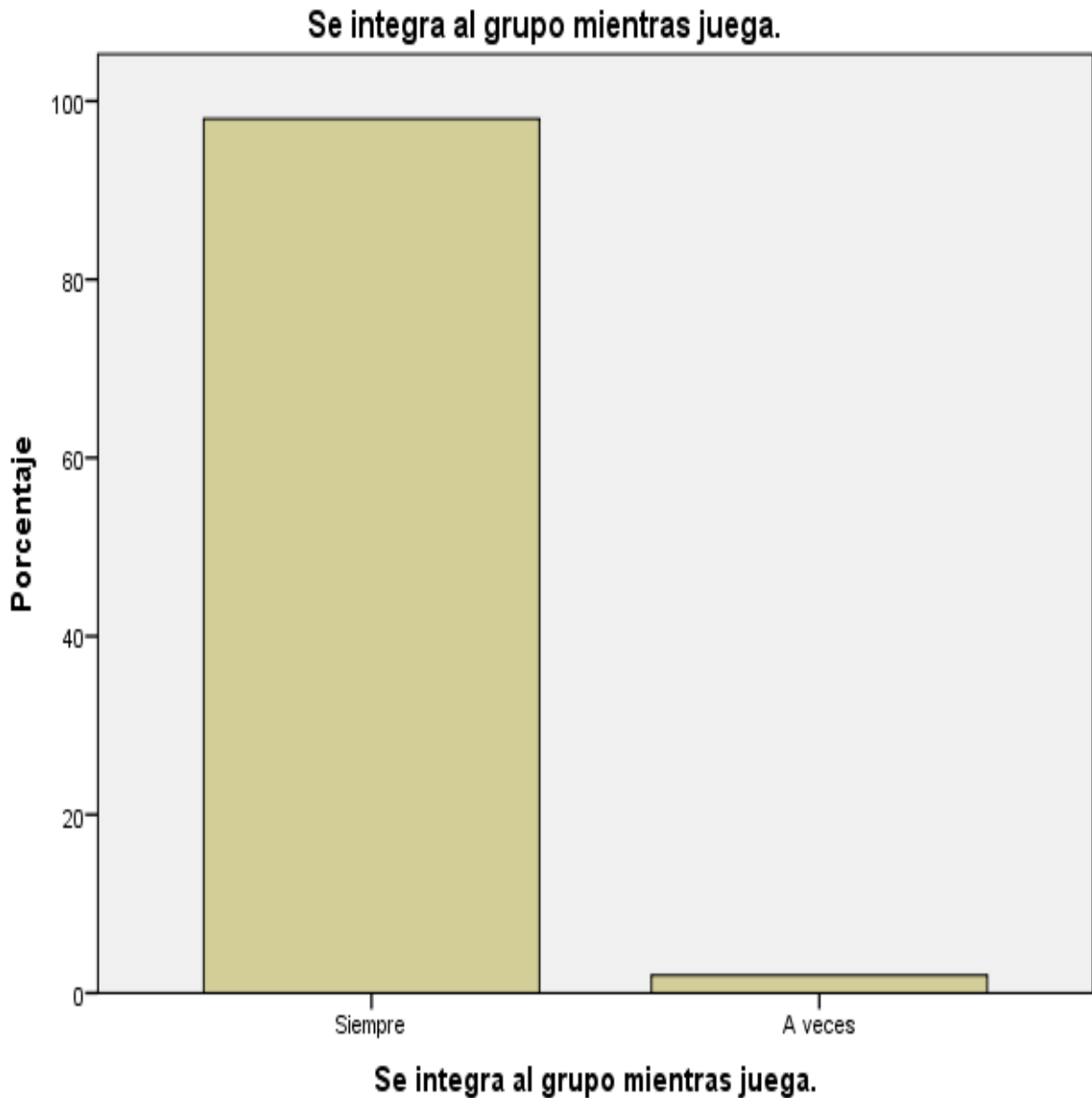


Figura 4: Se integra al grupo mientras juega.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 98,0% indican que siempre se integran al grupo mientras juegan y el 2,0% indican que a veces se integran al grupo mientras juegan.

Tabla 5

Juega en equipo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	98	98,0	98,0	98,0
	A veces	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

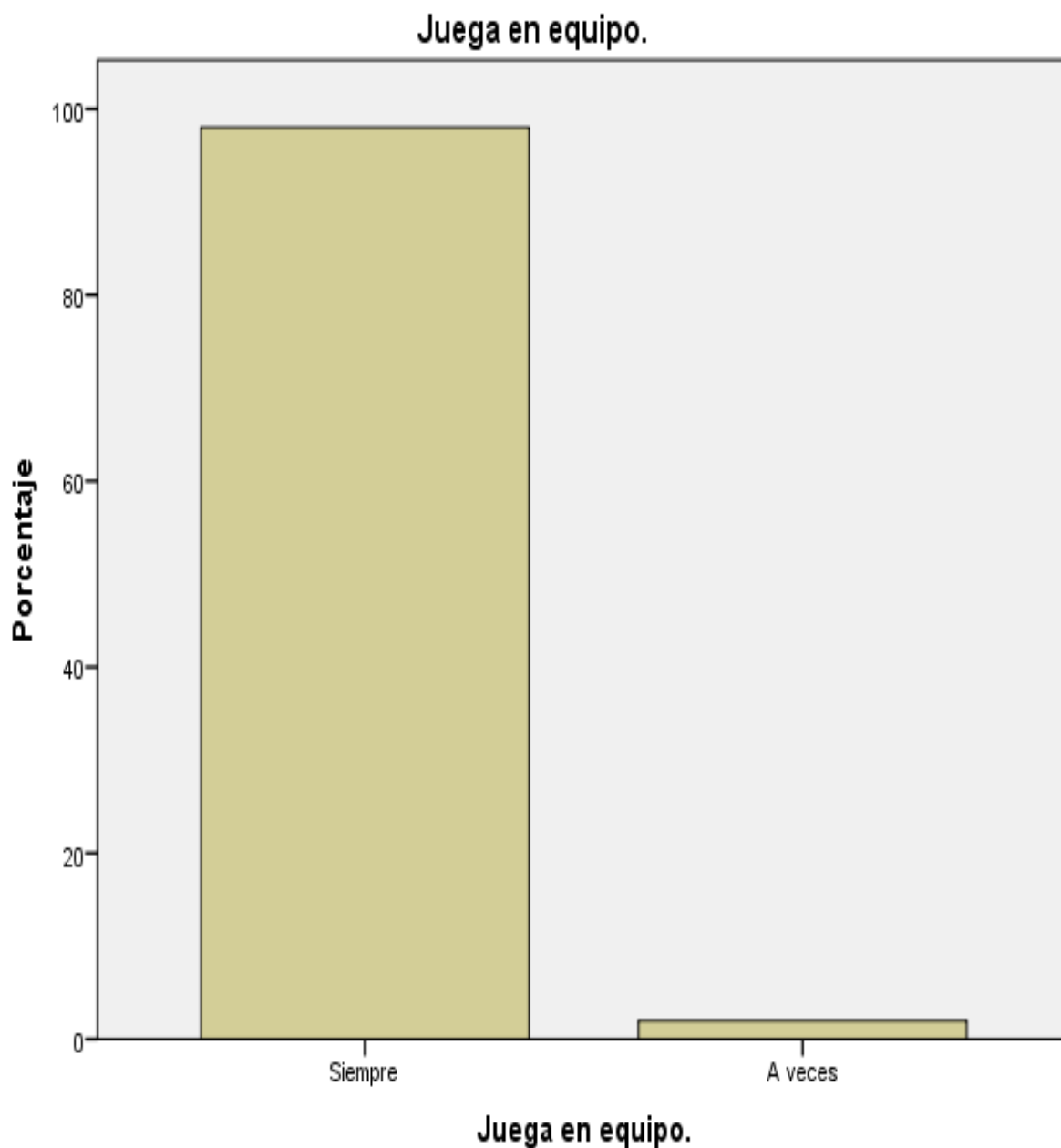


Figura 5: Juega en equipo.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 98,0% indican que siempre juegan en equipo y el 2,0% indican que a veces juegan en equipo.

Tabla 6

Respetar las reglas de la maestra en el desarrollo del juego grupal.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	95	95,0	95,0	95,0
	A veces	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

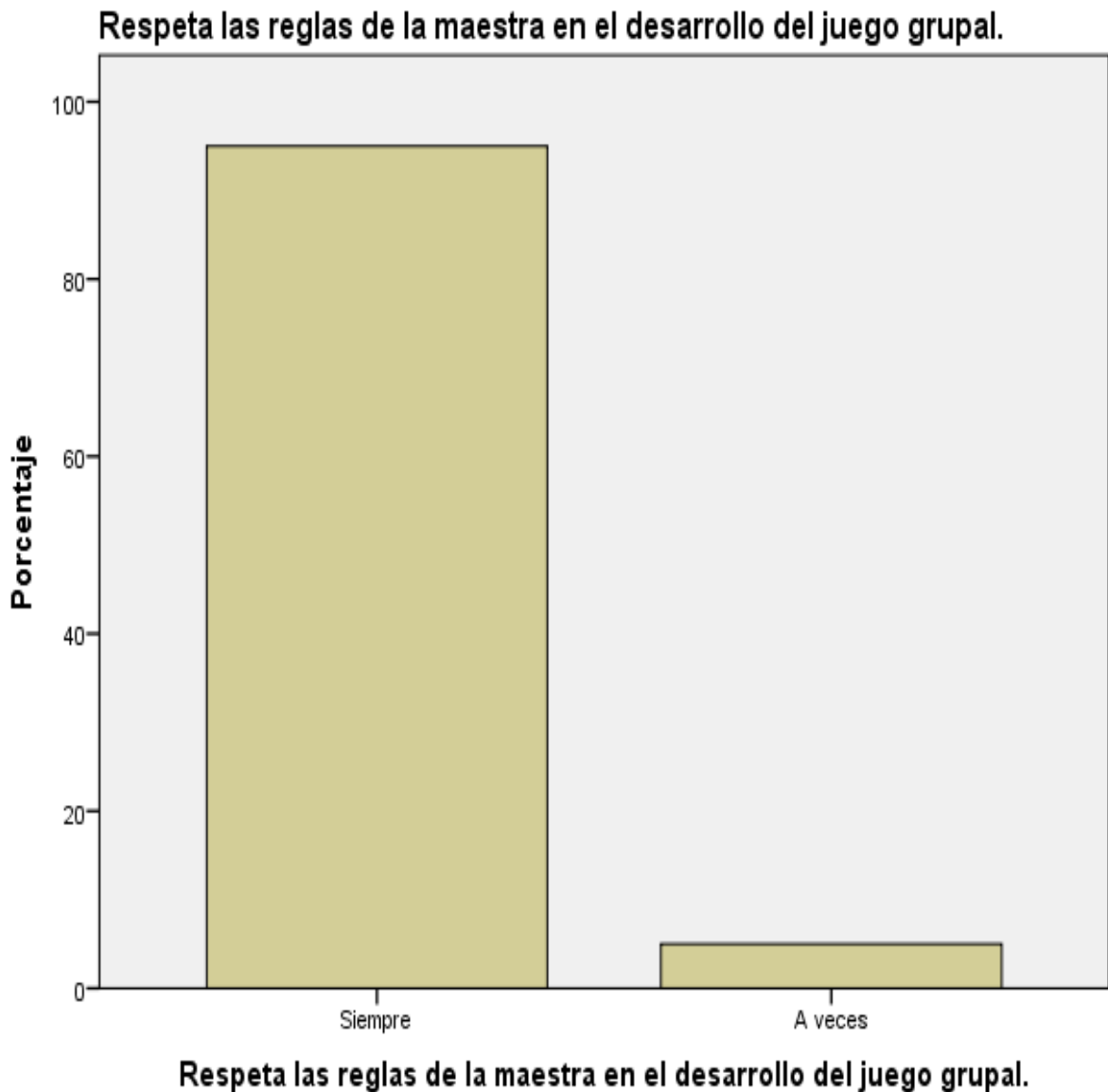


Figura 6: Respetar las reglas de la maestra en el desarrollo del juego grupal.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 95,0% indican que siempre respetan las reglas de la maestra en el desarrollo del juego grupal y el 5,0% indican que a veces respetan las reglas de la maestra en el desarrollo del juego grupal.

Tabla 7

Imita la rutina de mamá y/o Papá.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	90	90,0	90,0	90,0
	A veces	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

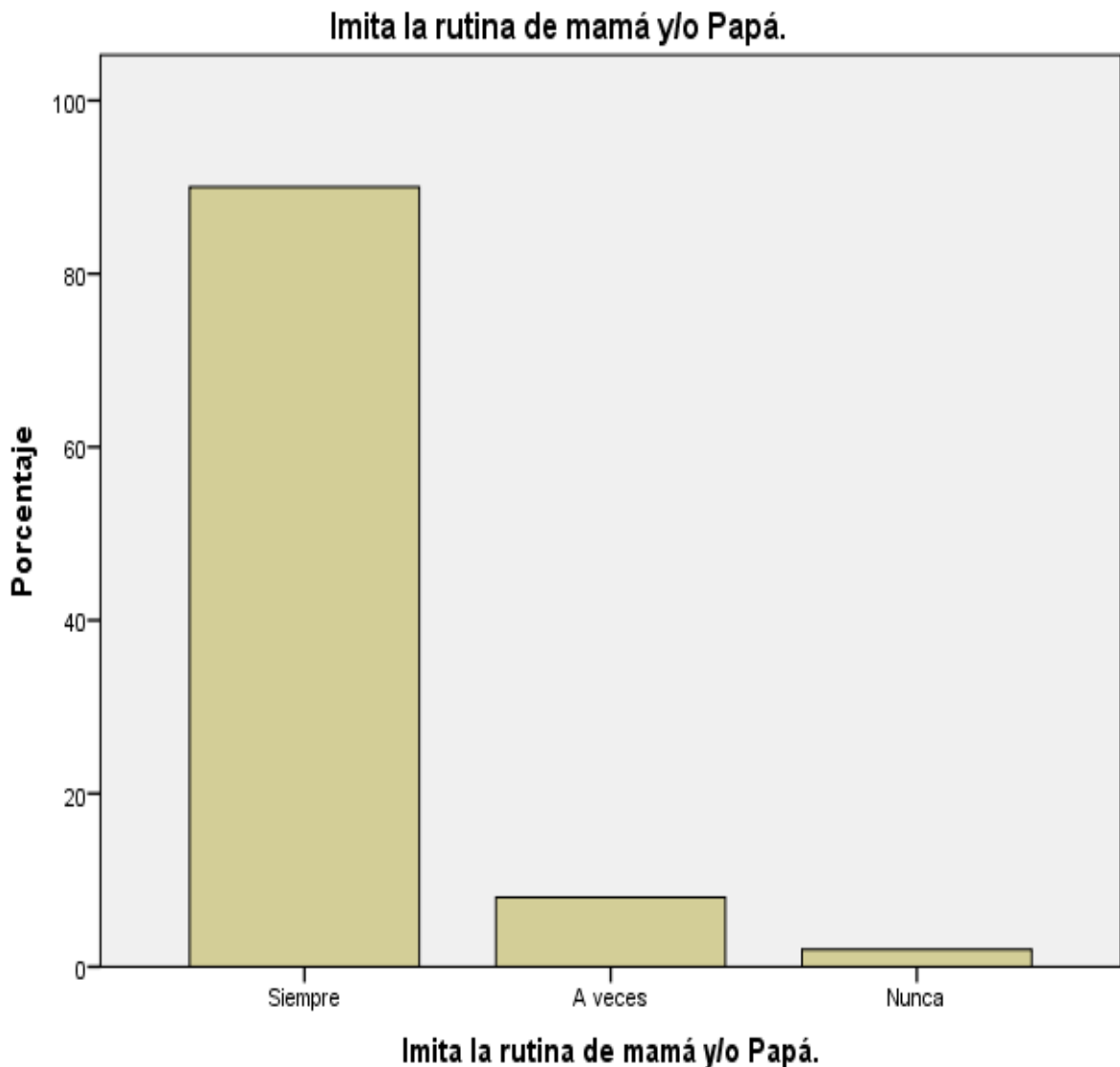


Figura 7: Imita la rutina de mamá y/o Papá.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que siempre imitan la rutina de su mamá y/o papá, el 8,0% indican que a veces imitan la rutina de su mamá y/o papá y el 2,0% indican que nunca imitan la rutina de su mamá y/o papá.

Tabla 8

Participa en escenas de teatro con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	20	20,0	20,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

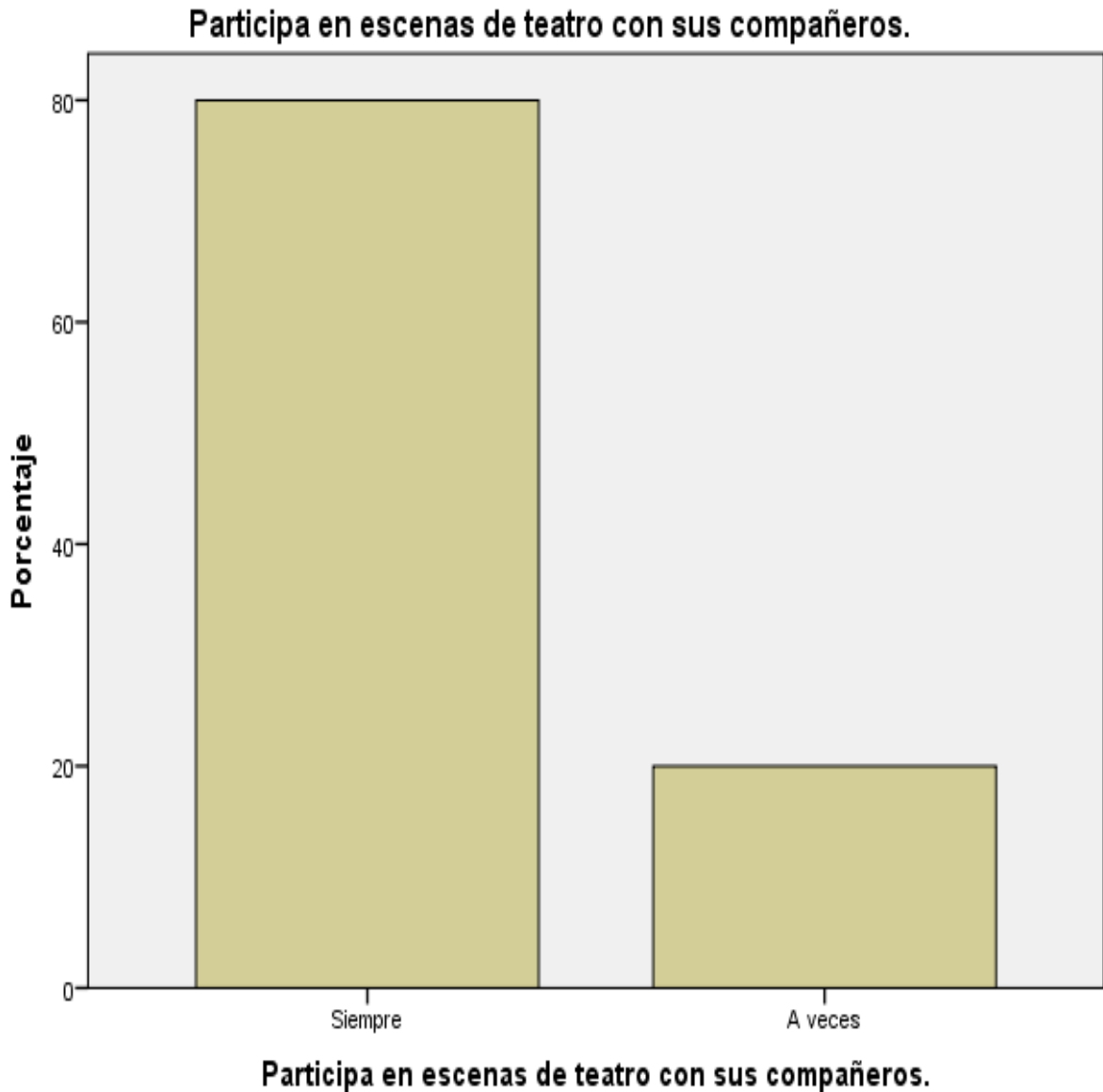


Figura 8: Participa en escenas de teatro con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indican que siempre participan en las escenas de teatro con sus compañeros y el 20,0% indican que a veces participan en escenas de teatro con sus compañeros.

Tabla 9

Se expresa verbalmente durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	18	18,0	18,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

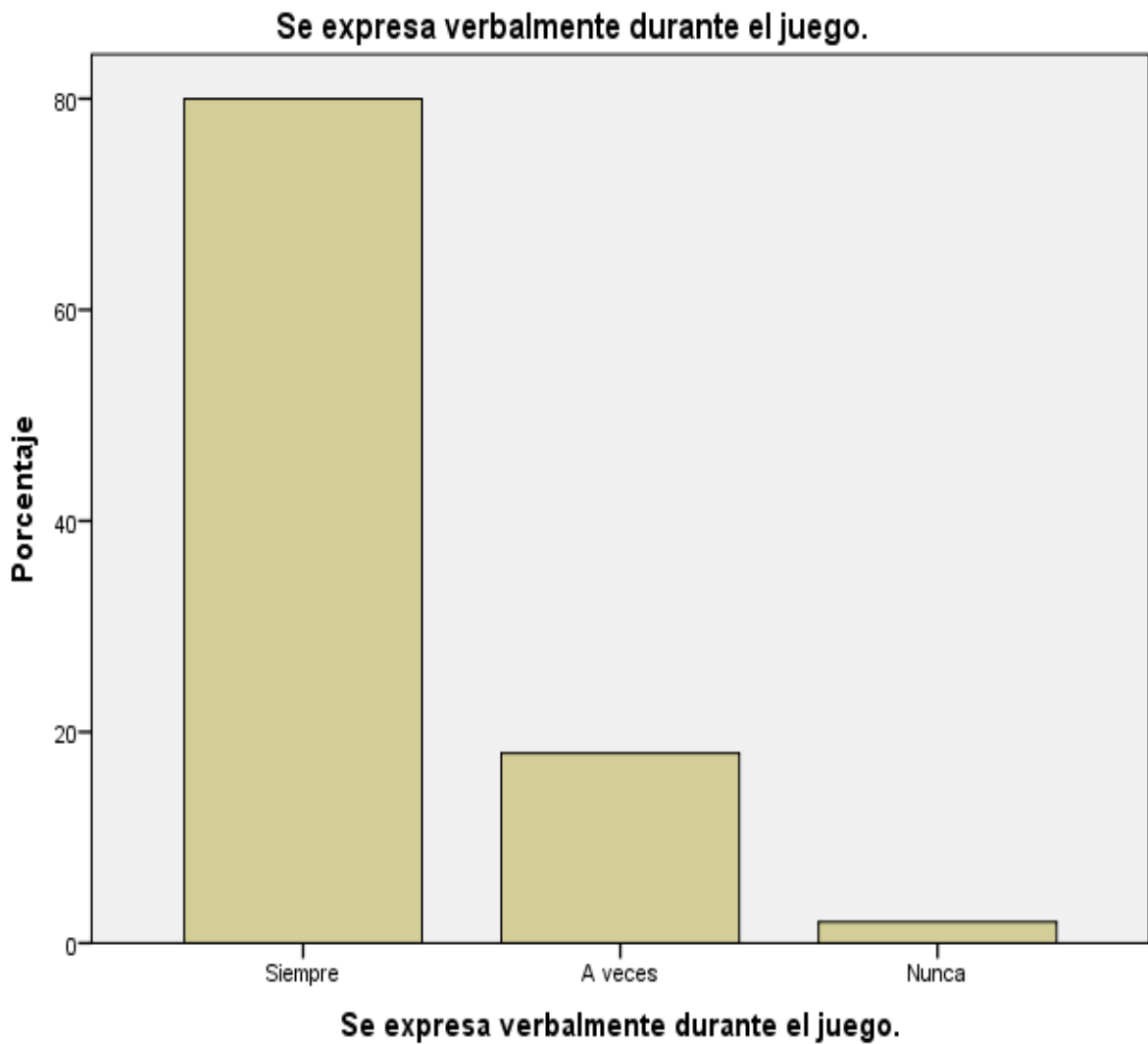


Figura 9: Se expresa verbalmente durante el juego.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indican que siempre se expresan verbalmente durante el juego, el 18,0% indican que a veces se expresan verbalmente durante el juego y el 2,0% indican que nunca se expresan verbalmente durante el juego.

Tabla 10

Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la maestra.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	95	95,0	95,0	95,0
	A veces	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



Figura 10: Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la maestra.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 95,0% indica que siempre imitan sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la maestra y el 5,0% indican que a veces imitan sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la maestra.

Tabla 11

Imita roles laborales de los adultos (chofer, medico, enfermera).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	98	98,0	98,0	98,0
	A veces	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

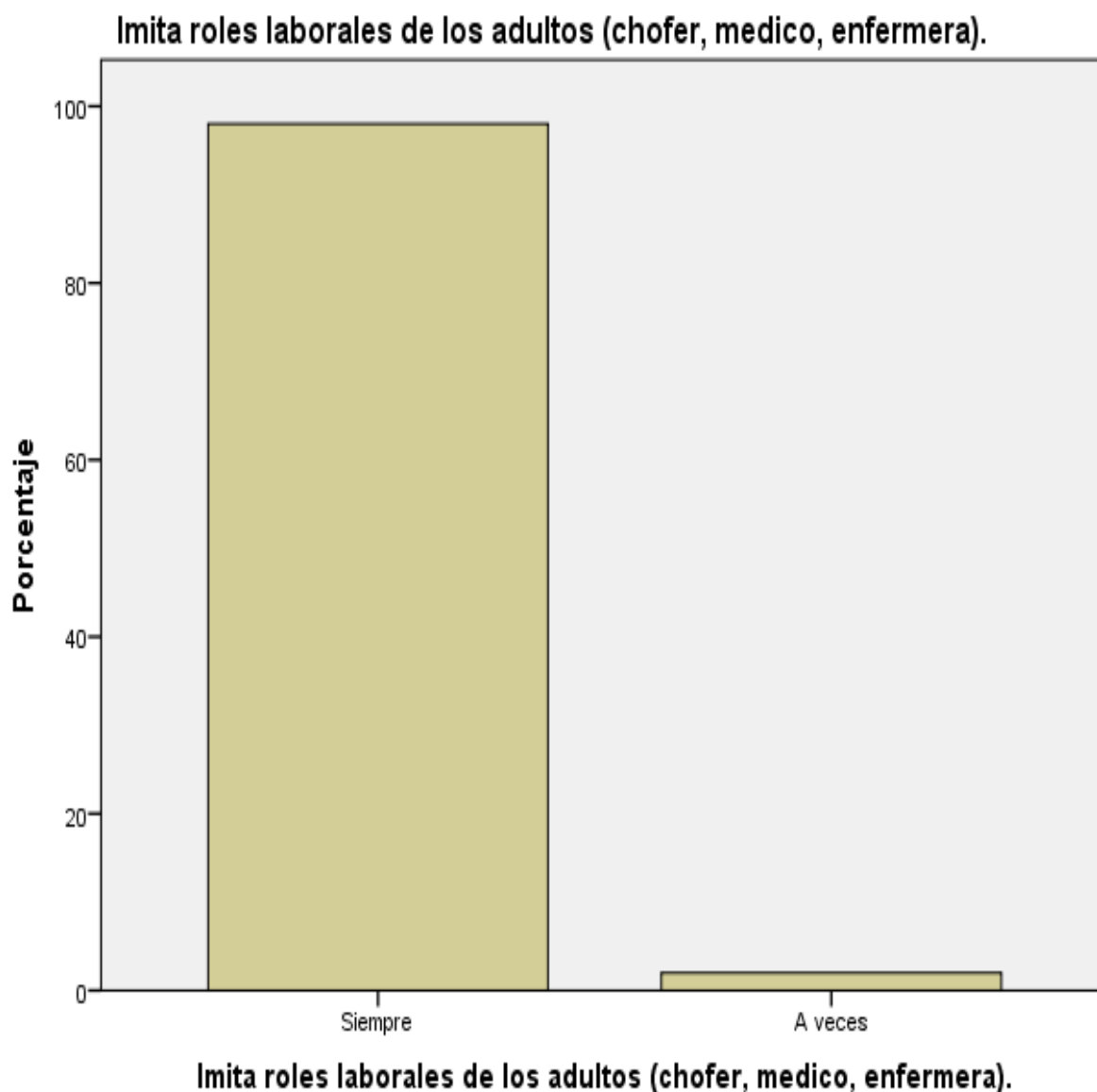


Figura 11: Imita roles laborales de los adultos (chofer, medico, enfermera).

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 98,0% indican que siempre imitan roles laborales de los adultos (chofer, medico, enfermera) y el 2,0% indica que a veces imitan roles laborales de los adultos (chofer, medico, enfermera).

Tabla 12

Expresa emociones del personaje que está imitando.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	90	90,0	90,0	90,0
	A veces	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

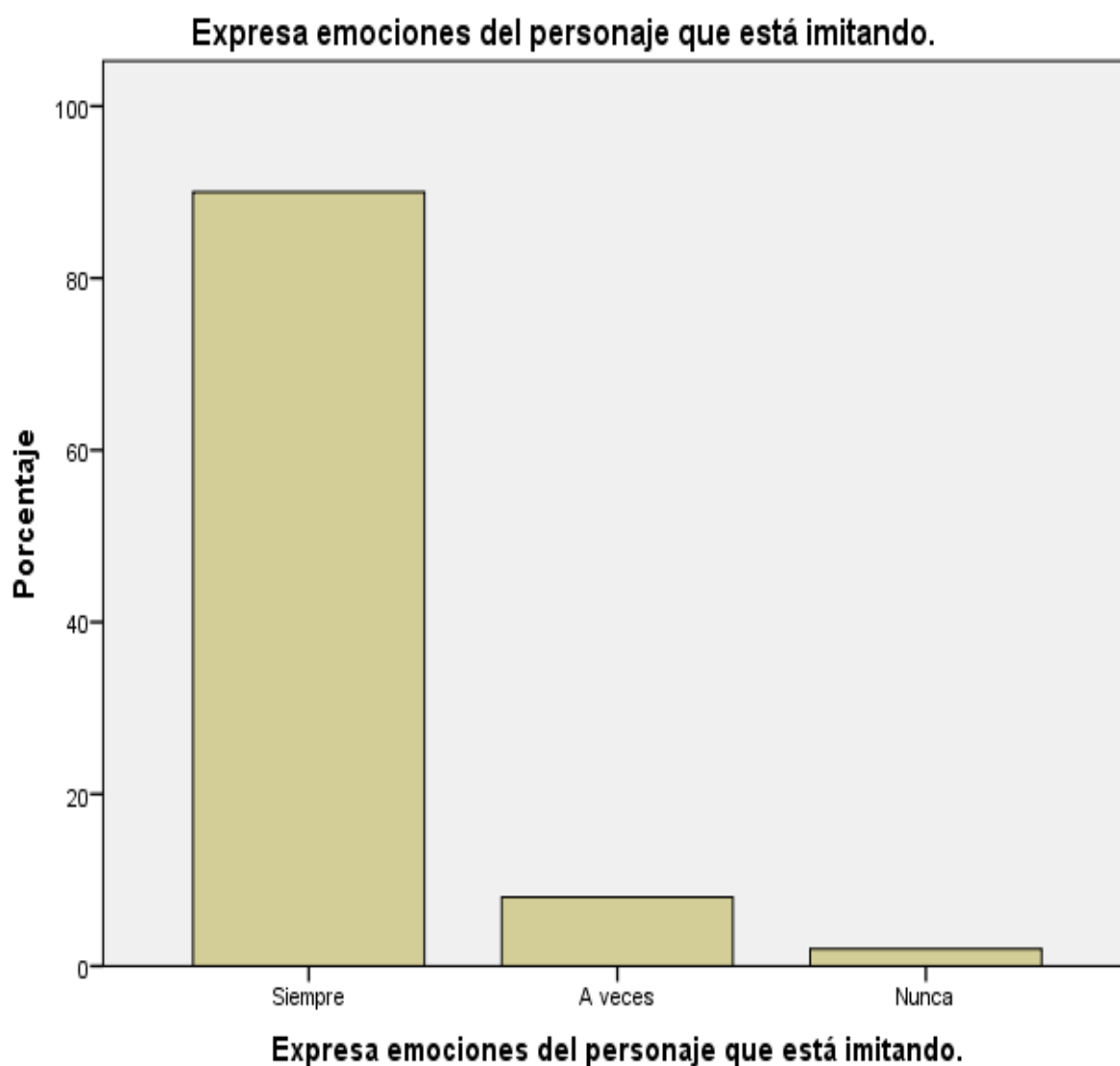


Figura 12: Expresa emociones del personaje que está imitando.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que siempre expresan las emociones de los personajes que imitan, el 8,0% indican que a veces expresan las emociones de los personajes que imitan y el 2,0% indican que nunca expresan las emociones del personaje que imitan.

Tabla 13

Camina, corre y salta en forma independiente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	90	90,0	90,0	90,0
	A veces	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

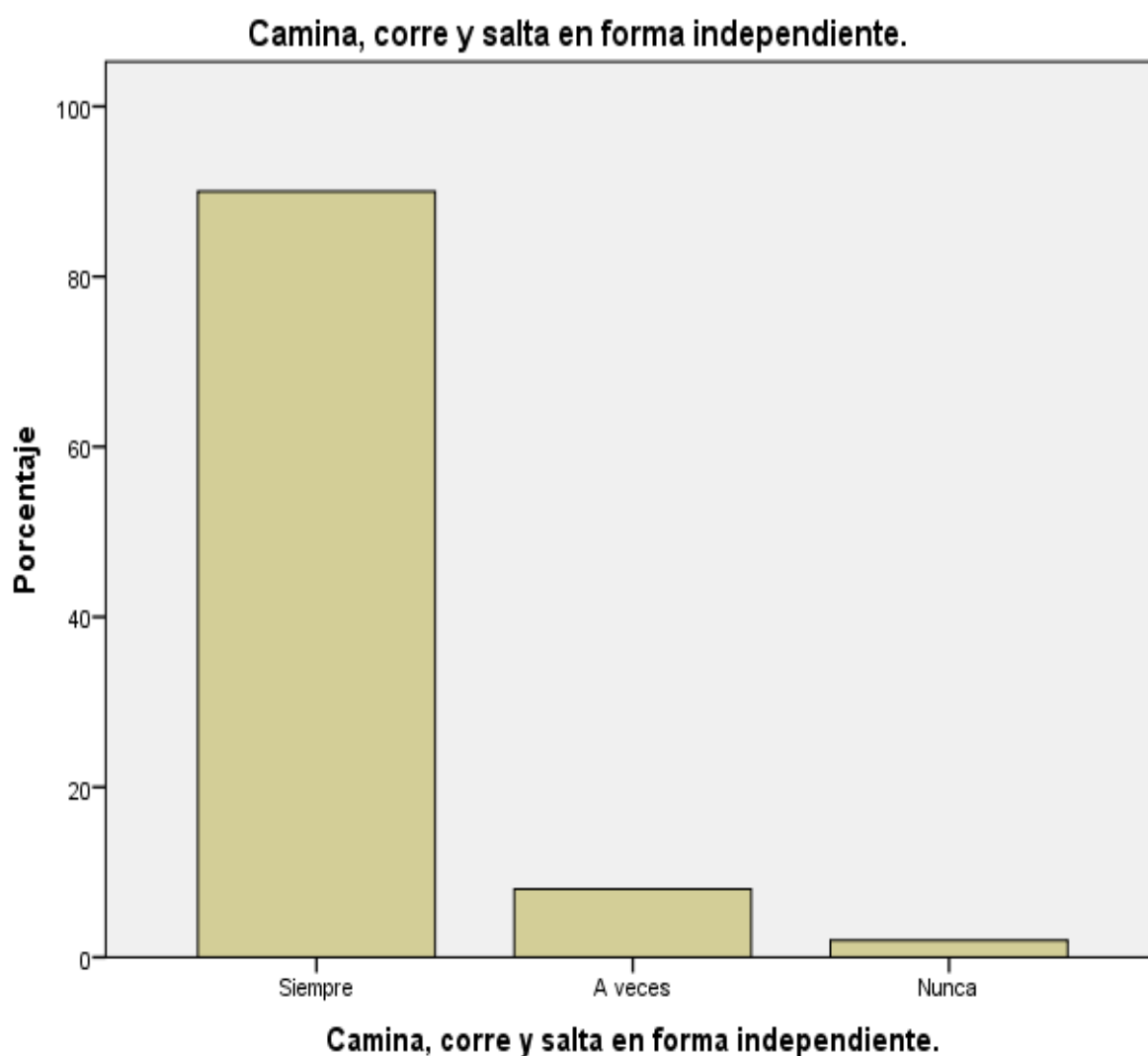


Figura 13: Camina, corre y salta en forma independiente.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que siempre caminan, corren y saltan de forma independiente, el 8,0% indican que a veces caminan, corren y saltan de forma independientes y el 2,0% indican que nunca caminan, corren y saltan de forma independiente.

Tabla 14

Se desplaza libremente en el espacio donde juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	95	95,0	95,0	95,0
	A veces	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

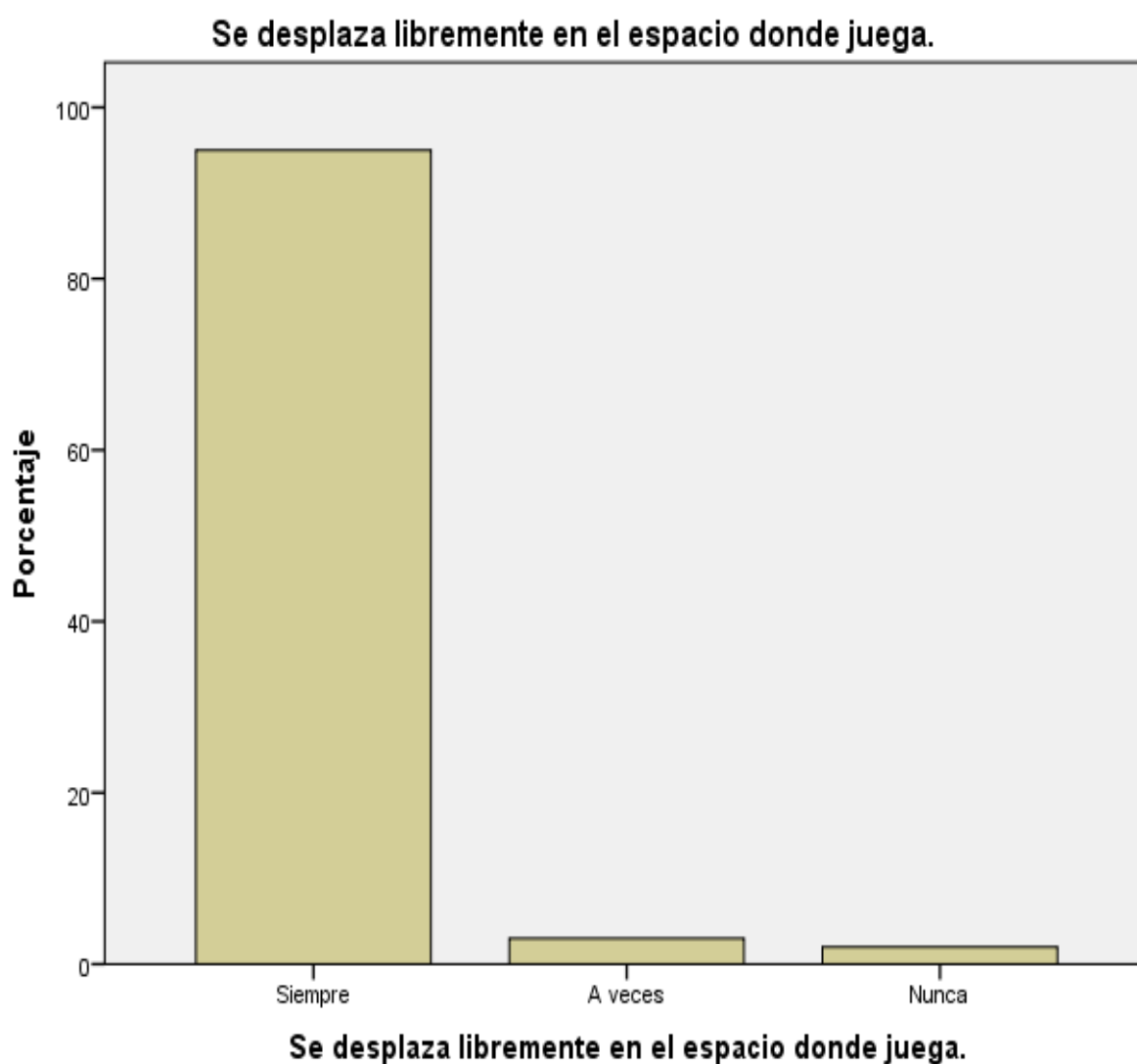


Figura 14: Se desplaza libremente en el espacio donde juega.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 95,0% indican que siempre se desplazan libremente en el espacio donde juegan, el 3,0% indican que a veces se desplazan libremente en el espacio donde juegan y el 2,0% indican que nunca se desplazan libremente en el espacio donde juegan.

Tabla 15

Puede subir las escaleras sin apoyo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	90	90,0	90,0	90,0
	A veces	10	10,0	10,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

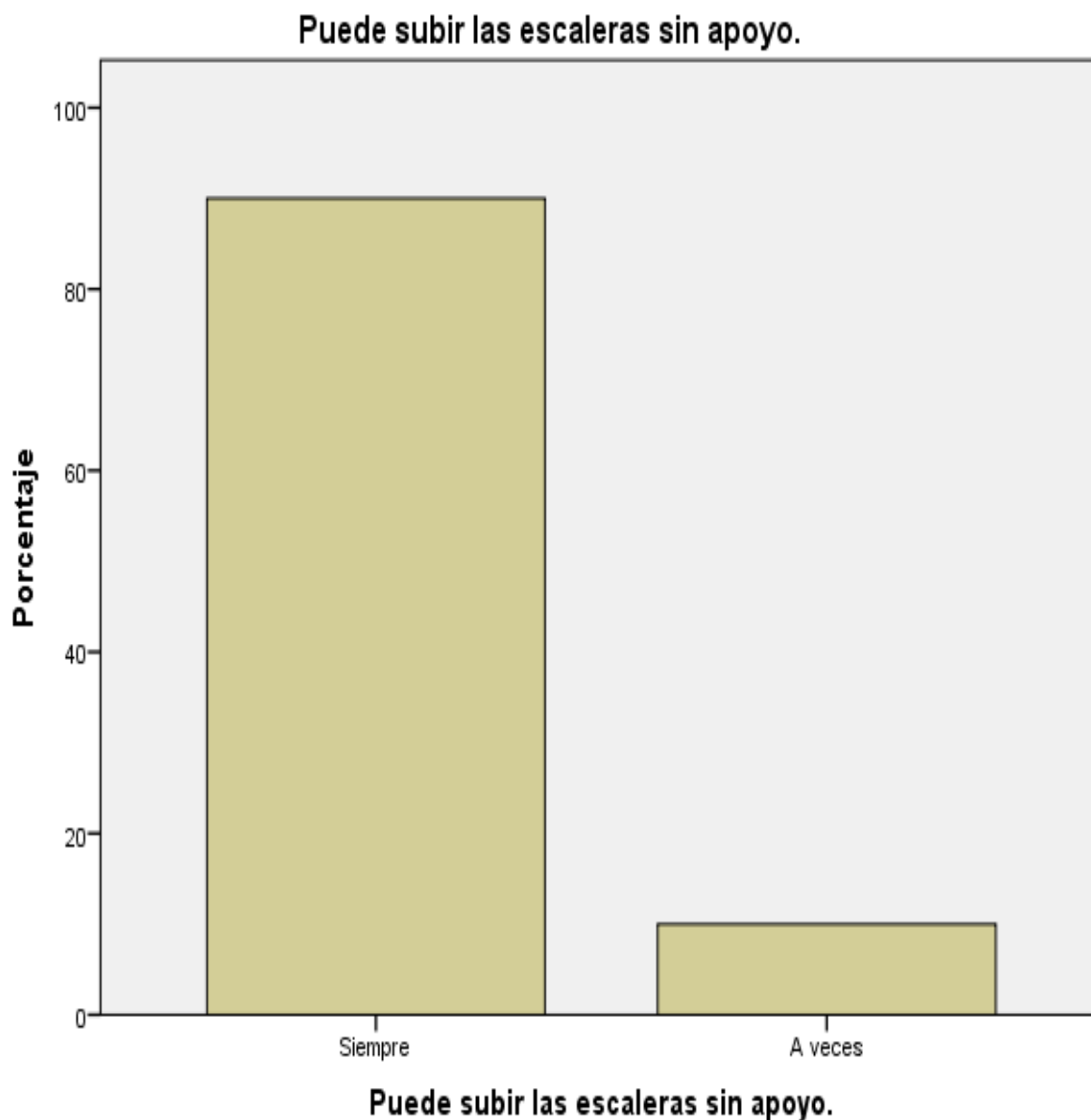


Figura 15: Puede subir las escaleras sin apoyo.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que siempre pueden subir las escaleras sin apoyo y el 10,0% indican que a veces pueden subir las escaleras sin apoyo.

Tabla 16

Se da volantines sin apoyo en la colchoneta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	10	10,0	10,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

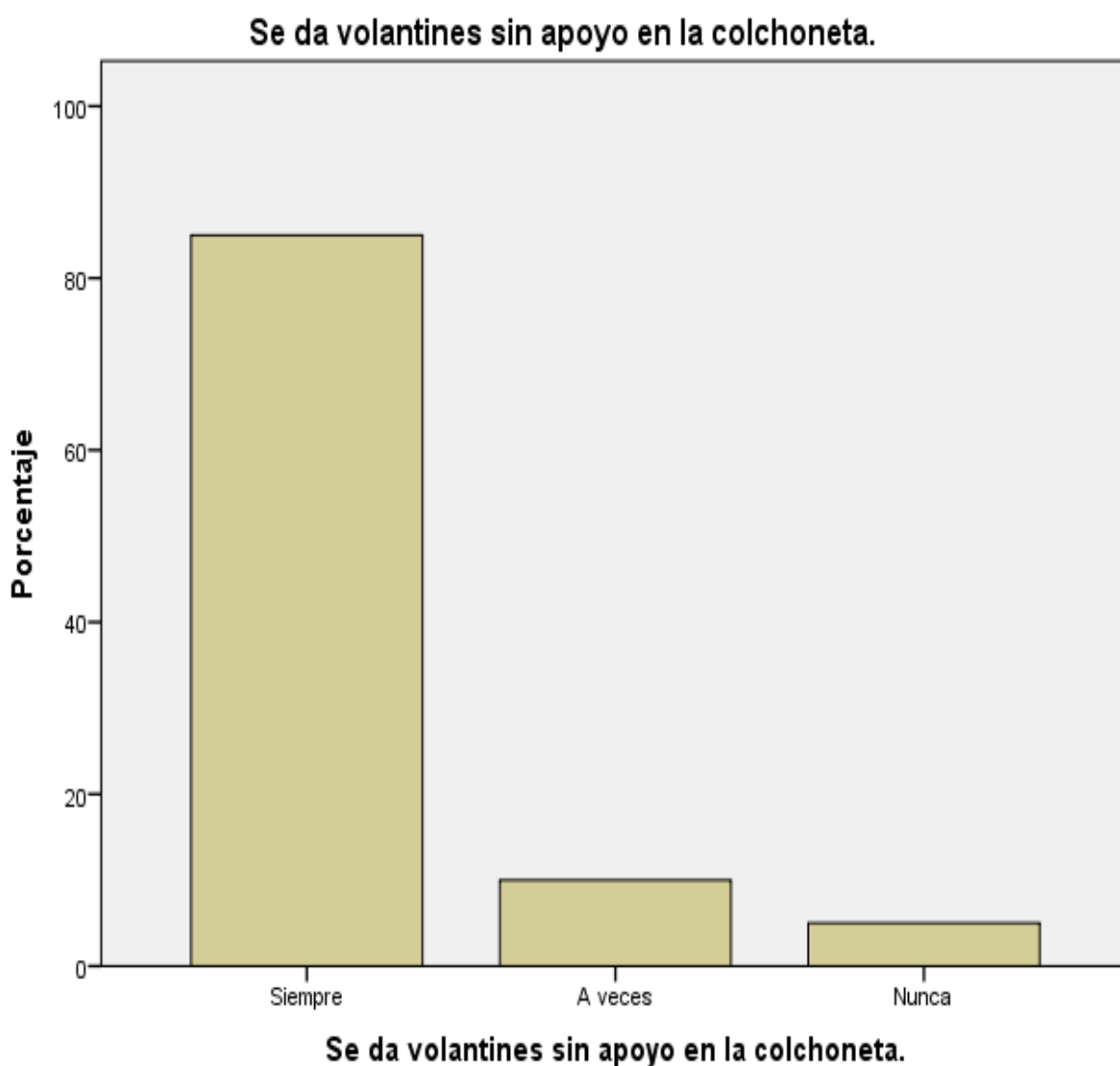


Figura 16: Se da volantines sin apoyo en la colchoneta.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre se dan volantines sin apoyo en la colchoneta, el 10,0% indican que a veces se dan volantines sin apoyo de la colchoneta y el 5,0% indican que nunca se dan volantines sin apoyo de la colchoneta.

Tabla 17

Evita obstáculos mientras juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	10	10,0	10,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

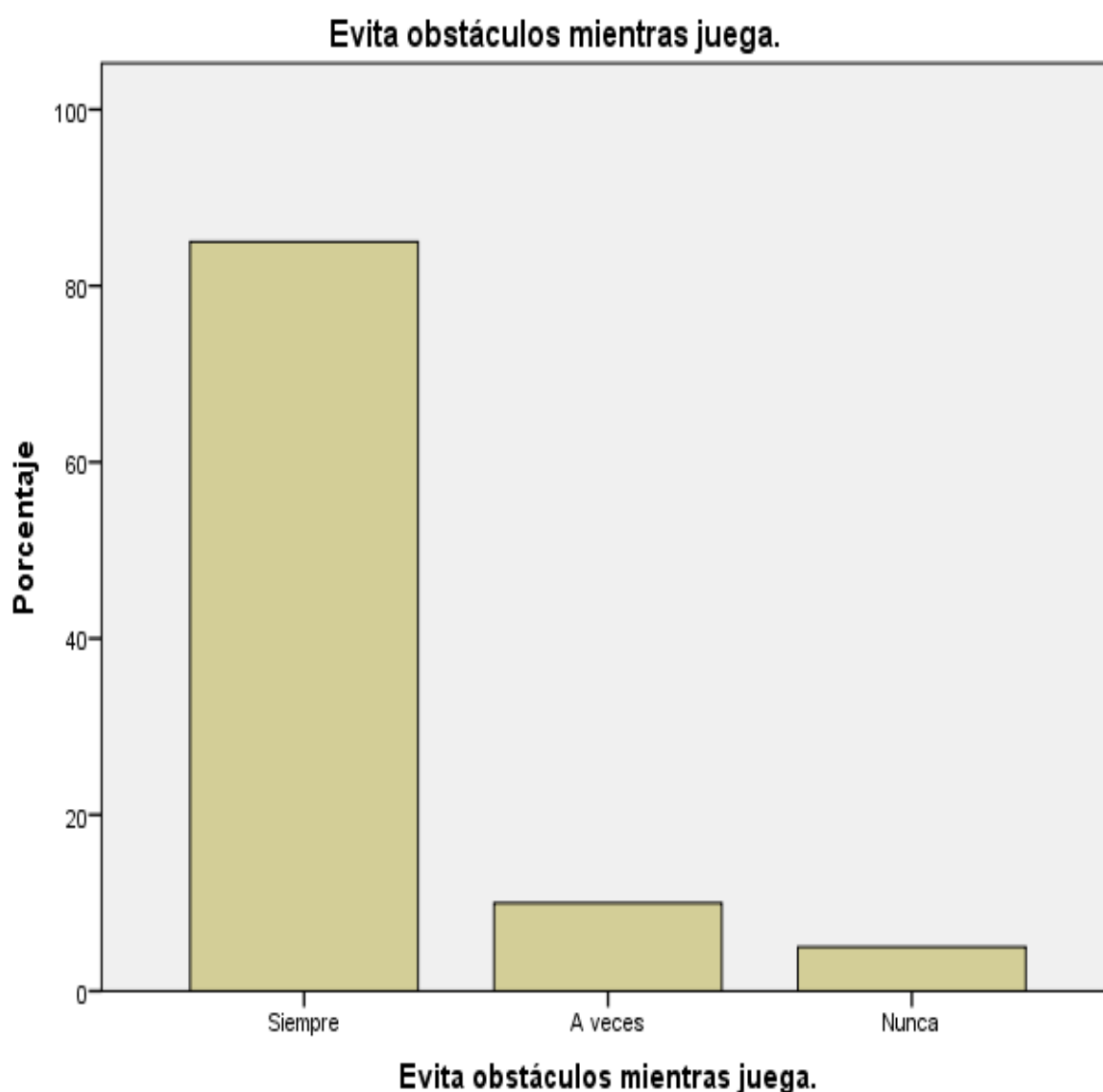


Figura 17: Evita obstáculos mientras juega.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre evitan obstáculos mientras juegan, el 10,0% indican que a veces evitan obstáculos mientras juegan y el 5,0% indican que no evitan obstáculos mientras juegan.

Al aplicar el instrumento de recolección de datos acerca de la expresión oral a los niños de 5 años, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Muestra ideas simples en diferentes situaciones o contextos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	60,0	60,0	60,0
	A veces	30	30,0	30,0	90,0
	Nunca	10	10,0	10,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

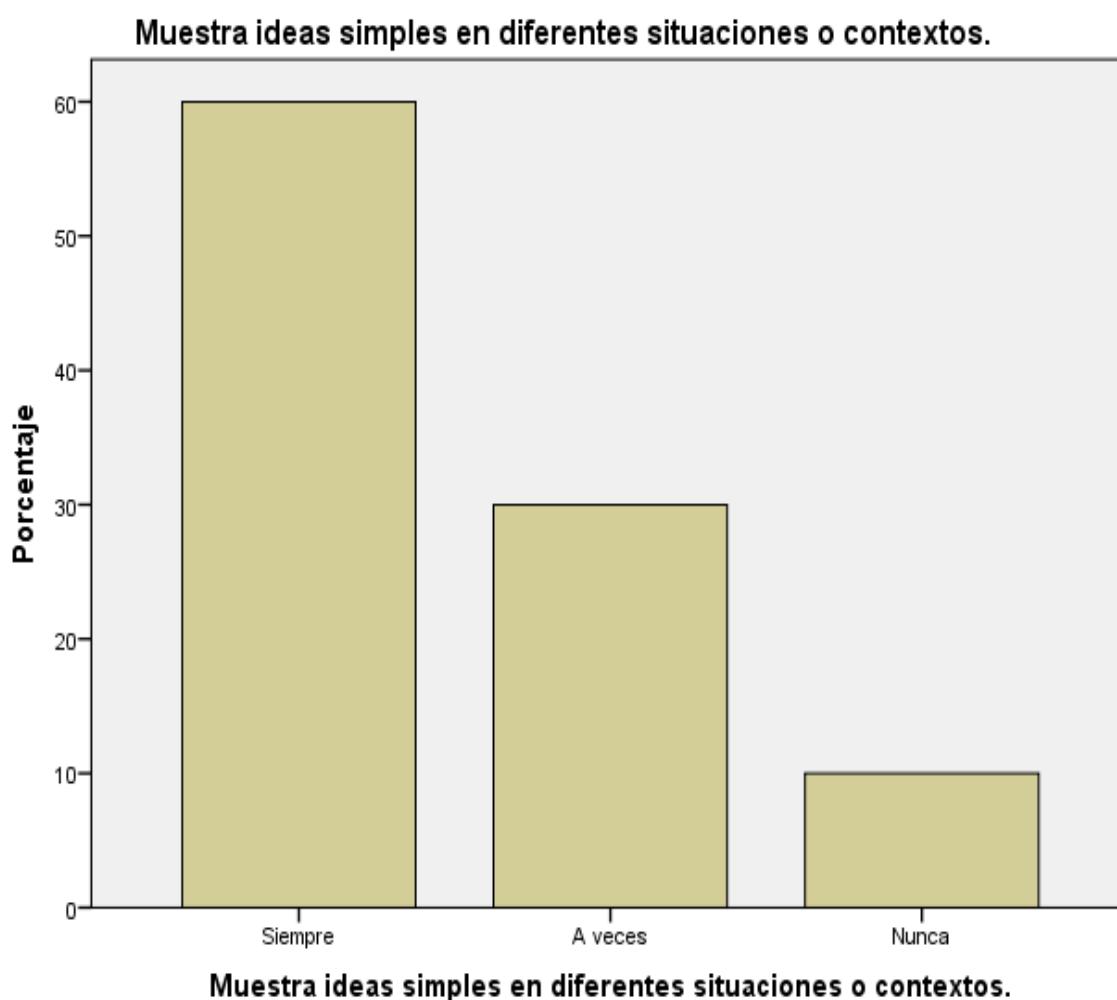


Figura 1: Muestra ideas simples en diferentes situaciones o contextos.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 60,0% indican que siempre muestran ideas simples en diferentes situaciones o contextos, el 30,0% indican que a veces muestra ideas simples en diferentes situaciones o contextos y el 10,0% indican que nunca muestra ideas simples en diferentes situaciones o contextos.

Tabla 2

Habla sin tartamudear.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	10	10,0	10,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

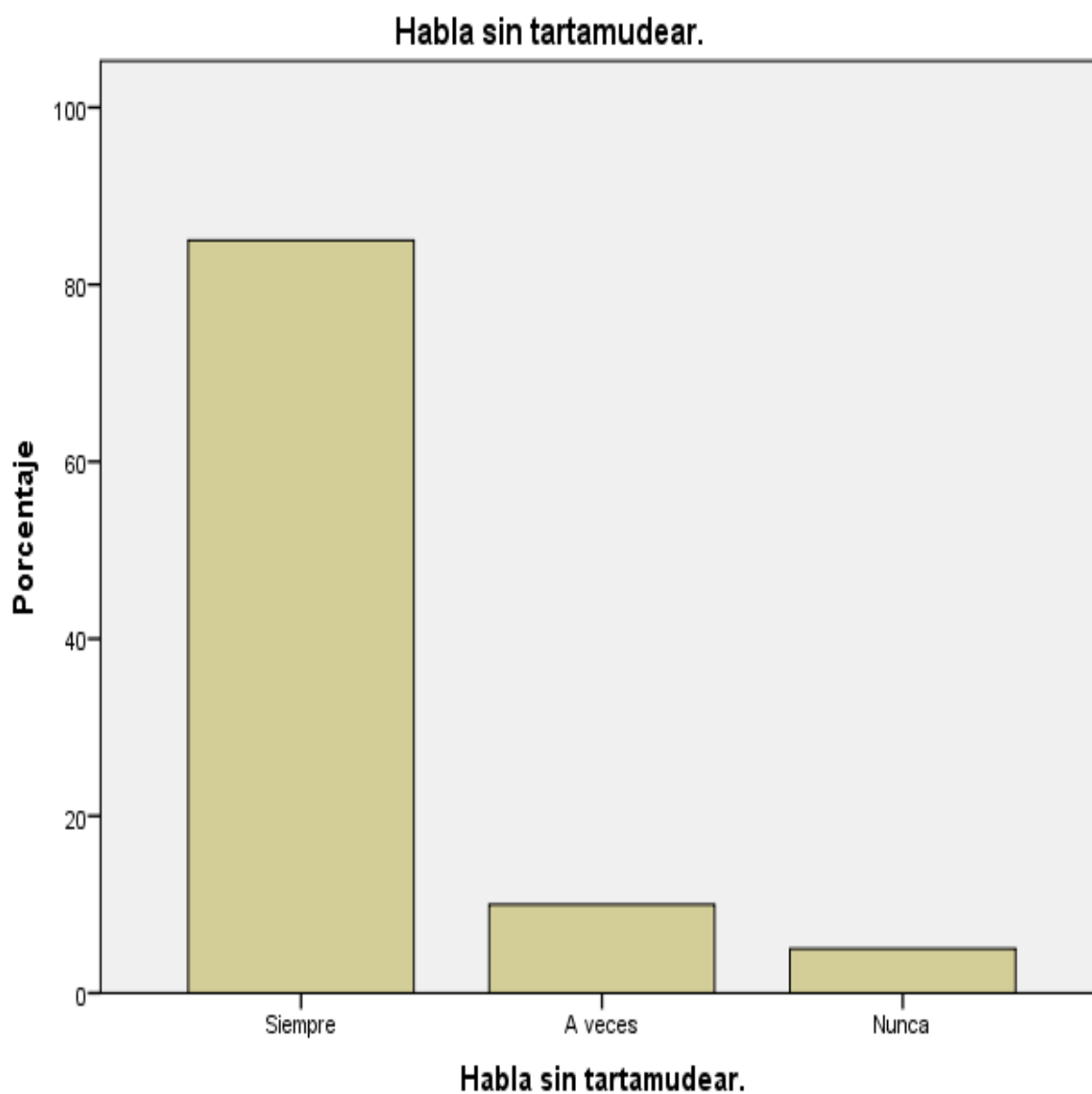


Figura 2: Habla sin tartamudear.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre hablan sin tartamudear, el 10,0% indican que a veces hablan sin tartamudear y el 5,0% indican que nunca hablan sin tartamudear.

Tabla 3

Conversa de manera fluida.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	10	10,0	10,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

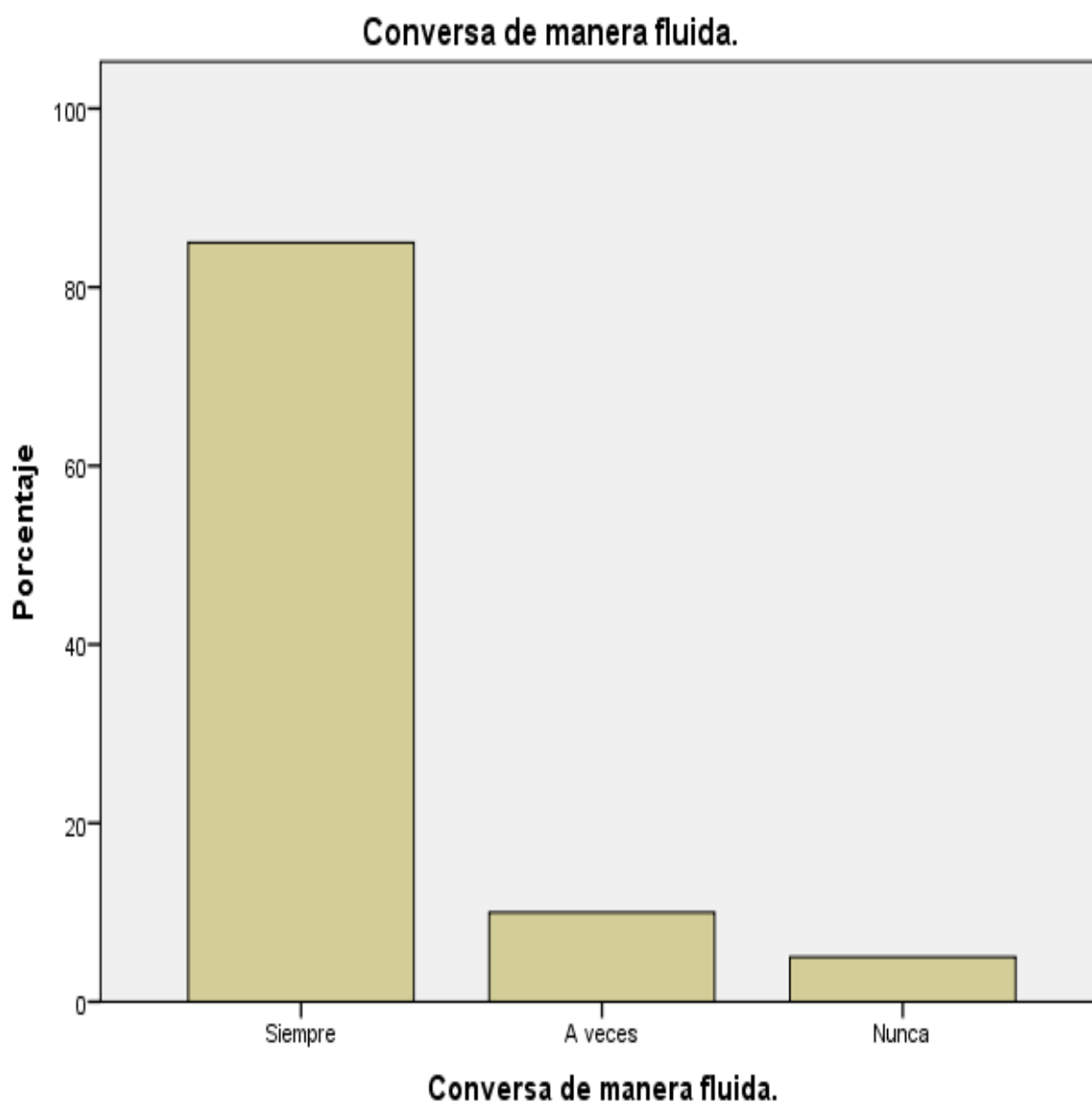


Figura 3: Conversa de manera fluida.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre conversan de manera fluida, el 10,0% indican que a veces conversan de manera fluida y el 5,0% indican que nunca conversan de manera fluida.

Tabla 4

Utiliza un tono de voz adecuado(a).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	A veces	20	20,0	20,0	90,0
	Nunca	10	10,0	10,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

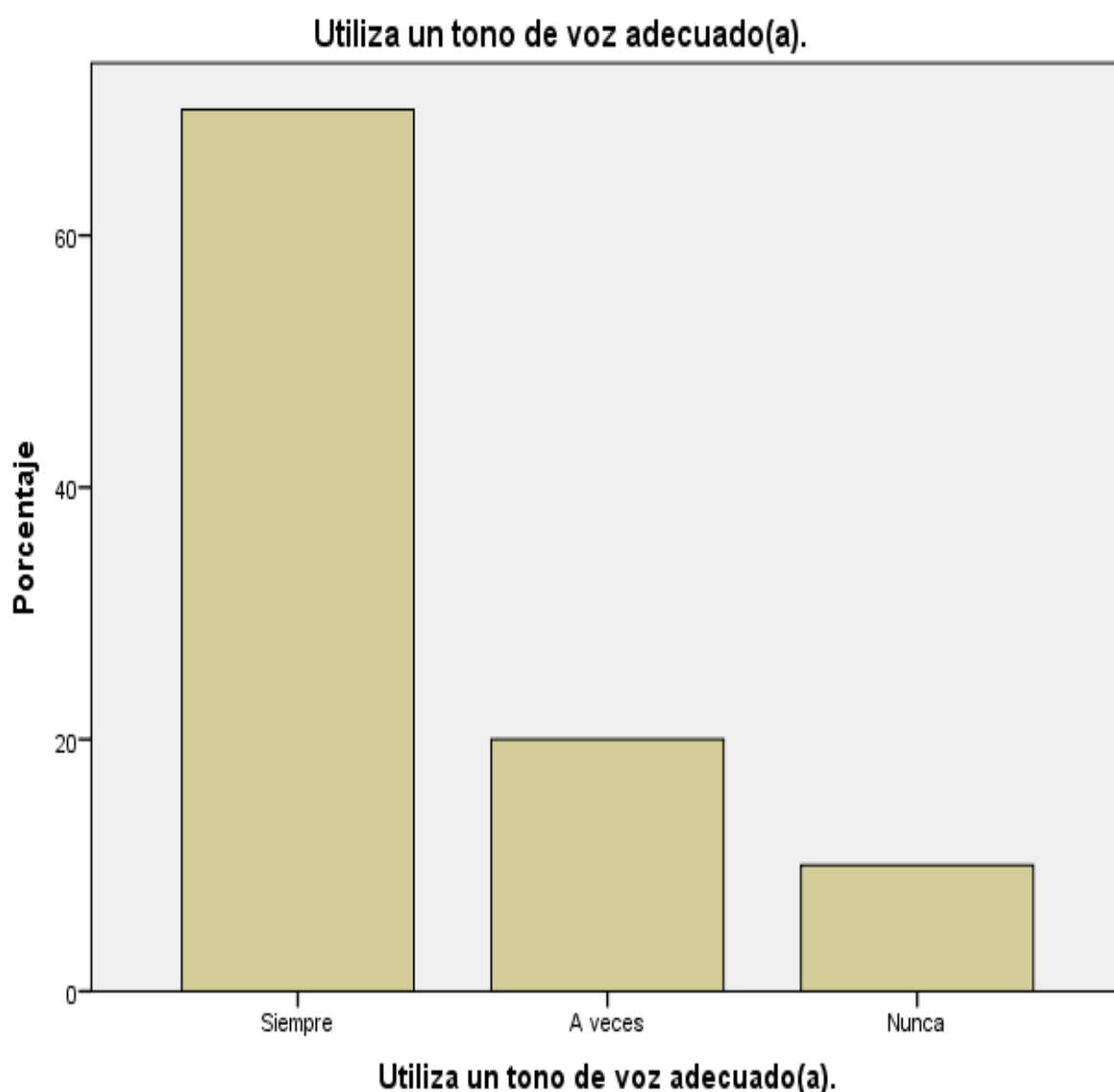


Figura 4: Utiliza un tono de voz adecuado(a).

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% indican que siempre utilizan un tono de voz adecuado(a), el 20,0% indican que a veces utilizan un tono de voz adecuada y el 10,0% indican que nunca utilizan un tono de voz adecuado(a).

Tabla 5

Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

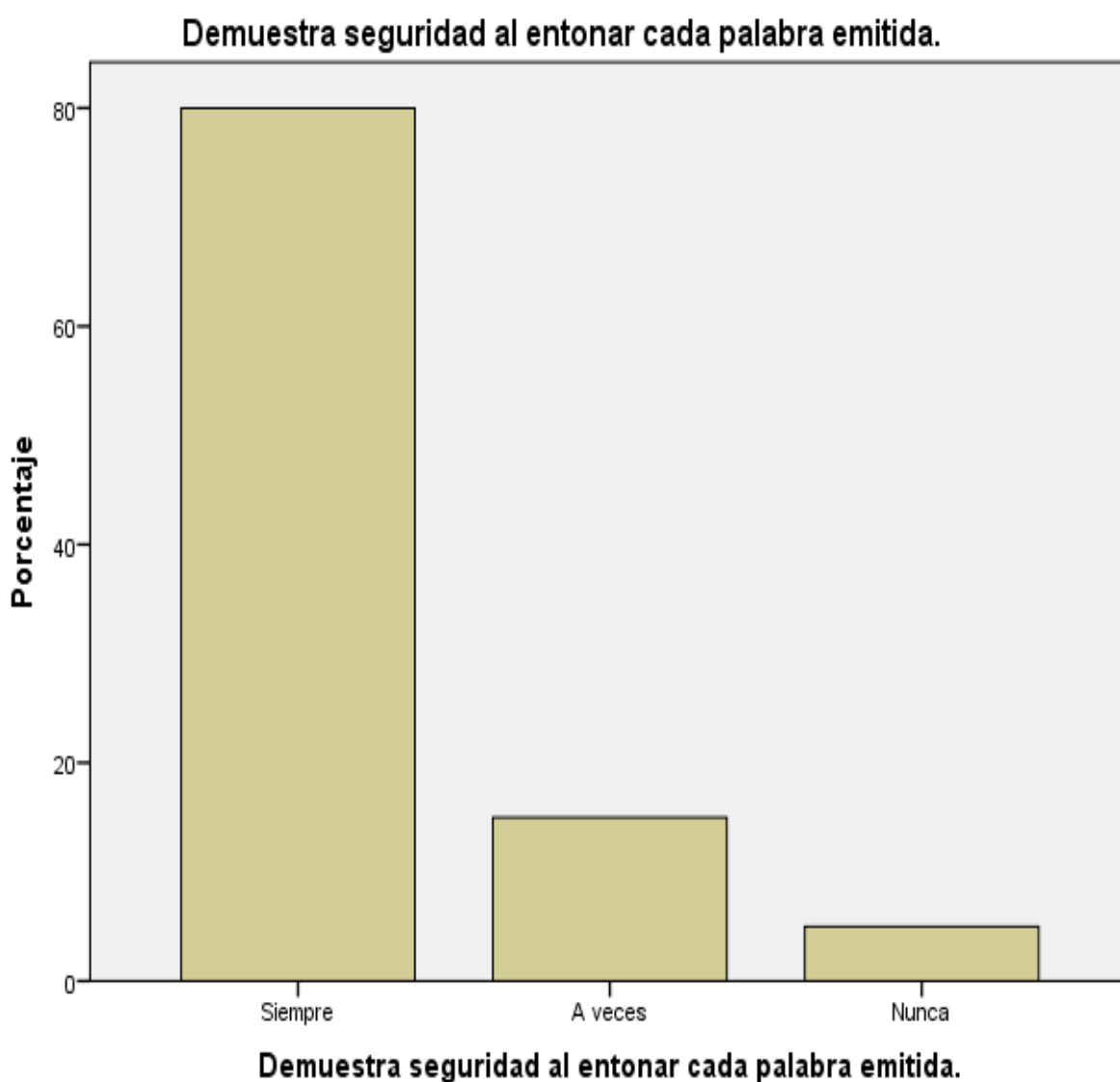


Figura 5: Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indican que siempre demuestran seguridad al entonar una palabra, el 15,0% indican que a veces demuestran seguridad al entonar una palabra y el 5,0% indican que nunca demuestran seguridad al entonar una palabra.

Tabla 6

Entona las palabras con la velocidad adecuada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

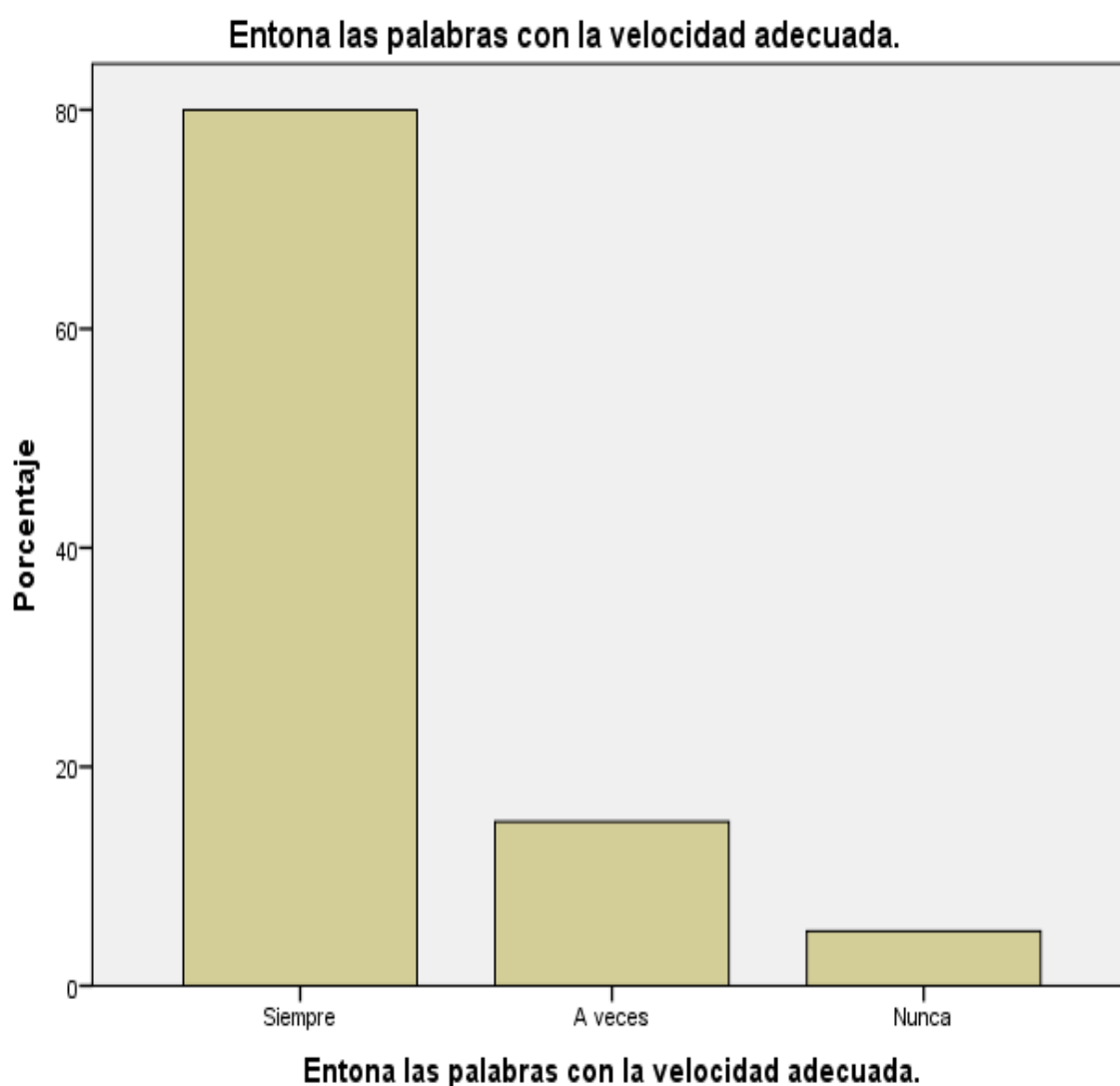


Figura 6: Entona las palabras con la velocidad adecuada.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indican que siempre entonan las palabras con la velocidad adecuada, el 15,0% indican que a veces entonan las palabras con la velocidad adecuada y el 5,0% indican que nunca entonan las palabras con la velocidad adecuada.

Tabla 7

Vocaliza con precisión cada palabra que emite.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	90	90,0	90,0	90,0
	A veces	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

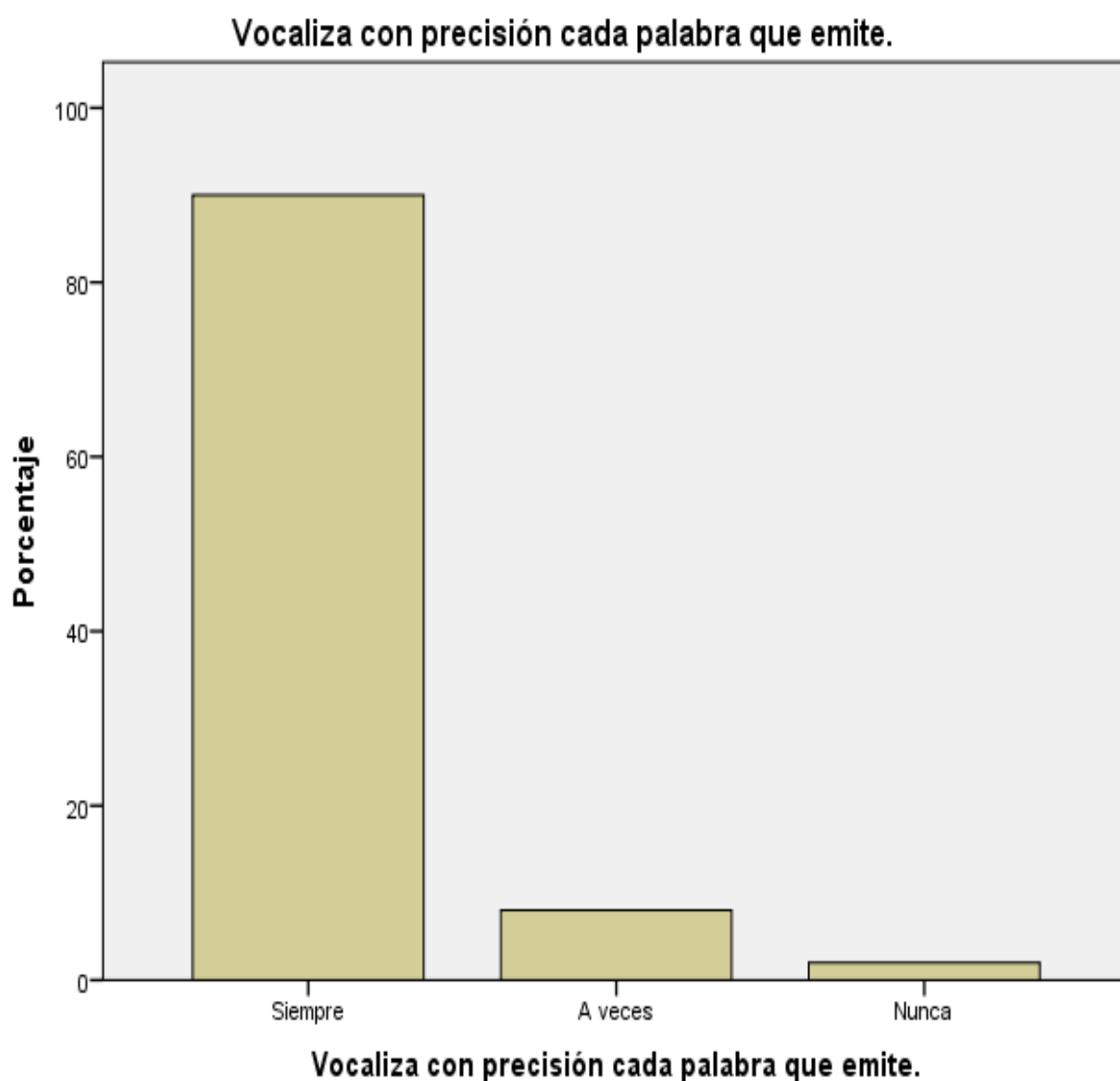


Figura 7: Vocaliza con precisión cada palabra que emite.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que siempre vocalizan con precisión las palabras que emiten, el 8,0% indican que a veces vocalizan con precisión las palabras que emiten y el 2,0% indican que nunca vocalizan con precisión las palabras que emiten.

Tabla 8

Da explicaciones precisas ante un hecho fortuito.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	90	90,0	90,0	90,0
	A veces	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



Figura 8: Da explicaciones precisas ante un hecho fortuito.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que siempre dan explicaciones precisas ante un hecho fortuito, el 8,0% indican que a veces dan explicaciones precisas ante un hecho fortuito y el 2,0% indican que nunca dan explicaciones precisas ante un hecho fortuito.

Tabla 9

Se comunica utilizando palabras adecuadas a su edad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	92	92,0	92,0	92,0
	A veces	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



Figura 9: Se comunica utilizando palabras adecuadas a su edad.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 92,0% indica que siempre se comunican utilizando palabras adecuadas para su edad, el 5,0% indican que a veces se comunican utilizando palabras adecuadas para su edad y el 3,0% indican que nunca se comunican utilizando palabras adecuadas para su edad.

Tabla 10

Narra sus experiencias de forma continua.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	10	10,0	10,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

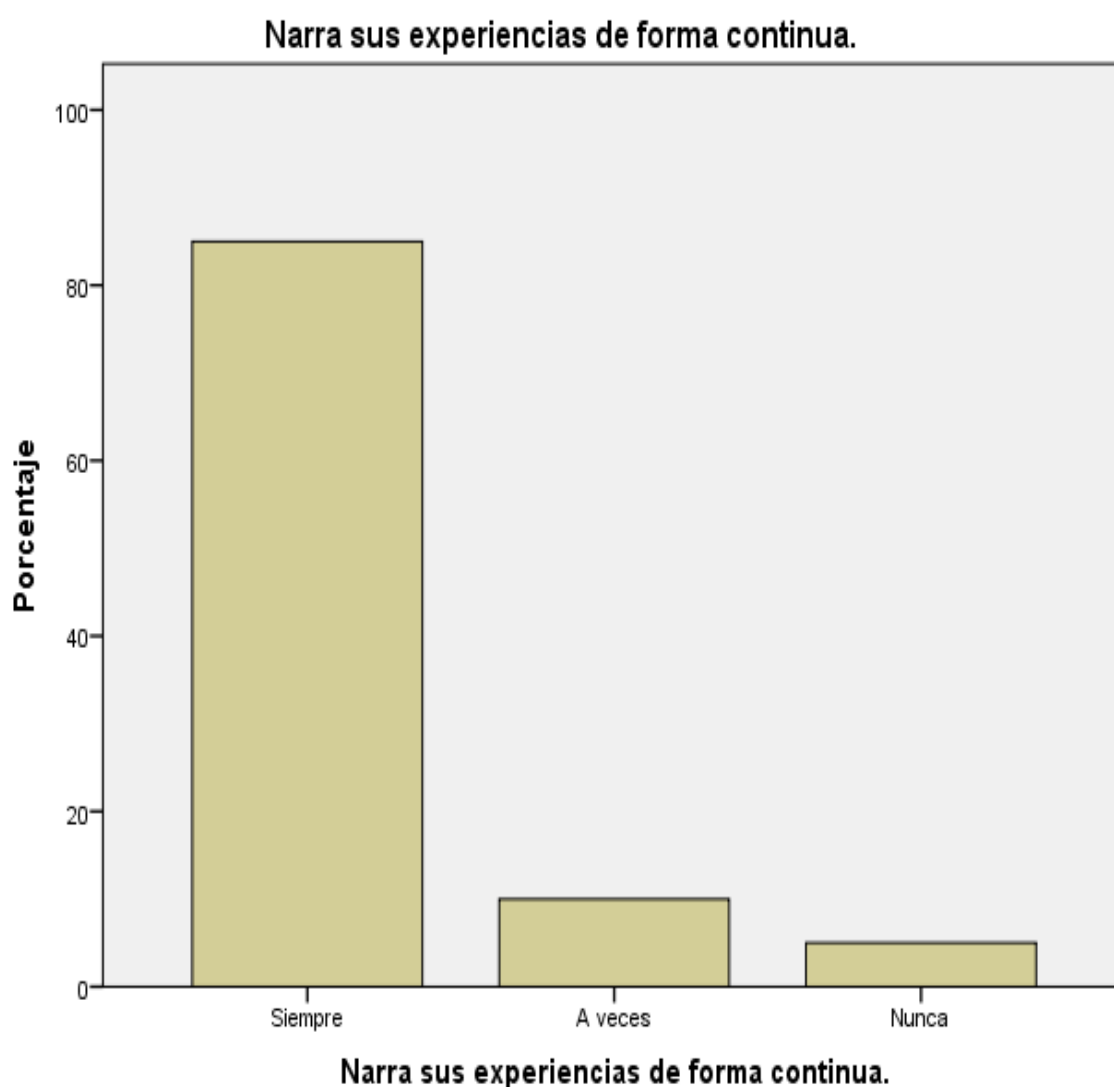


Figura 10: Narra sus experiencias de forma continua.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre narran sus experiencias de forma continua, el 10,0% indican que a veces narran sus experiencias de forma continua y el 5,0% indican que nunca narran sus experiencias de forma continua.

Tabla 11

Evita las contradicciones en sus diálogos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	12	12,0	12,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



Figura 11: Evita las contradicciones en sus diálogos.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre evitan las contradicciones en sus diálogos, el 12,0% indican que a veces evitan las contradicciones en sus diálogos y el 3,0% indican que nunca evitan las contradicciones en sus diálogos.

Tabla 12

Relaciona sus ideas haciendo uso de conectores.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

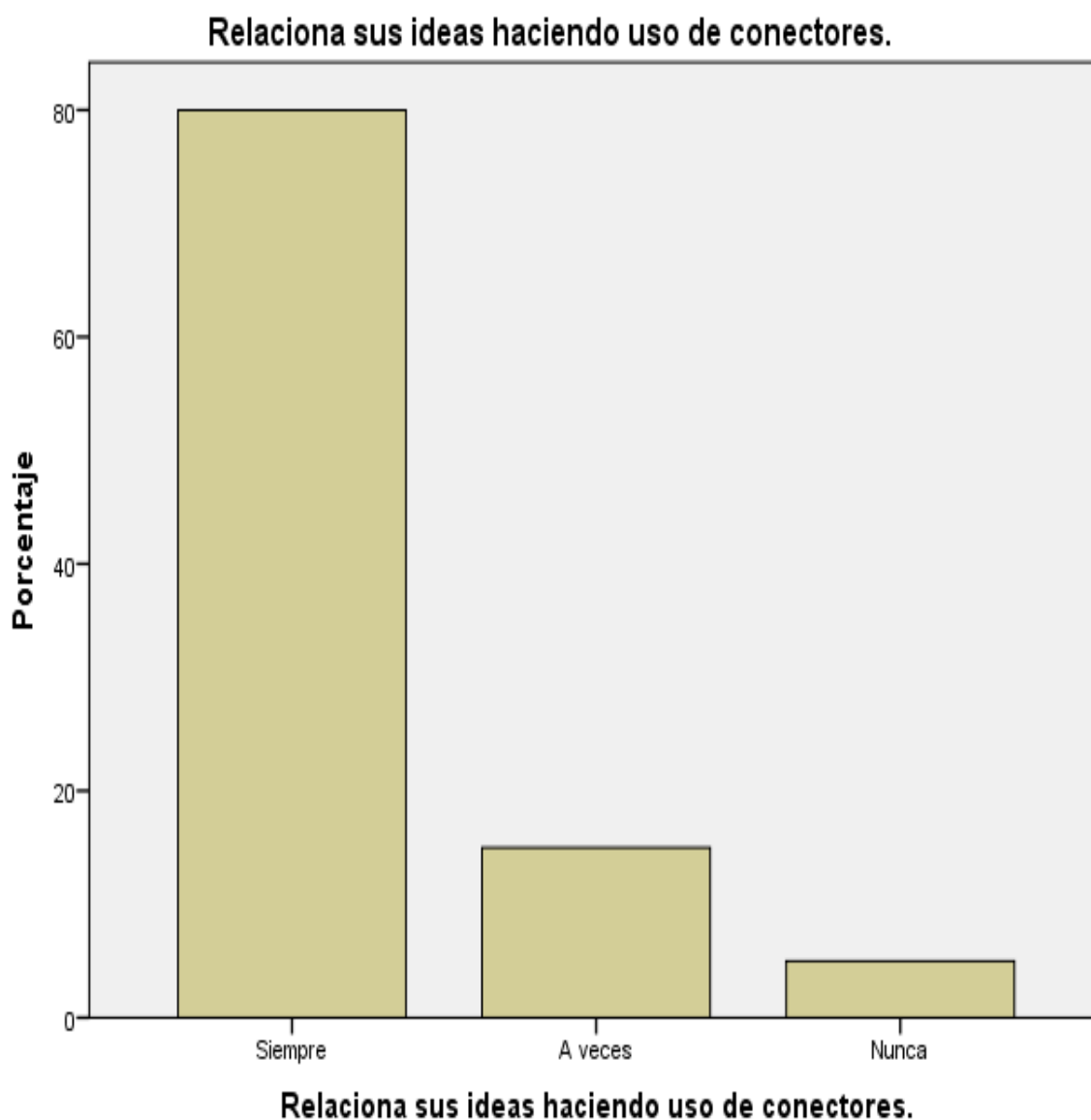


Figura 12: Relaciona sus ideas haciendo uso de conectores.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indican que siempre relacionan sus ideas con conectores, el 15,0% indican que a veces relacionan sus ideas con conectores y el 5,0% indican que nunca relacionan sus ideas con conectores.

Tabla 13

Articula adecuadamente las palabras.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	13	13,0	13,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

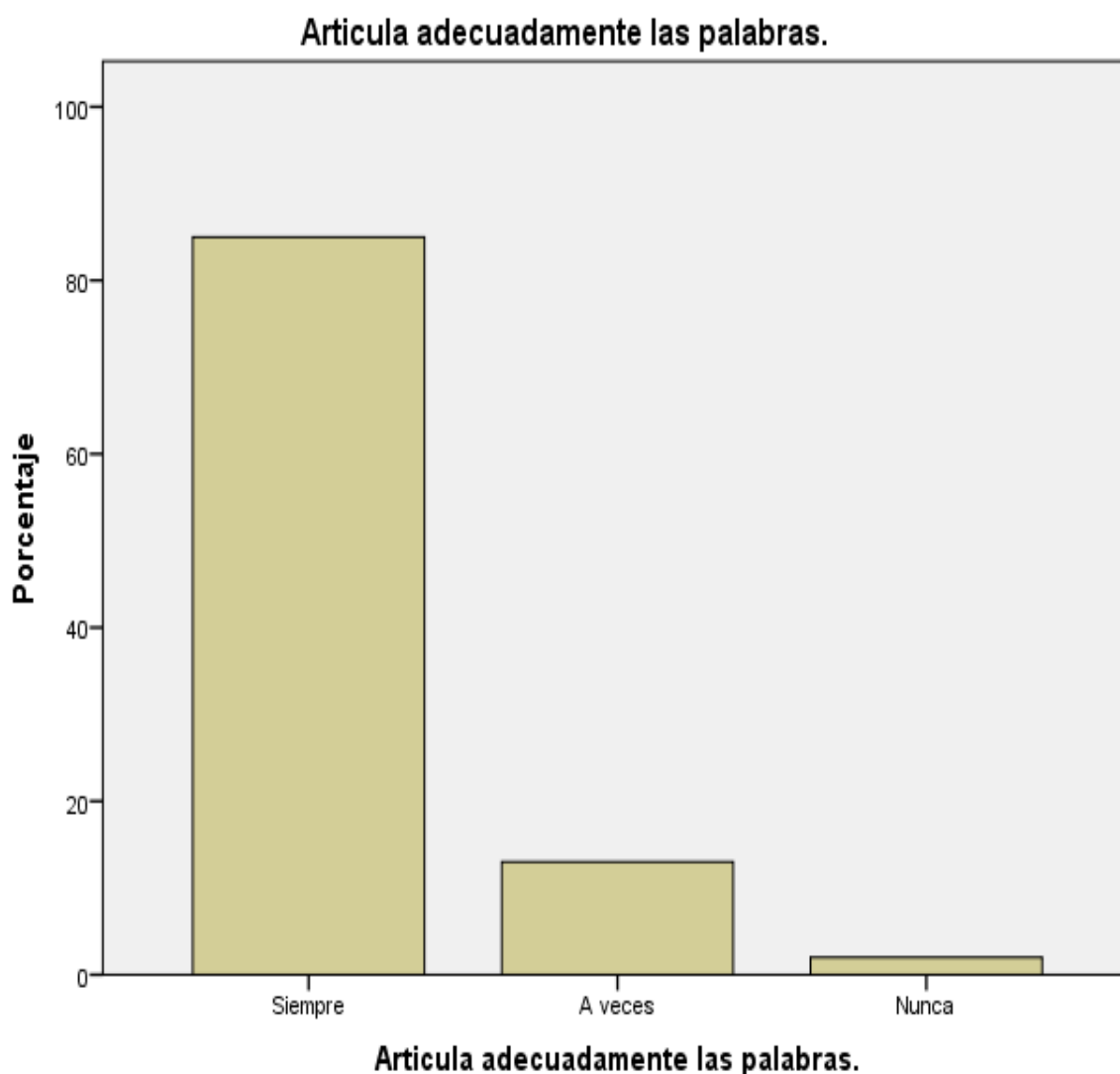


Figura 13: Articula adecuadamente las palabras.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre articulan adecuadamente las palabras, el 12,0% indican que a veces articulan adecuadamente las palabras y el 2,0% indican que nunca articulan adecuadamente las palabras.

Tabla 14

Es preciso en sus expresiones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	85	85,0	85,0	85,0
	A veces	12	12,0	12,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

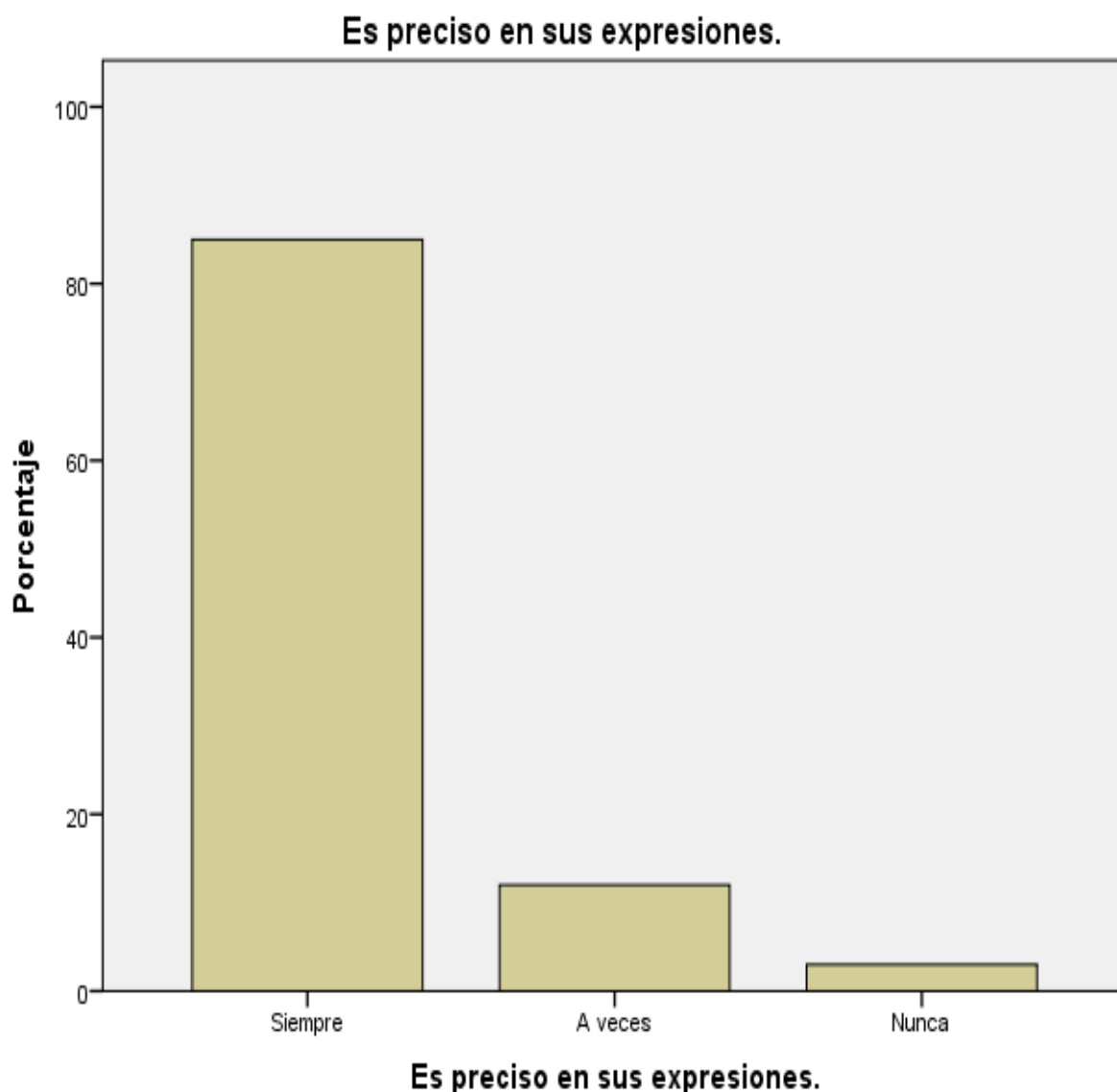


Figura 14: Es preciso en sus expresiones.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que siempre son precisos en sus expresiones, el 12,0% indican que a veces son precisos en sus expresiones y el 3,0% indican que nunca son precisos en sus expresiones.

Tabla 15

Emite el mensaje con claridad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	80	80,0	80,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

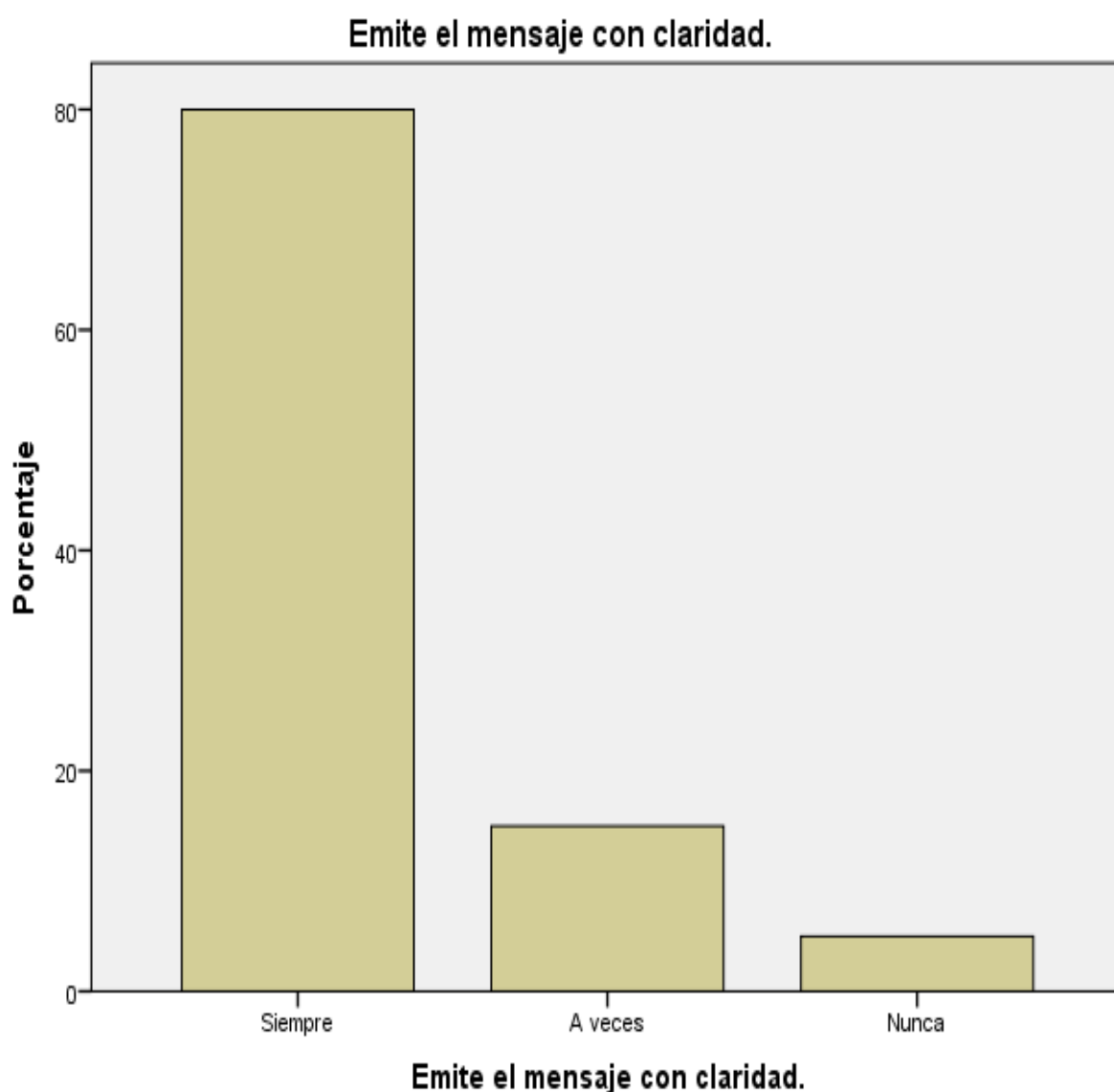


Figura 15: Emite el mensaje con claridad.

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 80,0% indican que siempre emiten sus mensajes con claridad, el 15,0% indican que a veces emiten sus mensajes con claridad y el 5,0% indica que nunca emiten sus mensajes con claridad.

4.2. Contrastación de hipótesis

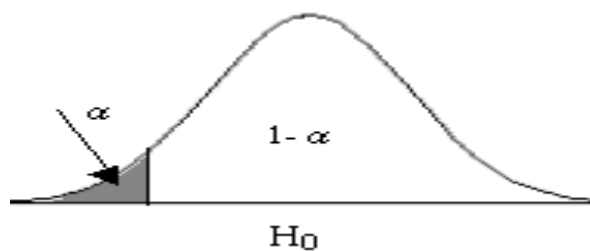
Paso 1:

H₀: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

H₁: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



$$Z_c = -1,64$$

$$Z_p = -2,0$$

Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis general que establece; las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Mosquera, Palacio & Guisao (2017), quien en su estudio concluyeron que: Esta experiencia enfatiza la importancia de involucrar a los niños y jóvenes, motivarlos a participar en las actividades institucionales y promover el respeto a los demás mediante el uso correcto del término e implementando las reglas básicas de comunicación. También guardan relación con el de Rodríguez (2017), quien llegó a la conclusión que: Se pueden diseñar y aplicar interesantes estrategias a partir de situaciones reales de comunicación, en este caso los niños son los protagonistas en el desarrollo de sus habilidades y habilidades comunicativas (como la comunicación oral).

Pero en lo que concierne a los estudios Fernández (2019), así como Reategui (2019) El desarrollo de la estrategia del juego arrojó buenos resultados, pues el docente jugó siete (7) juegos, el 83% de los alumnos logró con éxito las metas marcadas para cada actividad, sin embargo, el 17% de los alumnos no logró el entretenimiento del docente. Buenos resultados han logrado en las actividades, por lo que es necesario realizar actividades más eficientes para mejorar las habilidades de los estudiantes con menor calificación. Asimismo se ha determinado que los juegos divertidos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades de comunicación oral de los niños de 5 años, pues el 49% de los niños se encuentran en el nivel de proceso en la predicción, luego de aplicar 11 experimentos de conversación, los niños alcanzan el logro. nivel después de aprobar la prueba; se comprueba que niñas y niños demuestran capacidad a la hora de expresarse con claridad, fluidez, coherencia, fluidez y seguridad.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se ha descubierto que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en la expresión oral de los niños de 5 años y los animan a practicar sus habilidades lingüísticas en el lugar sin preparación. Estos ejercicios ayudan a los maestros a determinar el nivel de habla actual de un estudiante y ayudan a los estudiantes a practicar sus habilidades en situaciones que son muy similares a la vida cotidiana.
- Los juegos de regla de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años comenzando a ocupar el lugar de los demás, pero en esta etapa todavía hay tanto egoísmo que es difícil de acceder. Piense en retrospectiva. Cuando los niños juegan juntos, usan las reglas, pero las desconocen y no les interesa ganar.
- Asimismo los juegos dramáticos de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años ya que pueden enseñar habilidades dramáticas valiosas, al tiempo que permiten que los estudiantes se diviertan, desarrollen confianza, expandan su imaginación y crezcan como entero. Estas actividades provienen de diversas fuentes, no solo de juegos tradicionales, sino también de ejercicios desarrollados por directores, actores y profesores.
- Por lo tanto los juegos funcionales de las actividades lúdicas y la expresión oral tienen un gran impacto a medida que un niño de 5 años crece física e intelectualmente, también es útil para interactuar con compañeros de clase. El principal atractivo de los juguetes clásicos es que generalmente no requieren equipamiento. La mayoría de ellos requieren más que imaginación y voluntad para socializar.

6.2. Recomendaciones

- Introducir sugerencias para actividades de entretenimiento en el desarrollo de cursos de aprendizaje en el aula para darse cuenta de la capacidad y habilidad

del campo de la comunicación de la institución educativa en red de educación inicial.

- Los docentes deben estar capacitados en actividades recreativas con el fin de promover el desarrollo del estudiante y la relación con el medio a través de seminarios prácticos.
- Los docentes deben descubrir los defectos comunicativos en el lenguaje hablado de los estudiantes y orientarlos para implementar intervenciones en la comunidad educativa basadas en aprendizajes importantes y tecnología actual para reavivar su interés y sentido de seguridad con el fin de completar un trabajo destacado.
- Los profesores deben utilizar estrategias que puedan motivar a los estudiantes a participar en las actividades del aula, como foros, jornadas de puertas abiertas, cuentos, etc., para integrar el lenguaje oral y no verbal. Implementar actividades prácticas de habilidades de presentación oral.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográficas

- Alessandri , M. (2005). *Transtornos de lenguaje: Detección y tratamiento en el aula*. España: Landeira.
- Ángeles, I. (1994). *Niños y niñas que exploran y construyen currículo para el desarrollo integral en los años preescolares*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.
- Aramburu, M. (2010). JEROME SEYMOUR BRUNER: de la percepción al lenguaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-19.
- Baquiáx, J. (2014). *Implementación de actividades lúdicas a través del Baúl del juego*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Borja, C. (2014). *Las actividades lúdicas y su incidencia en la expresión oral de los estudiantes de segundo año de educación básica de la unidad educativa "Huachi Grande"*, de. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- De la Cruz, K., & Vega, Y. (2017). *Las canciones infantiles como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en 3 años* . Ayacucho.
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Colombia.
- Fernández , M. (2019). *Estrategias Lúdicas y el Desarrollo de Expresión Oral en Niños y Niñas de 5 Años de la I.E.I.N° 00827 Santa Fe del Distrito de Elías Soplin Vargas; Rioja San Martín-2017*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, 41-51.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.
- Garton, A., & Pratt, C. (1991). *Aprendizaje y proceso de alfabetización. El desarrollo del lenguaje hablado y escrito*. Barcelona: Paidós.
- González, N., & Ramos, H. (2017). *Las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo*. Balzar.
- Hernando, L. (1995). *El lenguaje y el habla, introducción a la teoría y estructura del lenguaje*. Madrid, España: Verbum.
- Lascano, S., & Sánchez, T. (2018). *Las actividades lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo. Guía didáctica con actividades lúdicas*. Guayaquil.
- León, H. (2010). *Actividades lúdicas para facilitar el uso de las operaciones básicas de las matemáticas*. Distrito Federal, México: Universidad Pedagógica Nacional.

- López , Á., & Gallardo, B. (2005). *Conocimiento y lenguaje*. Valencia-España.
- Menacho, H., & Yucra , F. (2019). *Estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad, de la institución educativa inicial, Charcana, Arequipa, 2018*. Arequipa-Perú: Universidad Nacional de San Agustín.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño curricular nacional de educación básica regular*. Lima: Huascarán.
- Mosquera, A., Palacio, J., & Guisao, R. (2017). *Estrategias lúdico-recreativas para mejorar la comunicación oral en los estudiantes de los grados 4º y 7º de la institución educativa Luis Eduardo Arias Reinol del municipio de Barbosa-Antioquia*. Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo*. Tarapoto: Universidad César Vallejo.
- Rodríguez , C. (2017). *La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la expresión oral*. Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Sánchez, E. (2018). *Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años. I.E.Nº80479-Bellavista-Chilia*. Chimbote: Univeridad San Pedro.
- Secretaría de educación pública. (1999). *Libro para el maestro*. México: Español tercer grado.
- Vega, L. (2011). *Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares*. México, D.F.: UNAM.
- Vega, L., & Macotela, S. (2007). *Desarrollo de la alfabetización en niños preescolares*. México: Facultad de Psicología, UNAM.
- Vicente, C., & Gallegos, L. (2018). *Desarrollo de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la institución educativa Nº254-Chincha*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Apaza, J. (2014). La conciencia ecológica en el consumo de productos en la ciudad de Puno-Puno. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, vol. 5, núm. 2, 5-12.
- Ayes, G. (2003). *Medio Ambiente. Impacto y desarrollo*. La Habana: Científico Técnico.
- Camacho, A. (2013). *Escuela de padres y rendimiento escolar* . Universidad Rafael Landívar.
- Chirre, A. (2012). *Escuela para padres*. Lima: Chirre S.A.
- Chulia, E. (1995). *La conciencia medioambiental de los españoles en los noventa*. Madrid, España.
- Corominas , F. (2006). *Cómo educar a tus hijos*. Madrid: Palabra, S.A. .
- Delgado, K. (1997). *Educación ambiental, experiencias y propuestas*. Lima: San Marcos.
- Durán, A., Tébar, D., Ochando, B., Martí, A., Bueno, F., Pin, G., . . . Genis, R. (2004). *Manual didáctico para la escuela de padres*. Valencia: Fundación para el Estudio, Prevención y Asistencia a las Drogodependencias.
- Gervilla, A. (2008). *Familia y educación familiar*. Madrid, España: Narcea, S.A.

- Ivaldi, C. (2009). *Organización Familiar y Rendimiento Escolar: Rol de la familia en el rendimiento escolar de los hijos. Un estudio de caso*. Universidad Austral .
- Kliksberg, B. (2002). Estudio Cuantitativo y Cualitativo sobre “El Rol de los Padres en la Educación de sus hijos. *Revista No. 24*, 16-20.
- Maraví, N. (2015). *conciencia ambiental y trabajo de Campo en estudiantes de Secundaria de el Mantaro*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro Perú.
- Ranniko, P. (1996). Los conflictos ambientales locales y el cambio de conciencia ambiental. *Acta Sociologica*, 39(01), 57-72.
- Reyes, J. (2015). *Rol de los padres de familia en el rendimiento escolar de los estudiantes del nivel primario*. Guatemala: USAC.
- Rosário, P., Mourão, R., Núñez, J., González, J., & Solano, P. (2006). *Escuela-Familia: ¿Es posible una relación recíproca y positiva?* Portugal: Universidad de Minho.
- Sanches, M., & La fuente, R. (2010). Conciencia ambiental. *Revista internacional de sociología*, 68(03), 731-735.
- Suasaca, R. (2018). *Conciencia ambiental en los estudiantes de la zona rural de la IES. San Juan de Huata-2017*. Puno: Universidad Nacional de Altiplano.
- Tierno, B. (2008). *Fortalezas humanas 4*,. Barcelona: Random House Mondadori, S. A.

7.2. Fuentes electrónicas

- Martínez, R. (16 de Junio de 2014). *Maestra infantil recursos y comprensión infantil*. Obtenido de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-dejuegos-y-clasificacion/>

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

El **propósito** de este cuestionario es obtener datos que ayuden a determinar las actividades lúdicas de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”.

N°	ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	JUEGO DE REGLAS			
1	Sigue las instrucciones verbales de la maestra.			
2	Respeto los límites de espacio y tiempo durante el juego.			
3	Disfruta el juego con sus compañeros.			
4	Se integra al grupo mientras juega.			
5	Juega en equipo.			
6	Respeto las reglas de la maestra en el desarrollo del juego grupal.			
	JUEGOS DRAMÁTICOS			
7	Imita la rutina de mamá y/o Papá.			
8	Participa en escenas de teatro con sus compañeros.			
9	Se expresa verbalmente durante el juego.			
10	Imita sonidos onomatopéyicos según indicaciones de la maestra.			
11	Imita roles laborales de los adultos (chofer, medico, enfermera).			
12	Expresa emociones del personaje que está imitando.			
	JUEGOS FUNCIONALES			

13	Camina, corre y salta en forma independiente.			
14	Se desplaza libremente en el espacio donde juega.			
15	Puede subir las escaleras sin apoyo.			
16	Se da volantines sin apoyo en la colchoneta.			
17	Evita obstáculos mientras juega.			

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

El propósito de este cuestionario es obtener datos que ayuden a determinar la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”.

N°	ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	FLUIDEZ			
1	Muestra ideas simples en diferentes situaciones o contextos.			
2	Habla sin tartamudear.			
3	Conversa de manera fluida.			
	ENTONCIÓN			
4	Utiliza un tono de voz adecuado(a).			
5	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.			
6	Entona las palabras con la velocidad adecuada.			
	VOCALIZACIÓN			
7	Vocaliza con precisión cada palabra que emite.			
8	Da explicaciones precisas ante un hecho fortuito.			
9	Se comunica utilizando palabras adecuadas a su edad.			
	COHERENCIA			
10	Narra sus experiencias en forma secuencia.			
11	Evita las contradicciones en sus diálogos.			
12	Relaciona sus ideas haciendo uso de conectores.			
	CLARIDAD			

13	Articula adecuadamente las palabras.			
14	Es preciso en sus expresiones.			
15	Emite el mensaje con claridad.			

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos de regla de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la influencia que ejerce los juegos de regla de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020. 	<p>Actividad lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"> – Concepto – Actividades lúdicas en la educación – Importancia de las actividades lúdicas – Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. – Tipos de actividades lúdicas. – Ámbitos de las actividades lúdicas – La nueva pedagogía en las actividades lúdicas – Las actividades lúdicas como estrategias didácticos – Tipos de juegos <p>Expresión oral</p> <ul style="list-style-type: none"> – Definición 	<p>Hipótesis general</p> <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos de regla de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Para este análisis, utilizamos un diseño transversal no experimental. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja por un solo grupo, y los datos a analizar se recolectan en un solo momento.</p> <p>Población</p> <p>La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años, matriculados en el año escolar 2020, en la de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” del distrito de Huacho, los mismos que suman 100.</p> <p>Muestra</p> <p>A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>En la búsqueda de campo se utilizaron técnicas de observación y se aplicaron</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos dramáticos de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020? • ¿Cómo influye los juegos funcionales de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020? 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce los juegos dramáticos de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020. • Establecer la influencia que ejerce los juegos funcionales de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020. 	<ul style="list-style-type: none"> – Niveles de expresión oral – La expresión oral en los niños de educación inicial – La lengua y el habla – Elementos de la expresión oral – Importancia de la expresión oral – El desarrollo del lenguaje oral en los niños preescolar – Funciones del lenguaje – Principios para el desarrollo de la expresión oral 	<p>Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos dramáticos de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020. • Los juegos funcionales de las actividades lúdicas influyen significativamente en la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año 2020. 	<p>listas de verificación previa coordinación y colaboración con los docentes, lo que me permitió estudiar cuantitativamente estas dos variables cualitativas, es decir, realizar la investigación desde un método mixto. Utilizamos el instrumento listo de cotejo sobre las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños de 5 años, que consta de 17 ítems con 3 alternativas para la variable actividad lúdica y 15 Ítems con 3 alternativas para la variables expresión oral, que se le evalúa uno a uno de los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
---	--	---	---	---