

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS
ALUMNOS DE LA I.E.E. N° 20820 “NUESTRA SEÑORA
DE FÁTIMA”-HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR
2021”**

PRESENTADO POR:

ROSMERY PATRICIA GAGO POLO

CESAR AUGUSTO POLO MEZA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A)
EN EDUCACIÓN Nivel PRIMARIA Especialidad: EDUCACIÓN
PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

ASESOR:

M(º). JOEL ROQUE ANDRES AVALOS

HUACHO – 2022



LOS JUEGOS EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ALUMNOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	2%
2	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Repositorio.Unh.Edu.Pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

TÍTULO

**“LOS JUEGOS EN LA EXPRESIÓN ORAL DE
LOS ALUMNOS DE LA I.E.E. N° 20820 “NUESTRA
SEÑORA DE FÁTIMA”-HUACHO, DURANTE EL
AÑO ESCOLAR 2021”**

TESIS PARA

**OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN
EDUCACIÓN Nivel PRIMARIA Especialidad: EDUCACIÓN
PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

PRESENTADO POR: ROSMERY PATRICIA GAGO POLO

CESAR AUGUSTO POLO MEZA

ASESOR: M(o). JOEL ROQUE ANDRES AVALOS

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

HUACHO -2022

JURADO EVALUADOR

M(o). ARANA RIZABAL GLADY VICTORIA
Presidente

M(o). LOZA LANDA ROBERTO CARLOS
Secretario

M(o). GUERRERO HURTADO FELICIA ANTONIA
Vocal

M(o). JOEL ROQUE ANDRES AVALOS
Asesor

DEDICATORIA

Dedico esta tesis primero a Dios por darme la sabiduría para lograr mi anhelo de graduarme, a mi padre que han confiado en mí a lo largo de mis años de estudio, a mi esposo por su apoyo, confianza y guía, a mi madre, quien se ha convertido en el mejor pilar importante en mi carrera.

Rosmery Patricia Gago Polo

Dedicado a mis padres a un precio muy especial, quienes me acompañaron durante mucho tiempo incondicionalmente y me enseñaron a ser lo suficientemente humilde para lograr cualquier desafío que me proponga. A mis hermanos, ellos siempre me inspiran a seguir adelante hasta que mis sueños se hagan realidad. Dedico este gran logro especialmente mis abuelos quienes me dieron ánimos cuando parecía que me desfallecería.

Cesar Augusto Polo Meza

AGRADECIMIENTO

A nuestro asesor el M(o). Joel Roque Andrés Avalos, la más especial consideración y agradecimiento por su paciencia y apoyo incondicional para poder planificar el desarrollo y finalización de esta disertación de manera insuperable e incondicional.

También agradecemos a las autoridades de la I.E.I. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” en la ciudad de Huacho, maestros, padres de familia y estudiantes, por brindarnos orientaciones y sugerencias metodológicas, así como el trabajo de investigación actual de las instalaciones, proporcionado para nuestra planificación, desarrollo y ejecución de mi investigación.

A nuestra familia, debemos destacar a las personas que siempre nos anima, nos da su confianza, su apoyo y sus consejos; para poder superar las dificultades y retos que la vida siempre nos da, **muchas gracias.**

Rosmery Patricia Gago Polo

Cesar Augusto Polo Meza

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
ÍNDICE.....	VI
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPITULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Problema de la investigación.....	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos.....	3
1.3. Objetivo de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación.....	3
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.....	8
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. El juego.....	10
2.2.2. Expresión oral.....	12
2.3. Bases filosóficas.....	14
2.3.1. El juego.....	14
2.3.2. Expresión oral.....	29
2.4. Definición de términos básicos.....	43
2.5. Formulación de hipótesis.....	44

2.5.1. Hipótesis general	44
2.5.2. Hipótesis específicas	44
2.6. Operacionalización de las variables.....	45
CAPÍTULO III	46
METODOLOGIA.....	46
3.1. Diseño metodológico	46
3.2. Población y muestra.....	46
3.2.1. Población.....	46
3.2.2. Muestra.....	47
3.3. Técnicas de recolección de datos	47
3.3.1. Técnicas a emplear	47
3.3.2. Descripción de los instrumentos	47
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	47
CAPITULO IV	48
RESULTADOS	48
4.1. Análisis de resultados	48
4.2. Contratación de hipótesis.....	79
CAPÍTULO V	80
DISCUSIÓN.....	80
5.1. Discusión de resultados	80
CAPITULO VI.....	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
6.1. Conclusiones.....	81
6.2. Recomendaciones	82
CAPITULO VII.....	83
FUENTE DE INFORMACIÓN	83
7.1. Fuentes bibliográfica.....	83
ANEXOS	87
ANEXOS	89

RESUMEN

Se debe tener en cuenta que los estudiantes del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” pueden experimentar problemas verbales en diferentes momentos del proceso de aprendizaje. A veces, estos se deben a trastornos específicos que causan dificultades del habla en los alumnos, como la dislexia. Por lo tanto, los docentes deben buscar trabajos alternativos en el lenguaje, a través de los cuales puedan apoyar su comunicación de acuerdo a su propio desarrollo cognitivo a través del juego, para que los niños puedan enriquecer poco a poco palabras nuevas y variadas.

El objetivo principal de esta investigación es, determinar la influencia que ejerce los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo de los juegos en la expresión oral, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de los investigadores; para este caso la lista de cotejo, consta de 15 ítems en una tabla de doble entrada con 5 alternativas para la primera variable y 15 ítems con 5 alternativas para la segunda variable a evaluar a los estudiantes. 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 verbales, juegos simbólicos, juego de reglas de la variable los juegos y las dimensiones; claridad, fluidez, gesticulación, entonación de la variable expresión oral.

Por lo tanto, se comprobó que los juegos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ya que brindan actividades recreativas que les permitan desarrollar dichas habilidades; actividades prácticas, experiencias concretas, dejando huella y motivándolos a seguir explorando y aprendiendo. Estas actividades de juego estimulan el cerebro en todas las áreas, los sistemas motor y sensorial, pero también varias partes del cerebro, una de las cuales es el área del habla y la expresión oral (para esta área imaginaremos actividades de juego más adelante).

Palabras clave: juegos verbales, juegos simbólicos, juego de reglas, expresión oral y juego.

ABSTRACT

It must be taken into account that the students of the first grade of the I.E.E. N° 20820 “Our Lady of Fatima” may experience verbal problems at different times in the learning process. Sometimes these are due to specific disorders that cause speech difficulties in students, such as dyslexia. Therefore, teachers should look for alternative language jobs, through which they can support their communication according to their own cognitive development through play, so that children can gradually enrich new and varied words.

The main objective of this research is to determine the influence exerted by games on the oral expression of I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, during the 2021 school year. For this purpose, the research question is the following: How do games influence the oral expression of I.E.E. N° 20820 “Our Lady of Fatima”-Huacho, during the 2021 school year?

The research question is answered through a checklist of the games in oral expression, the same one that was applied by the support team of the researchers; For this case, the checklist consists of 15 items in a double-entry table with 5 alternatives for the first variable and 15 items with 5 alternatives for the second variable to evaluate the students. Due to having a fairly small population, I decided to apply the data collection tool to the entire population, the following dimensions were analyzed; verbal games, symbolic games, games of variable rules, games and dimensions; clarity, fluency, gesticulation, intonation of the variable oral expression.

Therefore, it was found that the games significantly influence the oral expression of the students of the I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, since they offer recreational activities that allow them to develop these skills; practical activities, concrete experiences, leaving a mark and motivating them to continue exploring and learning. These game activities stimulate the brain in all areas, the motor and sensory systems, but also various parts of the brain, one of which is the area of speech and oral expression (for this area we will imagine game activities later).

Keywords: verbal games, symbolic games, game of rules, oral expression and game.

INTRODUCCIÓN

Se evidenció que en la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” los docentes no saben motivar a los niños a desarrollar correctamente el vocabulario, el desconocimiento de las estrategias de juego en las actividades escolares, la falta de apoyo de los padres, el uso inadecuado de los juegos por parte de los docentes puede provocar los estudiantes pierdan interés y, por lo tanto, no logren alcanzar los objetivos cognitivos. Esto quiere decir que se ha constatado la necesidad de una guía de juegos de estrategia para que los docentes de esta institución tengan a su disposición una serie de juegos de estrategia para mejorar la expresión oral de los niños.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: presente el “Planteamiento del problema”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

Capítulo II: desarrollé un “Marco teórico”, que consideré 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.

Capítulo III, planteé la “Metodología”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV: presenté los “Resultados” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “Discusión” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “Conclusiones y Recomendaciones” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “Fuentes de información bibliográfica”.

Luego se procedió con el desarrollo de la tesis, definiendo cada capítulo un proceso o nivel. Esperamos que a medida que se desarrolle esta investigación, desarrollará nuevos conocimientos, nuevas ideas y preguntas de investigación, avanzando así en ciencia, tecnología, educación y materiales.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La expresión es la capacidad de las personas para participar en los eventos del habla, intercambiar ideas y pensamientos, reforzar los procesos de miedos y comprender conceptos, así como crear nuevos conceptos, vocabulario e interacción en diferentes situaciones sociales. Cada vez cobra más importancia en la educación porque apoya el desarrollo integral de las personas, pues actúa tanto en la realización de la esfera cognitiva como en el ámbito impacto emocional.

En los últimos años, la educación ha sufrido muchos cambios como consecuencia de los problemas identificados por muchos docentes en el aula. Uno de estos problemas es la escasez de estudiantes a la hora de expresarse verbalmente, y esto se debe a que la escuela no brinda adecuadamente este aspecto, ya que se cree que, de forma natural, los estudiantes entran al salón de clases para aprender esto. A nivel nacional, el problema se puede observar al observar los resultados de las pruebas realizadas, cuyos resultados muestran un bajo nivel de comprensión y expresión oral.

El presente estudio tiene como objetivo determinar la influencia que ejerce el juego en la expresión oral en estudiantes de 7 años, ya que está íntimamente relacionada con el desarrollo humano, la formación interpersonal e interpersonal. Además, tiene un gran impacto e influencia en varios procesos de pensamiento como el pensamiento, el razonamiento, la memoria, etc.

Por ello, es necesario implementar estrategias que ayuden a mejorar las habilidades lingüísticas de los alumnos a través del juego, ya que desarrollan hábitos desde edades tempranas. El desarrollo de la expresión oral del niño avanza paulatinamente a lo largo de la infancia a través de la relación del entorno en el que se desarrolla. Desafortunadamente, hay muchos casos en los que el ambiente no es el adecuado y los niños tienen dificultad para hablar, por ejemplo, muchos padres los malinterpretan, usan diminutivos o pronuncian mal ciertas palabras que se transmiten de generación en generación.

El motivo de examinar la relación entre el habla y el juego es fortalecer, mejorar y estimular el desarrollo del habla en los alumnos, observando la problemática existente traemos la siguiente investigación enfocada en las actividades que los docentes podrían desarrollar en el salón de clases para estimular el desarrollo del habla a través del juego; porque consideramos de suma importancia brindar oportunidades de juego, porque el niño puede desarrollar sus habilidades orales y experimentarlas plenamente, alcanzarlas gradualmente y mejorar en el aprendizaje.

A nivel educativo, sobre todo en las escuelas públicas, existe otro problema, por la falta de material didáctico utilizado para realizar juegos que mejoren el proceso de enseñanza. Además, por la baja potencia de los elementos asociados a la comunicación de clase. Esto significa que no hay una participación activa de los estudiantes y no se les da la oportunidad de comunicar y exteriorizar sus pensamientos, emociones, experiencias a través de símbolos verbales y no verbales.

Además del desconocimiento de los docentes sobre los juegos estratégicos en las actividades escolares, los docentes señalaron que otro gran problema fue la falta de apoyo de los padres. Por lo tanto, la escuela debe implementar estrategias que busquen mejorar la expresión oral, enfocarse en la enseñanza del juego y crear un ambiente cómodo, agradable y ameno en el proceso educativo.

Además, se encontró que los estudiantes no saben cómo actuar en público, no pueden expresar de manera efectiva una idea o mensaje oralmente. Por ejemplo, se constató que los niños participaban en la dramatización y dejaban dificultades en el trato con el público. Los niños no podían hablar, estaban nerviosos y algunos lloraban. El motivo puede ser la inseguridad o la vergüenza del niño, pero otros factores importantes son la confianza del docente en el alumno y la falta de un docente que desconozca la nueva estrategia utilizada en educación, lo que nos impide innovar, mejorar y hacer más fácil la enseñanza eficaz.

1.2. Problema de la investigación

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye los juegos verbales en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye los juegos simbólicos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye los juegos de reglas en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

1.3. Objetivo de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce los juegos verbales en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Establecer la influencia que ejerce los juegos simbólicos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Conocer la influencia que ejerce los juegos de reglas en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

1.4. Justificación de la investigación

El desarrollo de la expresión oral es un pilar básico de la formación integral del niño. Por lo tanto, es importante realizar esta investigación a partir del juego, porque ocupa un lugar privilegiado en la forma en que el niño se expresa y le permite conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, su personalidad se desarrolla y encuentra un lugar en el grupo a través de la acción.

El trabajo de hoy es fácil porque busca diseñar nuevas estrategias alternativas que la docente pueda incorporar a su planificación diaria para contribuir de manera efectiva a la adquisición de una adecuada expresión oral por parte de los niños. El carácter interactivo de esta investigación es que mejora el ambiente y el proceso de aprendizaje, así como el desempeño del docente, donde se busca focalizar el interés por el juego.

Se confirman las implicaciones prácticas del trabajo, ya que la gestión de estrategias absurdas puede ayudar a resolver el problema actual de la unidad educativa, ya que potencia el aprendizaje y evita que se vuelva aburrido o agotador para los estudiantes a través de actividades divertidas sugeridas. El desarrollo infantil busca desarrollar destrezas y habilidades básicas centrándose en la capacidad de comunicarse con sus compañeros y el entorno. Otra ventaja de la aplicación manual es que el juego tiene el beneficio de poder mejorar la autoestima del niño y contribuir al desarrollo social, emocional y psicológico.

Los beneficios del plan de estudios se proporcionan porque la investigación ayuda a comprender la importancia de utilizar la planificación de juegos en el nivel primario para mejorar la curva de aprendizaje y su impacto en el desarrollo del habla de los niños. Además, será de utilidad para futuras investigaciones sobre este tema.

El valor del proceso de evaluación del examen depende de los diferentes métodos de recopilación de la información necesaria para establecer la evaluación de la situación escolar. Queremos anunciar el desarrollo del vocabulario de los niños y el enfoque del maestro para desarrollar estas habilidades en las escuelas.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2021.

1.6. Viabilidad de estudio

- Los educadores profesionales son los que guían mi revista, porque su currículo trata cuestiones relacionadas con los cambios que estudiamos.
- El lugar de investigación está cerca de mi casa, lo que ahorra tiempo y dinero.
- Poder acceder a Internet me facilita la búsqueda de información sobre las variables en estudio.
- El hecho de que pueda utilizar los medios de comunicación (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayuda a reconocer las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- Los trabajos en papel se almacenan en la biblioteca profesional de la Escuela de Educación de mi alma mater, lo que me ayuda a recopilar más información y evitar errores en otras investigaciones.
- El diseño de la I.E.E., la aceptación de profesores y estudiantes seleccionados para nuestra investigación nos permite realizar la investigación requerida.
- Se imparte el plan de estudios de la escuela, se selecciona la muestra para la investigación que imparto en una clase (mañana), lo que me permite realizar fácilmente las investigaciones necesarias y utilizar las herramientas para la recolección de datos y análisis.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Villacís (2015), en su tesis titulada *“La expresión oral y su incidencia en la fluidez al hablar de los estudiantes de Quinto “A” de educación general básica de la unidad educativa Picaihua de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua”*, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, donde el investigador planteo estudiar el efecto de la expresión oral en la fluidez del habla de los estudiantes del grupo A Quinto del Programa de Educación General Básica de la Unidad Educativa Picaihua de la ciudad de Ambato, Distrito de Tungurahua. Desarrollo un estudio utilizando métodos horizontales exploratorios cualitativos y cuantitativos, la población estuvo constituida por 25 profesores y 40 estudiantes. Los resultados de la investigación muestran que los estudiantes generalmente pueden expresarse con facilidad y claridad al principio o al final de la clase. Finalmente, el investigador concluyo que:

Para su crédito, los estudiantes a veces encuentran fácil expresar sus ideas, ya que en algunos casos no hay diálogo entre profesores y estudiantes, lo que genera apatía en el desarrollo del aula. Debido a los métodos idiosincrásicos que utilizan los profesores, rara vez disfrutaban de asistir a eventos como exposiciones, jornadas de puertas abiertas y conferencias.

Flores (2014), en su tesis titulada *“Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el centro infantil del buen vivir “Carolina Terán” de Quito D.M.-Propuesta Alternativa”*, aprobada por la Universidad de las Fuerzas Armadas-Ecuador, donde el investigador planteo examinar los juegos verbales y su difusión en el desarrollo del espacio del lenguaje de los niños de 3 a 4 años, en el Centro Infantil para el Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M. Desarrollo una investigación de enfoque cualitativo y cuantitativa, la población estuvo constituida por 35 niños de 3 y 4 años. Los resultados sugieren que el desarrollo del lenguaje de los niños está influenciado por el

aprendizaje de juegos de lenguaje y estrategias de enseñanza que contribuyen a la socialización y el desarrollo del lenguaje. Finalmente, el investigador concluyo que:

El desempeño lingüístico de los niños de 3 a 4 años facilita la práctica de juegos de lenguaje en sus actividades diarias, y cuando se aplican en un entorno propicio, tienden a jugar estos juegos con adaptación y participación activa.

Ochoa (2012), en su tesis titulada *“Diseño de actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Bolivariano “Carlos Irazábal Pérez” del municipio el socorro, Estado Guárico”*, aprobada por la Universidad Latinoamericana y del Caribe-Venezuela, donde el investigador planteo determinar las estrategias creativas en el desarrollo efectivo de la expresión oral en niños del Centro de Educación Inicial Carlos Irazábal Pérez del Municipio de El Socorro, Estado Guárico. Desarrollo una investigación de diseño de campo de tipo descriptivo, la población estuvo constituida por 8 docentes. Los resultados del estudio mostraron que solo el 38% siempre usaba estrategias creativas, el 63% siempre estimulaba a los niños facilitando actividades y el 13% siempre hacía preguntas que fomentaban la expresión verbal. Finalmente, el investigador concluyo que: Los docentes hacen poco para mejorar la presentación oral de los estudiantes, por lo que deben concienciarlos en el uso de actividades creativas para lograr mejores soluciones en el proceso de adquisición de habilidades y competencias.

Cardozo & Chicue (2011), en su tesis titulada *“Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en el grado primero A y B de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico, sede John Fitzgerald Kennedy del Municipio del Paujil, Caquetá”*, aprobada por la Universidad de la Amazonia-Colombia, donde los investigadores plantearon identificar el impacto de los títeres como estrategia metodológica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje hablado en niños y niñas de primero y segundo grado de la Institución Educativa Agroecológica Amazónica, Sede John Fitzgerald Kennedy, El Paujil, Caquetá. Desarrollaron una investigación de didáctica con un enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 100 estudiantes. Los resultados del estudio mostraron que las dificultades de expresión verbal (timidez, fluidez del lenguaje, vocabulario, entonación,

pronunciación, etc.) fueron reconocidas en niños y niñas de primero A y B a través de una prueba diagnóstica). Finalmente, los investigadores concluyeron que: El estudio “Desarrollo de la Expresión Oral en los Grados 1 y B a través del Uso de Títeres”, identificó todos los fundamentos teóricos, conceptuales e investigativos que sustentan nuestro programa de Enseñanza y Aprendizaje de la Expresión Oral.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Jinez (2020), en su tesis titulada “*Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020*”, aprobada por la Universidad Peruana Unión, donde el investigador planteo determinar en qué medida el juego oral como estrategia didáctica mejora las habilidades orales de los estudiantes de tercer año de una institución educativa adventista en Maranatha, Pucallpa, 2020. Desarrollo una investigación de enfoque cuantitativo experimental, con diseño preexperimental, la población estuvo constituida por 15 estudiantes. Los resultados del estudio sugieren que el juego oral como estrategia didáctica propició la declaración oral de los estudiantes de 3° grado de la Institución Adventista Maranatha, Pucallpa. Finalmente, el investigador concluyo que:

Los juegos de lenguaje como estrategia de enseñanza mejoran la comprensión oral de estudiantes de tercer grado del Colegio Adventista Pucallpa Maranatha, gracias a una prueba de clasificación simbólica de Wilcoxon en una muestra relacionada, puntaje $Z = 3467$, nivel de significancia $p = 0.001 < 0.05$.

Campos & Quispe (2019), en su tesis titulada “*El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019*”, aprobada por la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, donde los investigadores plantearon Identificar el impacto del juego de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años. Desarrollaron una investigación de tipo preexperimental método inductivo, la población estuvo constituida por 22 niños. Los resultados del estudio demostraron que tiene un efecto positivo en la estimulación de la expresión oral en niños y niñas de 5 años del Instituto de Educación Primaria N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno. Finalmente, el investigador concluyo que:

La estrategia de aplicación del juego resultó muy beneficiosa para las expresiones orales de hombres y mujeres realizadas por la institución educativa inicial N°279 Villa Paxa, indicando que en las pruebas preliminares de los tres aspectos la mayoría de niños y mujeres se ubicaron en el 81.82% inicial de la escala y 18,18% en proceso Insuficiente alcance y finalización de la aplicación en talleres de prueba de juego de roles masculinos y femeninos, el nivel de desempeño aumentó en un 77,7% y la tasa de éxito aumentó en un 13,64%.

Roque & Vega (2018), en su tesis titulada *“Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) Bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N°201 de Capachica en el periodo 2018”*, aprobada por la Universidad Nacional del Altiplano, donde los investigadores plantearon determinar el impacto del juego de lenguaje como estrategia para mejorar la expresión oral en niños bilingües. Desarrollaron una investigación de tipo experimental con diseño preexperimental, la población estuvo constituida por 36 niños(as). Los resultados del estudio muestran que el juego oral como estrategia de conversación tiene un gran efecto. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

Jugar juntos como estrategia influye mucho en el discurso quinquenal de la I.E.I. N° 201 de Capachica, de acuerdo a los resultados de la primera prueba, el post prueba y la aplicación de la prueba estadística T de Student nos arroja T de calculada de 11.720 T calculada y tabulada de 1.7709 según la resolución de T calculada alta y T tabulada, así aceptar otra idea, que se muestra en el juego juntos como tema de conversación tiene un gran efecto.

Cherres (2018), en su tesis titulada *“Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo establecer la relación entre el juego oral y la expresión verbal en estudiantes de cuatro años de la institución educativa número 180-Lagartera de Morrope, 2018. Desarrollo una investigación de tipo no experimental, descriptiva, transversal y correlacional, la población estuvo constituida por 40 estudiantes de cuatro años. Los resultados del

estudio indican que existe una relación positiva y negativa entre los aspectos del cambio de investigación. Finalmente, el investigador concluyo que:

En cuanto al sistema de apoyo de la herramienta, los expertos respondieron las preguntas en su conjunto y pudieron evidenciar que existe relación entre el juego oral y verbal constante con los estudiantes de cuatro años de la Escuela Educativa N° 180 Lagartera-Morrope.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Principales investigadores y teóricas del juego

Varios filósofos y psicólogos han demostrado el valor de los juegos mediante sus teorías, tres de las cuales se seleccionan y revisan posteriormente:

1. Teoría del juego como anticipación funcional

El juego es fundamental en la vida de las personas porque es un deporte motivador que los niños pueden emplear a medida que desarrollan sus habilidades y destrezas.

Un estudio de Karl Groos encontró que el juego era un tema de análisis psicológico, siendo el primero en examinar el papel del juego como creador de ideas y actividades. Se basa en el estudio de Darwin que muestra que estas especies están bien adaptadas a las condiciones ambientales que cambian la vida. Por lo tanto, el juego es el desarrollo para la vida adulta y la subsistencia. Rojas, (2015, citado por Groos) agrego que:

El juego es un ejercicio previo al entrenamiento importante en la vida adulta, ya que ayuda a desarrollar actividades y habilidades que le permiten al niño realizar tareas que le permitirán crecer. Esta tesis de perspectivas funcionales ve el juego como un importante ejercicio de preparación para la madurez que sólo se debe al final de la infancia, que, según él, “que sirve precisamente para jugar a la preparación para la vida”. (p.76)

En resumen, el ejercicio es un movimiento preparatorio compuesto por humano como del animal, del sistema innato para adquirir conductas propias de los infantes, como los adultos que se enfrentan posteriormente. Por último,

a partir de lo que dice Groos, explica que la naturaleza del juego es dinámico e imaginativo y que apoya al niño a desarrollar sus actividades a nivel de adultos, es decir, lo que usa una muñeca cuando era un niño, lo que hará con un bebé.

2. Teoría de Piaget sobre el juego

Un análisis del juego de Jean Piaget revela que el juego trata sobre el desarrollo infantil. Constituye una concepción falsa o el nacimiento de la verdad como una etapa evolutiva. La capacidad sensoriomotora, de modelado o de pensamiento, como parte importante del desarrollo de una persona, determina el principio y el final del juego. Los juegos son ejercicios simples, juegos figurativos y reglas basadas en reglas.

Ramírez (2014, citado por Piaget (1984) concluye que:

Piaget se centró en su aprendizaje central y en la comprensión sin prejuicios de las emociones y motivaciones de los niños. La idea principal de su obra es la “inteligencia” o “pensamiento” que toma diversos métodos cuando crece la persona. Proporciona una idea de etapa para el desarrollo. Cada etapa tiene en cuenta la coherencia de la actividad intelectual en relación con determinadas etapas de desarrollo. (p.57)

Como se mencionó anteriormente, cabe señalar que la indagación de Piaget divide el aprendizaje cognoscitivo en cuatro fases: fase sensoriomotora (a partir del nacimiento hasta los dos años), fase preoperatoria (desde el nacimiento hasta los seis años), período de cirugía o específico (desde el nacimiento hasta los dos años). seis o siete años hasta los once y un período de funcionamiento mental formal (de unos doce años en adelante).

Vivar (2015), analiza:

En el mundo afectivo-motor, el niño alcanza la habilidad de imaginar y comprender el mundo, por consiguiente, la de pensar. Aunque los niños aprenden de su entorno a través del trabajo, el estudio y la planificación regular, aprenden poco a poco sobre las cosas que son permanentes, es decir, la existencia de las cosas invisibles. (p.53)

Todo lo que hace el niño durante la fase sensoriomotora es esencial para el desarrollo de la fase preoperatoria. Los niños representan el mundo a su modo, en forma de juegos, imágenes, lenguaje y pinturas dramáticas, realiza

estas escenas como si creyera en ellas. En un entorno o ambiente de trabajo, el niño puede empezar a pensar como es lógico, especialmente cuando se le da la oportunidad de cambiar su rutina.

3. Teoría de Vygotskyana del juego

Según el punto de vista de Lev Semyónovich Vigotsky, el juego surgió porque los niños necesitaban poder interactuar con los demás. El origen y la base del juego es un fenómeno público, que a través del juego se presenta el instinto continuo y pulsiones internas.

Guzmán, (2014), indica que: “El niño, a través del juego, desarrolla relaciones sociales e interpersonales, mejora las interacciones sociales y realiza cambios en su entorno, por lo que el juego tiene un efecto positivo que beneficia a un niño desde la infancia” (p.87).

Vygotsky considera el juego como un movimiento social en la que los niños son capaces de encontrar un trabajo o servicio que les apoye. Este autor también habla muy bien del juego figurativo y muestra al niño a cambiar ciertas cosas y cambiarlas en su mente para que otros tengan cosas diferentes para él, por ejemplo, al correr y la escoba como si estuviera haciendo un caballo, en ella el control material contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.2. Expresión oral

2.2.1.1. Teorías de la expresión oral

Para Chinchay y Medina (2018) la expresión oral y la comunicación instantánea entre el emisor y el receptor, generalmente tiene varias denominaciones. Algunos lo llaman lenguaje, habilidades de comunicación, sin embargo, se refieren a la habilidad de comunicación mediante el código de lenguaje:

1. Teoría del desarrollo del lenguaje de Piaget

Según Piaget, el lenguaje es una de las expresiones del trabajo simbólico y aunque reviste especial importancia, señala que queda limitado a su presentación. Al respecto, algunos de los principales puntos de vista de Piaget son que el pensamiento y el lenguaje son detalles. Piaget señala, en primer lugar, que el lenguaje juega una función crucial en el procedimiento de expresiones semiótica, puesto que al contrario de otras actividades que las personas establecen según sus problemas, el lenguaje ya se encuentra

plenamente adaptado a la sociedad un conjunto de herramientas de pensamiento (relaciones, clasificaciones, etc.) en mente.

Esto lleva a Piaget a pensar que el desarrollo del lenguaje y las operaciones lógicas son dos problemas diferentes (Piaget e Inhelder), y refuta la creencia compartida de que la Escuela de Sociología de Durkheim proporciona esta lógica del lenguaje, se amplía la sintaxis y la semántica claras. Sin embargo, con esta evidencia, Piaget ha dejado claro que en el caso de los niños sordos no se puede reconocer una falla en su lógica debido a los pequeños retrasos que pueden experimentar en comparación con los niños sordos, y porque de hecho la función simbólica permanece intacta en sus otras manifestaciones.

2. Teoría del desarrollo del lenguaje de Papalia

Papalia cree que el instrumento por el cual los niños aprenden a hablar y comprender un idioma ha suscitado importantes debates entre los profesionales debido a las complejas estructuras y habilidades del lenguaje que necesitan hombres y mujeres para aprender: el idioma, sea cual sea el idioma. Sin embargo, la incidencia ambiental y hereditaria son dos factores fundamentales que suelen formar parte de las primeras teorías que intentan describir porque y cómo se aprende un idioma. Papalia y Wendkos describen diversos criterios teóricos de las habilidades humanas específicas involucradas en un proceso complejo de adquisición del lenguaje.

Entre ellos, podemos definir: comportamiento, relativismo y determinismo cultural, interaccionismo y predeterminados. Según los autores, los profesionales creen que el lenguaje se aprende a través de la planificación funcional: antes de que se lleve a cabo una acción, se produce una respuesta o acción y luego el resultado respalda, elimina o invalida la retroalimentación proporcionada. En la primera fase del desarrollo del lenguaje, los padres atienden al llanto de sus hijos hablándoles y amplificando las palabras, centrándose en los sonidos que se escuchan en el lenguaje de los adultos.

Los niños pequeños pasan así de la charla sin sentido al habla consensuada. Thorndike, Papalia, y Wendkos mencionan que la teoría de la charla al azar, porque los niños hacen sonidos al azar y obtienen refuerzo por lo que se dice en el idioma, es importante. Mowrer dice: “Los niños aprenden un idioma imitando un modelo (generalmente sus padres) aceptando y fortaleciendo sus

propias expresiones, con una voz humana para satisfacer la necesidad de imitar la propia voz del niño de los padres que son el refuerzo”.

3. Teoría del predeterminismo de Chomsky

Finalmente, el predeterminismo se define como la cuarta teoría por la cual las personas tienen predisposiciones biológicas y naturales para la mejora del lenguaje. Este enfoque cuenta con el apoyo de lingüistas contemporáneos, incluido el norteamericano Noam Chomsky, quien cree que el lenguaje parece caminar naturalmente, que las experiencias de los niños activan sus habilidades lingüísticas naturales, un papel en la experiencia temprana.

En general en las culturas, los niños aplican las mismas reglas para aprender un idioma. Usan una o dos oraciones, en forma de lenguaje telegráfico, debido a que existe un alcance global de adquisición del lenguaje que es común a todos los idiomas, debe haber un marco conceptual innato que permita a los niños desarrollar una estructura gramatical. Estas estructuras también se denominan aplicaciones de adquisición del lenguaje. (p.22)

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. El juego

2.3.1.1. Aspectos del juego

El juego es una actividad creativa natural que no requiere estudios avanzados, se trata de la vida misma, es una función necesaria e importante para una persona. El juego está motivado por el propio interés o el estímulo significativo. Los juegos de naturaleza permiten una amplia gama de habilidades de movimiento y comportamiento, también sus propias reglas, actividad enérgica y personal. Refleja una parte del entorno en un papel importante que contribuye al desarrollo de todos los niños.

Según Ruíz (2017):

El trabajo libre y flexible del niño es libre de adaptarse y aceptar pautas y objetivos que se pueden cambiar o negociar, ya que el resultado del juego no es tan importante como el juego en sí. (p.6).

Las ideas del autor mencionado anteriormente nos hacen darnos cuenta de que el deporte es una actividad que los niños muchas veces disfrutan ya que lo pueden hacer en cualquier lugar, a la misma hora, sin tiempo disponible, mejor que lo quieran

hacer, desarrollan sus ideas y creatividad una y otra vez. En algunos casos, es posible que incluso tengan que manejar las reglas que se aplican al programa.

Jugar es parte natural de la vida, todos hemos aprendido a socializarnos y culturizarnos mediante el juego independientemente de la época o el tiempo. “La palabra juego que viene del latín *iocus*, *iocare* que significa broma, chiste, ingenio, diversión” (De Puig, 2007, pág. 11). A menudo la rutina que el bebé desarrolla a partir del primer mes de vida y comienza a usar su cuerpo desde una edad temprana, así como, cuando juega con sus manos y pies, comenzando a controlar sus movimientos para ser feliz él mismo y los juguetes, etc.; lo que mostró una temprana participación en el juego.

El juego infantil nos permite evaluar el nivel de desarrollo y aprendizaje alcanzado, tanto en el área del lenguaje, como en las habilidades emocionales, sociales, cognitivas y motrices.

Desafortunadamente, la actividad lúdica poderosa y creativa de los niños ahora está desapareciendo, siendo reemplazada por juguetes tecnológicos y de construcción, como largas horas para videojuegos, televisores, tabletas, teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos que simplemente roban robotizan a los niños y les quitan su actividad creativa.

El juego debe dibujarse de acuerdo con la edad del niño, porque a medida que crece y se desarrolla, tiene nuevas oportunidades, nuevos intereses, capacidades y necesidades. El cerebro tiene la capacidad de comprender habilidades motrices que hacen posible interactuar con nuestro entorno, por lo que a los niños se les brindarán actividades recreativas que les permitan desarrollar dichas habilidades; actividades prácticas, experiencias concretas, dejando huella y motivándolos a seguir explorando y aprendiendo. Estas actividades de juego estimulan el cerebro en todas las áreas, los sistemas motor y sensorial, pero también varias partes del cerebro, una de las cuales es el área del habla y la expresión oral (para esta área imaginaremos actividades de juego más adelante).

Para Mamani, Olivera y Cárdenas (2013) la definición de juegos varía según las distintas tradiciones y culturas.

Para los griegos, el juego significaba todas las acciones que tienen en común los niños y expresaba lo que hoy llamamos infancia. Los hebreos usaban la palabra juego para denotar bromas y risas. Mientras que para los romanos el juego significaba alegría, felicidad. (p.1)

Las actividades que realiza el docente están encaminadas a lograr la autonomía del niño en las dimensiones del desarrollo del niño: afectivo, social, intelectual y físico, y para lograrlo es necesario que el niño se comporte en el medio para este lenguaje, estrategia didáctica utilizada por nuestros maestros del juego, debido a que se considera la forma más adecuada para que un niño desarrolle su habla, pues dentro de este tipo se planifican actividades de trabajo que se organizan de acuerdo a las obligaciones y beneficios de los niños.

Para Bruner, el juego “tiene algunas características en las que participa en otros programas como la resolución de problemas, pero de una forma más divertida. A menos que tengamos en cuenta que el juego es divertido, estaríamos equivocados al pensar en él” (Bruner, 1983, pág. 72)

Martínez (2012), describió el juego como una terminación que hace referencia a toda gama de comportamientos y cognición de un sistema de cosas, para asociar con sus comportamientos claramente definidos como símbolo, tablero, regla, juegos motores y más. Esto significa que mediante estas actividades uno expresa sus sentimientos y sus diversas habilidades intelectuales, morales y sociales. En ocasiones el juego incluye conductas como: estrés, tristeza, dolor, alegría en los niños, pues los juegos implican aceptar desafíos y enfrentar inconvenientes.

De igual forma, Borja y Martín (2012) consideran “El juego humano como una manifestación de la vida. En efecto, llamamos jugar a una inagotable gama de actividades” (p.11). En ese aspecto, los niños pueden descubrir su mundo externo e interno mediante el juego, porque solo así pueden descubrir la verdad y afrontarla con sentido.

Mientras que, muchos adultos, ya sean padres, abuelos o profesores, no tienen en cuenta los aspectos importantes y positivos del juego por su desconocimiento del cuerpo o porque dedican su tiempo libre a sí mismos. La realidad es otra, porque, como han demostrado muchos de los autores mencionados, un niño necesita un

“juego” en su día a día, es muy importante para la integración con el mundo y el desarrollar su independencia.

2.3.1.2. *Importancia del desarrollo del juego en la escuela*

Debido a la importancia del juego en la educación infantil, se desarrollan nuevas ideas y estrategias para que los niños puedan aplicar plenamente sus experiencias. Gracias a los juegos, los alumnos se motivaron, por lo que cada actividad sale de la esquina y produce un efecto positivo.

Serra (2015) manifiesta que: “El juego es la actividad más importante para el desarrollo de los niños, de esta forma vinculan los conocimientos adquiridos con los nuevos, formando así un proceso de aprendizaje personal” (p.38). Los juegos son la base de un niño, donde socializa con personas como él y también lo ayuda a estimular cada parte de su cuerpo, utilizando sus experiencias, conocimientos pasados e incluso ganar experiencia en los juegos que la práctica por primera vez, lo que facilita el proceso de aprendizaje.

El juego es muy importante para el crecimiento de un niño. Docentes, padres y otros profesionales implicados en la educación han concluido que el juego está estrechamente relacionado con el desarrollo infantil en los siguientes componentes: psicomotor, intelectual, social y afectivo. Por ejemplo, descubriendo nuevas percepciones, coordinando sus acciones, estructurando su modo de pensar, explorando su potencial sensorial y de socialización entre otras maneras.

Los juegos de clase deben tener un lugar y tiempo específico para su realización. El juego debe estar incluido en el programa planificado por el docente porque se requieren actividades recreativas antes, durante y después del desarrollo de formación, cuando los niños presentan lo que están aprenden, para luego continuar utilizando juegos con actividades para reforzar todo el aprendizaje que han recibido. Por ejemplo, utilizando videos musicales, proverbios, relaciones, comentarios, espejos mímicos, gestos, cambios de palabras, preguntas, narraciones, etc. es decir, viven sus vidas en armonía con las fantasías de la vida cotidiana.

Minerva (2002) afirma esto:

Los juegos de aula se pueden utilizar para facilitar el aprendizaje siempre que se planifiquen una programación divertida y reglas que refuercen valores sólidos: amor, equipo y relaciones, unidad, confianza en uno mismo,

seguridad, que promueva la convivencia para compartir ideas, conocimientos de forma práctica (...) al mismo tiempo ven su integral y útil los beneficios del desarrollo y que el docente hace posible trabajar en el proyecto, frente a su promesa, más energía, alegría, innovación, creatividad, eficiencia y eficacia donde su inteligencia es ser el centro de género (p.291).

En la escuela hay espacio y espacio para la recreación. Por ejemplo, patio, cuarto donde hay juguetes, losetas de juego, alberca, espacio verde, etc. Por ello, los docentes deben promover las posibilidades de los juegos libres en todas las áreas que ofrece la escuela, ya que algunos juegos deben desarrollarse en un entorno específico, pero el docente debe ser capaz de adaptarse a cualquier situación para poder beneficiarse de ellos el juego.

Hoy en día, los menores de entre 6 y 12 años pasan mucho tiempo viendo la televisión, el móvil, la Tablet o cualquier dispositivo tecnológico que les distraiga, por lo que los dispositivos y cada vez más niños se vuelven dependientes de ellos. Es por esto que los niños pueden desarrollar un cierto nivel de confianza en sí mismos que los distrae de las actividades cotidianas, como jugar con amigos fuera de la escuela, de la dificultad para continuar una conversación con amigos o familiares, especialmente en el salón de clases, los niños no tienen actividades físicas, no ejercitan su imaginación ni repiten en su mente lo aprendido en clase y no pueden aplicar su pensamiento diferente en cualquier situación que se les plantee.

Finalmente, según García y Valencia (2005), las siguientes cuestiones relacionadas con el juego como mejorar el aprendizaje de los niños:

Las personas se dan cuenta del valor de los juegos como una forma de educar a las personas y una de las mejores formas de aprender sobre valores, reglas, aprender conceptos y desarrollar habilidades. Con esto esperamos que los hombres y las mujeres cambien, que cambien su comportamiento para ser mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que se adapten a la realidad ya la vida. (p.27)

Por esta razón, el juego te permitirá aprender algunos acertijos, incluso acertijos que son difíciles para alguien, pero que, si se desarrollan a través de juegos, actividades divertidas y entretenidas, los niños podrán aceptar mejor el aprendizaje.

Por otra parte, Según Ribes (2011) los juegos estimulan el mejoramiento de diferentes elementos de la infancia y de la vida humana en su conjunto, por lo que la definición de cada componente se explica a continuación:

- 1. Para el desarrollo físico:** Los deportes son importantes para promover esta área mejorando actividades como saltar, correr, estirar los brazos, doblar las piernas y el espacio articular (adelante, atrás, derecha, izquierda) el cuerpo del niño desarrollará control sobre el sistema en el que estará involucrados en las diversas actividades.
- 2. Para el desarrollo social:** Los niños desarrollan relaciones sociales desde el primer año de su vida con otros niños de un año o más. Aprenden a convivir, a controlar sus emociones ya respetar a los demás. Dependiendo de su edad, pueden estar realizando cambios en el nivel de vida. Por lo tanto, aunque un niño expresa sus deseos, miedos, experiencias y expectativas en el juego, crear imágenes de fantasía o expresa una parte de su vida cotidiana. En el juego los niños ejecutan habilidades de investigación, manifestación, conexión, embelesamiento y agregación, donde resolverás problemas de la vida cotidiana que vienen con las tareas.
- 3. Desarrollo emocional:** El juego es una herramienta de la cual los niños pueden expresar sus emociones como alegría, frustración, empatía, tristeza, ira, etc. ya veces es incapaz de expresarse con claridad y tranquilamente le permite expresar lo que piensa y compartir sus sentimientos con los demás.
- 4. Desarrollo de la creatividad:** Los niños imaginan un mundo de ideas a través del juego y para ello utilizan ideas imaginativas creadas en sus mentes. Expresan sus aspiraciones o todo lo que entienden sobre el mundo y su vida cotidiana.
- 5. Desarrollo moral:** Los juegos ayudan en la consecución de aptitudes. Aprender las normas le permite al bebé respetar la rotación del juego y respetar los roles de los demás. Del mismo modo, apoya a sus seguidores a tener más pacientes y solucionar conflictos que alcance aparecer durante el proyecto. (p.62)

2.3.1.3. Características del juego

El juego es una actividad significativa para un niño que replica e imita sus actividades diarias a través de él. Mediante el deporte obtiene conocimientos en sí

mismo y de su entorno. Diversos autores, como Bruner, Piaget, Russel citado en Ribes (2011) describen los siguientes caracteres:

- **El juego es una actividad libre:** El niño elige el juego de su propia elección, porque desde muy temprana edad está conectado con el entorno a través del juego.
- **El juego es una necesidad:** El juego es importante para la evolución de los niños. Ya que piensan que las ganas de jugar y esas ganas variarán según su edad, pero siempre serán una expresión del carácter de cada uno de los integrantes. Sin necesidades especiales ni educación previa. El juego también trata la necesidad de libertad e imaginación y fantasía humanas.
- **El juego es orden:** Aunque hay diferencias entre Piaget (todos los juegos tienen reglas) y Vygotsky (las reglas parecen ser el juego más creativo del juego), el proceso lleva al corazón de la educación, y esa es la forma de la vida.
- **El juego no es la vida real:** El niño piensa en su mundo, pero no puede dar sentido a lo que tiene. El niño siempre juega con su pareja.
- **El juego prepara la vida futura:** El juego favorece el desenvolvimiento del alumno y de su vida.
- **El juego estimula la sociabilidad:** los niños pasan mucho tiempo en grupos (escuela, barrio, fiesta infantil, reunión familiar, cualquier evento), desde pequeños están listos para eventos sociales y para compartir su cultura y tradiciones.
- **El juego es una actividad placentera:** Es uno de los rasgos que se considera central, sin el cual no hay alegría y emoción, es en el primer año de vida, cuando los padres se encargan de fomentar la diversión del juego. (p.84)

En general, el niño no se cansa de jugar, siempre trabaja con el tiempo libre, el placer, el ocio, etc. Asimismo, funciona como una función de aprendizaje en la vida cotidiana que eventualmente producirá consecuencias en la edad adulta.

Se puede decir que el juego incluye un sin fin de programas y actividades que irán apareciendo con el tiempo. Los padres son los primeros educadores de los hijos en ética, trabajo social y desarrollo comunitario, mientras que el segundo nivel es la profesión docente para mejorar las tareas del hogar y la clase. Como señala Moreno

(2002) “ningún niño se cansa nunca de jugar. Esto responde a la necesidad de motricidad, ser o estar activo, moverse, analizar, imitar; y la necesidad de la multiplicación a través del movimiento” (p.29).

2.3.1.4. Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden personalizar según el espacio en el que jugarán, dependiendo del rol de cada jugador en el juego, pueden ser adultos o niños, según el número de participantes y el comportamiento preferido.

Ruíz (2001) hace referencia a la clasificación de Jean Piaget, que se define de a continuación:

- **El juego senso-motor o funcional.** Consiste en sistemas de movimiento y percepción de forma coordinada y contiene todos los comportamientos elementales que pueden repetirse y aplicarse en nuevos acontecimientos. En la actualidad cada acción cambia desde la perspectiva en la que se realiza en ese momento, a través de cambios y nuevas situaciones de adaptación. Por lo tanto, en esta etapa, los intereses de los niños se realizan a través de acciones repetidas o eventos interesantes en los que desarrollan un plan de acción mental. La primera fase del desarrollo del juego infantil se da en los niños de 0 a 2 años e implica repetir movimientos una y otra vez para obtener resultados inmediatos. Es por eso que en esta etapa el interés del niño se genera a través de movimientos repetitivos o movimientos de juego, a través de los cuales desarrolla un plan mental.
- **El juego simbólico.** Ruíz (2015) afirma: “Se caracteriza por el uso de símbolos que el niño se conoce a sí mismo y por lo tanto le otorga un significado determinado” (p.75). Esta comprensión simbólica permite que los niños defiendan su propia realidad y entren en un juego único donde la imaginación del niño es crucial. Las principales actividades del niño son la imitación, la fantasía figurativa en la que el niño establece una posición imaginaria de una situación verdadera y un simbolismo.
- **El juego de reglas.** Surge de la necesidad del deporte colectivo en un conjunto de reglas que se adaptaban al contexto sociocultural. Hay dos fases o fases principales para Piaget. El primero, el “práctica de reglas”, se divide en cambio en cuatro fases: motora, egocéntrica, nueva cooperación y codificación de normas.

Vásquez (2010) afirma que: “La actividad del juego se extiende de lo individual a lo colectivo. Estas son reglas ajenas al niño y se utilizan cuando aprenden a compartir, regulan el juego en grupo, y es natural que se deban seguir”. (p.15)

La primera regla suele ser tan simple como: sigilo, fútbol, alguna división entre un partido de fútbol o un juego al aire libre. Se necesita tiempo, madurez y práctica para comprender que las reglas pueden surgir del consenso entre los profesionales y pueden modificarse mediante negociaciones.

De esta manera, pueden organizarse para lograr un objetivo común. El poder del juego es infinito, el juego se trata de aprender a pensar, descubrir a través de las relaciones y, lo más importante, divertirse. Por lo tanto, los deportes son importantes para la salud y el desarrollo mental de una persona. (p.21)

2.3.1.5. El papel del docente en las actividades lúdicas dentro de la escuela

A la hora de elegir un juego, el profesor debe tener en cuenta que la experiencia adquirida sea positiva. Necesitas tener el conocimiento, la iniciativa y comprensión para comprender las situaciones que ocurren y resolverlas correctamente. Si un niño no puede resolver una tarea o problema después de varios intentos, el maestro puede guiar al niño paso a paso para ayudarlo a lidiar con la frustración.

En el juego sin fin, el equipo o grupo decide todo a través del comportamiento del diálogo y los detalles de todo el curso, tales como: tiempo, hora, lugar, altura e incluso cómo jugarlo.

Meneses y Monge (2001)

En los deportes de competición, además de los entrenadores, existe un tercero formado por: un juez o un juez. La tarea final es hacer cumplir las reglas del juego, pero su función principal es enseñar al niño en el juego, ya sea explicándole las reglas o llamando la atención sobre el comportamiento mostrado. (p.119)

Cuando un docente utiliza el deporte, quiere un aprendizaje social, es decir, que los alumnos tengan acceso a las habilidades sociales y emocionales durante el juego; por ejemplo: ira, alegría, enfado, conflicto, etc.

1. El juego en el desarrollo infantil

Cárdenas (2014) explica que:

Los juegos son una actividad importante en la infancia, al igual que el estudio del arte, la literatura y el medio ambiente, ya que son actividades que apoyan la educación infantil y el progreso global de los niños, se dan en la práctica normal y familiar a través de la introducción de su cultura lúdica tradicional, que representa deportes, juguetes y círculos. (p.26).

Por supuesto, para los niños, hay varias actividades que pueden hacer en su infancia porque son limitadas. Si bien es su deporte favorito, existen otros aspectos que contribuyen a su estilo y autoorganización, como la lectura y las artes, los niños aprenderán a expresar sus emociones. Además, la participación de la familia en las actividades del niño es importante ya que le permite adquirir experiencia de los demás y aprender sus habilidades y destrezas para que, a través de la música, la lectura y el juego, la familia esté siempre ahí.

2. El juego en el desarrollo cognitivo

En las primeras etapas se utilizan juegos de forma correcta según la edad y el lenguaje del niño para que pueda enfrentar los problemas que se interponen en el desarrollo del conocimiento. Se supone que los maestros necesitan interactuar con los niños y el entorno para desarrollar habilidades de asimilación para comprender y expresar el lenguaje. Así mismo, están dispuestos a ejercer tareas sencillas, del día a día, que no requieren una interacción adecuada con lo que saben o conocen.

Gallardo (2018) nos dice que:

Durante la primera infancia, los niños encuentran que la actividad física y el movimiento son la clave para adentrarse en la realidad que les rodea y así conocer de primera mano el mundo en el cual viven, crecen y se desarrollan. (p.14)

Durante los primeros años los niños buscan formas de jugar, lo que les permite pensar libremente y ser creativos, así como desarrollar varias partes del cuerpo a través del movimiento, para comprender lo que ocurre en su entorno y así asociarse al conocimiento previamente desconocido de las cosas, de modo que el niño pudiera jugar libremente para comprender lo que lo rodeaba.

3. El juego en el desarrollo del lenguaje

Desde una edad temprana, los niños utilizan sus juegos para desarrollar su lenguaje, habilidades motoras y habilidades sociales. En el primer año de vida, el juego debe ser libre e independiente, levantándose solo, no controlado por un adulto. Por lo general, esto no se aplica porque nuestros padres e hijos juegan para lograr los objetivos deseados.

Lamas (2015)

El juego permite que el niño aprenda juegos divertidos y tranquilos, siempre se consideran importantes durante las primeras etapas del desarrollo infantil. Pese a un creciente deseo de responsabilidad y permanencia ha llevado a los juegos al contexto de la vida cotidiana. Por lo tanto, lo relevante de recordar su papel en el crecimiento integral de los niños se ha convertido en una realidad, ya que permite interrelacionar no solo los aspectos motores e intelectuales, sino también los aspectos lingüísticos y sociales. Durante el juego, el niño explica lentamente la verdad, la organiza y le da sentido. (p.48)

Estos juegos ayudan a los niños a comprender, promover el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, el pensamiento y la creatividad, el interés, el control motivacional, solución de problemas, empatía, colaboración e intercambio, etc.

2.3.1.6. Beneficios del juego

Según Zapata, dice: El deporte es “una parte importante de la educación escolar”. (p.6) Los niños aprenden más a través del juego, por lo que este proyecto debe estar en el centro del plan de estudios. El aprendizaje a través del movimiento es divertido porque le otorga al niño un gran valor, entre los que podemos relacionarlo con el desarrollo cognitivo, la comprensión, la memoria y el desarrollo del vocabulario.

Flinchun (1988) menciona:

Las investigaciones han demostrado que entre el nacimiento y alrededor de los 8 años, el 80% de la experiencia de aprendizaje ya se ha realizado, ya que en este momento lo que hacía el niño era lúdico, entonces es necesario que la atención plena y el compromiso jueguen un papel y el desarrollo de la inteligencia. (p.56)

Un niño corre, salta, gatea: estos movimientos son divertidos y fortalecen los nervios; así que incluso cuando se mueve, alcanza, sostiene, corre y usa su cuerpo para explorar, está aprendiendo a usarlo y se integra bien en el entorno. Uno de los motivos por los que los niños juegan es para desarrollarse físicamente. Sin que ellos lo sepan, hacen el movimiento una y otra vez hasta que se familiarizan con él

A través de esta práctica, el niño repetirá los movimientos incansablemente hasta desarrollarlos por completo, solo por el agrado de hacerlo bien. Jugar no solo promueve su crecimiento físico, sino su desarrollo cultural y emocional; para niños con actitudes y comportamientos inapropiados, tales como el mal manejo de la ira.

Reina (2015) nos indica que:

La importancia de incorporar la educación física en el plan de estudios original está respaldada por décadas de investigación sobre el desarrollo infantil y ha demostrado la importancia del juego a través de cambios en el plan de estudios. Sin embargo, los detalles de la relación entre el juego y el programa están abiertos a aplicaciones útiles en el aula. (p.72)

Una de las razones por las que existen diferentes definiciones es la contradicción entre los significados de la palabra “juego” y “programa” en el lenguaje de los expertos y el lenguaje utilizado por los maestros y los padres de familia: se considera que la primera palabra satisface cualquier práctica espontánea de la niñez asociadas con la instrucción enfocada dirigida a lograr objetivos claros de aprendizaje.

Además, el juego no es un juego único para todos, sino un programa de movimiento continuo para que los niños participen en la clase juvenil, que incluye una variedad de actividades desde los niveles de coordinación y apoyo de los adultos.

2.3.1.7. La realidad del juego en el aula

Como podemos ver, en el currículo los juegos son considerados una “herramienta esencial de aprendizaje”, pero ¿los docentes los tienen en cuenta a la hora de planificar las actividades diarias? Estas dudas o discrepancias también se encontraron entre los autores, ya que también hubo algunos autores, como Garaigordobil (2003) plantea que “el juego es una actividad importante para el desarrollo de la primera infancia porque es a través de él que el niño aprende a trabajar en la vida adulta” (p.71). Sin embargo, otros autores como Bassedas y

Huguet (1992) comentan que existe la aportación contraria, que nos hemos encontrado con quienes afirman que “el niño recurrirá al juego para escapar de este mundo ingrato y estrecho. sus mayores” (p. 30).

Con esto en mente, encontramos que el compromiso de Cheng y Stimpson (2004) “es interesante porque discute que, a pesar de la necesidad de un deporte bien entendido, la forma en que los niños participan en los deportes es mal entendida y utilizada como medio de aprendizaje” (p.62). Estos autores, por otro lado, consideran que muchos educadores desconocen que existe una diferencia entre lo que creen en el deporte y lo que realmente ponen en el aula. Para averiguar si sus percepciones son ciertas o no, Cheng y Stimpson dirigieron a seis maestros de preescolar que examinaron lo que estos expertos pensaban sobre los deportes y cómo aprenden a partir del aprendizaje.

Encontraron que en estas clases había una brecha entre la mentalidad de estos profesores y la realidad de la clase, lo que significaba que cualquiera que veía el juego se interesaba por la clase, pero no la aplicaba. Además, dividieron el tiempo de juego y el trabajo, por lo que percibieron el juego como una relajación o una recompensa por el trabajo realizado, y finalmente vieron como los profesores terminaban el ejercicio en una rutina que les cuesta cambiar.

Cheng y Stimpson (2004) resumieron los resultados en tres pautas de expertos: orientación técnica, orientación inestable y orientación investigadora.

- **Orientación técnica:** En este marco, existen educadores que toman el deporte como estrategia para atraer la atención y atención de los niños hacia la educación infantil. En general, bajo esta normativa, hay docentes que trabajan sobre contenidos previamente aprobados, no aceptan críticas ni las modifican de manera efectiva. Los maestros no reflexionan sobre el comportamiento en el colegio sino por los niños de fondo.
- **Orientación inestable:** Esta orientación se llama porque los docentes tienen una visión menos rigurosa del juego, al mismo tiempo entienden que aprender de un buen juego es una buena idea porque les gusta a los niños, pero, por otro lado, piensan el juego es solo algo y, para jugar. Inconscientes de cómo lidiar con las dificultades y complejidades del aprendizaje a través del deporte, los docentes caen en la categoría de prácticas religiosas que son

inconsistentes con su pensamiento anterior, es decir, a pesar de que piensan que el juego es una herramienta importante, no lo muestran en su enseñanza diaria.

- **Orientación investigadora:** Esta cita final plantea a uno de los profesores-revisores. En este caso, el docente no logró articular completamente ideas de aprendizaje a través del juego, como en las dos guías anteriores, sin embargo, comenzó a buscar otra forma e incluso crea un concepto de juego en su lugar. Para estos docentes, aprender jugando es una forma de vida, trasciende su motivación, por eso lo valoran. (p.40)

A esto se suman tres maneras de juegos que Huguet y Bassedas (1992) afirman haber descubierto en distintos jardines de infancia. Estas son: igualmente, actividades que se presentan en forma de juegos, como traducción, motricidad, búsqueda de palabras con determinados sonidos, etc. Por otro lado, organizaron lo que llamaron “actividades de aprendizaje”, de las que hablaron cuando los niños tenían libertad para jugar. Finalmente, describen enfáticamente el área de juegos recomendada donde se utilizan juegos para el desarrollo y aprendizaje de los niños, por ejemplo, jugar en los rincones, donde dicen: “Planificado, reflexionamos sobre las habilidades y competencias que se prefieren, se seleccionan algunos materiales y se comparan con la observación y el control de los juegos infantiles”. (p.4)

2.3.1.8. Dimensiones del juego

Las dimensiones según Piaget, Paredes (2017) se describen a continuación:

1. Juegos verbales

Según Condemarín (1995) afirmó que “los juegos verbales enfatizan las características lúdicas y creativas del lenguaje y la exploración de posibles significados. Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, adivinanzas, retahílas” (p.83)

Los juegos de lenguaje son aplicaciones flexibles que se utilizan en el aula para promover y desarrollar el lenguaje de los niños, pero existen muchos tipos, principalmente para la interacción social.

Para Mendoza (2017) los juegos verbales:

Impulsan y desarrolla la expresión oral de los estudiantes de una manera divertida y logra ejercitar los músculos orales. Son pasatiempos de usar las palabras de una manera que produzca efectos

interesantes, lo que facilita la creatividad y el desarrollo de habilidades lingüísticas como leer, escribir y familiarizarse con un vocabulario cada vez mayor. (p.73)

Dado que el lenguaje es la forma más poderosa de comprender sus interacciones con el entorno, debe aprenderse de manera continua y compleja, ya que es importante conocer la naturaleza de la comunicación que tienen los niños cuando se integran a la sociedad como personas alfabetizadas.

Según Condemarín (1995) el juego verbal es una: “valiosa ayuda para el aprendizaje de los estudiantes, gracias a su aplicación en la escuela, el niño se asocia en grupo, apoyando en el desarrollo de actividades y eventos las necesidades del niño adquiriendo un buen nivel de comunicación verbal” (p.85).

Por todo lo anterior, los juegos de palabras son muy diversos, como proverbios, canciones infantiles, canciones, etc., permiten desarrollar la conciencia del idioma, aumentar el vocabulario individual y un ambiente ameno y divertido para el alumno, mientras que el juego ayuda ampliar el conocimiento cultural. Además, a través de estos juegos, expresan sentimientos y forman un vínculo afectivo en la escuela, el hogar o el entorno social. Sus indicadores incluyen: pronunciación y vocalización.

2. Juegos simbólicos

Mediante este tipo de juegos, los niños son capaces de estimular su imaginación y creatividad, así como desarrollar las relaciones y el lenguaje con sus compañeros. El menor trata de imitar la situación y representar personajes de la vida cotidiana, permitiéndoles interactuar y al mismo tiempo comprender lo que está pensando, viendo y escuchando. Por lo tanto, se considera como una forma de pensar para los niños si la asimilación cognitiva de la simbolización coincide con el cambio y supera la interacción del niño y la mente del objeto e incluso la construcción de un objeto.

De esta manera, el niño no solo combina los elementos que lo rodean, sino que en su conjunto lo conecta para traerlo de vuelta, atención a su nombre. Entre los indicadores: ideas, expresión del lenguaje y libertad.

3. Juegos de regla

Se basa en el hecho de que cada juego debe tener reglas establecidas que se deben jugar, pero esto se puede cambiar si están de acuerdo con los jugadores.

Este tipo de juego anima al niño a seguir las reglas correctas, o esperar su tiempo a desarrollar paciencia para la caída como uno de los indicadores de su conocimiento. Las reglas deben combinarse y combinarse con alguna de las habilidades adquiridas: análisis de inteligencia o combinación sensoriomotora y bajo el reglamento de letras normativas relacionadas con la naturaleza del juego o por convenio fácil de adaptar según el tiempo.

Como sugiere el nombre, estos juegos tienen reglas que los niños creen que deben seguir. Estos son esenciales para todo tipo de aprendizaje, dentro de los cuales se destacan las definiciones, interpersonal, racional y entre otras cosas. En su ponencia: las reglas del juego, la colaboración y la autoorganización. (p.15)

2.3.2. Expresión oral

2.3.2.1. Definición

El MINEDU (2015) recuerda verbalmente que es una habilidad en el campo de la comunicación y así:

Para que el estudiante aprenda a expresarse oralmente en una variedad de situaciones de comunicación; interacción con diferentes compañeros de conversación en diferentes situaciones de comunicación; y que sea capaz de expresar sus pensamientos de manera clara y coherente de acuerdo con su propósito, lo que a su vez conducirá a la adaptación de su texto al destinatario y al uso de diferentes medios de expresión. (p.52)

Para Muñoz (2016) la expresión oral es “la capacidad de comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y convicción utilizando los recursos verbales y no verbales de manera adecuada. Esta capacidad también significa que puede escuchar a los demás, respetar sus pensamientos y participar en convenciones” (p.5).

Guaita (2017) sostiene que la expresión oral “implica el desarrollo de una competencia que incluye las habilidades comunicativas (hablar y escuchar)” (p.46).

En este sentido, cabe señalar que hablar es una habilidad especial y una de las necesidades básicas de los niños. Por lo tanto, los niños deben brindar oportunidades en el aula para desarrollar y adquirir habilidades, hablar e interactuar con los demás. Desarrolla tus pensamientos, ideas, deseos y expresiones.

Por esta razón, es primordial mantener la mente en un contexto local sin perder de vista el contexto global, mostrando que los niños no están aislados de otros contextos y preocupaciones sobre la planificación del desarrollo bucal. No debemos ignorar las necesidades de comunicación de los niños.

La expresión oral suele ser afectiva, especialmente en un niño. De ahí la evidente necesidad de un pleno desarrollo emocional para la adquisición del lenguaje. No existe un lenguaje real cuando la comunicación con los demás no es deseable. El desarrollo del primero se ve afectado cuando no hay otra especie y es hospitalario, importante en la primera infancia, o cuando el segundo es patológico.

Según Palomino, (2002)

El lenguaje y el pensamiento se desarrollan de la misma manera, interactúan entre sí. En la constante interacción entre la mente y el lenguaje, la conexión entre el desarrollo del lenguaje y la inteligencia es muy importante. La inteligencia es importante para el desarrollo del lenguaje porque el poder de la mente se examina por su naturaleza. El lenguaje, por otro lado, se apoya en la madurez intelectual, por otro lado, es fundamental para el desarrollo intelectual, porque es un medio para lograr metas y crear una actitud positiva. (p.64)

En la infancia, la adquisición del lenguaje se desarrolla con mucha más frecuencia, aunque es importante tener en cuenta las posibles diferencias individuales por diferentes motivos, algunos hablamos, o realizamos por especificidades de los lenguajes. entre ellos una razón de ser listos, aunque deberían conducir a una buena supervisión.

Para interpretar correctamente la expresión verbal de un niño, se requieren datos evolutivos sobre su desarrollo. Estos datos ayudan a construir sujetos en una determinada etapa evolutiva, sea o no apropiada para su edad cronológica.

Flores (2004) afirma que “La expresión oral es la capacidad de comunicarse de forma clara, fluida, coherente y persuasiva utilizando recursos verbales y no verbales apropiados, lo que significa que se sabe escuchar a los demás, sus ideas y respetar las convenciones, la participación” (p.33)

La expresión oral es la forma más eficaz de comunicación entre las personas, y tanto los niños como las niñas se desarrollan desde el útero materno. También es una habilidad del lenguaje. Conjunto de símbolos aleatorios; que juntos crean criaturas con resolución falsificada y memoria limitada para enviar y comprender una cantidad infinita de mensajes, a pesar del ruido y la distracción.

2.3.2.2. Elementos de la expresión oral

Trujillo (2000, citado por Gómez y Bustamante 2008) sugiere los siguientes aspectos de la presentación oral:

- **La voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto en la audiencia. Las emociones y actitudes pueden ser transmitidas por la voz. Es especialmente importante evitar voces débiles, casi inaudibles o roncas demasiado altas; dos cosas redundantes pueden causar incomodidad o desinterés. Las voces y los gestos le permiten enfatizar un punto o transmitir los puntos principales de una conversación.

- **La postura del cuerpo:** Cuando dicen algo verbalmente, necesitan construir intimidad con las personas con las que están hablando. Por lo tanto, se debe evitar el egoísmo y el entusiasmo. Si se habla de estado, se recomienda una postura firme y erguida. En su lugar, cuando esté sentado, asuma una posición ejecutiva que es mejor, con una columna vertical en el suelo que sostiene el respaldo de la silla.

Es especialmente importante no apoyar el brazo con el cuerpo o la entrepierna, sujetar el objeto o esconderlo en el bolsillo, porque es un movimiento importante que fortalece o trastorna cualquier lenguaje. En el caso de las piernas, se deben realizar movimientos de vez en cuando para no dar la impresión de estar clavado al suelo; sin embargo, hay que tener cuidado de no exagerar, porque puede crear un efecto de abanico.

- **Los gestos:** Las expresiones verbales y los gestos a menudo se agregan al movimiento como una forma de enfatizar la información. Sin embargo, el gesto debe usarse con moderación, ya que debe ser creativo, lento y práctico para evitar el ridículo.
- **La mirada:** De todas las señales no verbales, el ojo es fundamental. El contacto visual y el contacto visual son la clave para una audiencia receptiva. Los ojos del hablante deben reflejar calma y amistad. Es importante revisar

cada uno de los destinatarios, es decir, la audiencia debe ser cubierta de forma global e individual. Mirar al suelo, techo o ventana indica inseguridad o miedo, por lo que debe evitarse.

- **La dicción:** Se trata de la pronunciación, es decir, cómo usamos las palabras para formar oraciones, ya sea habladas o escritas. Al hablar, es importante respirar profundamente, expresar la voz y controlar el volumen. Por el contrario, uno no debe llorar y caer en cosas repetitivas como “verdad” o “esto”.
- **La estructura del mensaje:** el contenido o información de los involucrados en la discusión o presentación de la historia debe ser claro y conciso. Esto significa no hablar en público para evitar críticas que puedan dañar tu confianza en ti mismo.
- **El vocabulario:** cuando hable, use un vocabulario que el destinatario pueda entender. Para ello, en primer lugar, se debe considerar el tipo de audiencia del mensaje. (p.21)

2.3.2.3. La gramática como requisito de la expresión oral

Chinchay y Medina (2018) hablan como un tipo de lenguaje que requiere gramática para su uso únicamente en la comunicación, potenciando la comprensión y consistencia de la información. Psicodramáticos que describen el desarrollo del lenguaje humano, incluida la fonología, la semántica y la sintaxis.

- **Fonología.**

La fonología es: “La ciencia de los sonidos de una lengua que estudia los sonidos como unidades funcionales; es decir, como elementos que cumplen una función lingüística específica (desviaciones constitucionales y direccionales), no como simples fenómenos materiales”.

En este sentido, a las personas que estudian fonología se les llama fonólogos. Por lo tanto, los fonólogos se enfocan en el sistema de sonido del lenguaje, qué son los sonidos y cuáles son las secuencias de sonido aceptables.

El sonido principal de una palabra se denomina partes de una palabra y se representa mediante un símbolo entre corchetes: por ejemplo, [p] es el primer fonema de la palabra “pan”.

Solo importan las palabras relacionadas con lo que se dice, por lo que la distinción entre [p] y [d] es importante porque puede dar lugar a que dos

palabras tengan significados diferentes (por ejemplo: “pan” y “dar”), y porque [p] y [d] no cambian el significado de la palabra, son parte de otra forma de fonema (segmentos fonológicos).

Cabe señalar que los idiomas difieren fonéticamente porque las reglas de las vocales limitan la autorización de estos sonidos, que son solo sonidos y son consistentes en términos de vocales, consonantes, etc. de los alfabetos del idioma, sin embargo, en el alfabeto puede haber más fonemas que letras.

- **Semántica.**

Para aclarar el alcance del término semántica, consideramos lo que describe Lyons, quien discute que: “La semántica es por definición de significado de estudio; y la semántica del lenguaje es un estudio sistemático del significado de las palabras y la gramática llamada lenguaje natural”.

En este sentido, la semántica es un estudio del lenguaje, lo que significa que puede evaluarse a nivel de morfemas y oraciones. Un morfema es una parte básica de un lenguaje útil, que consta principalmente de palabras, prefijos (letras insertadas al principio de las palabras, como “pre” y “re”) y sufijos (palabras al final, como “s” para crear múltiples); otros, como la mayoría de las “s”, combinaciones (solo tienen sentido cuando se combinan con otros morfemas), pero casi todos son libres (como muchos dicen, tienen sentido por sí solos).

Sin embargo, las palabras individuales tienen solo una pequeña cantidad de significado y, a menudo, se asocian con oraciones y frases largas, otro nivel de investigación del lenguaje.

- **Sintaxis**

Es importante saber cómo se relacionan las palabras entre sí en la comunicación, lo que incluye la sintaxis. En este contexto, “El propósito de la sintaxis es estudiar la estructura de un idioma en términos de una combinación de palabras para crear estructuras”. Entonces, cuando estudiamos cualquier idioma, tenemos que mirar las estructuras que lo componen.

La cláusula de esta oración se refiere a la oración y las reglas de conexión de palabras en la cláusula. Un ejemplo de un sistema de palabras es el sistema de palabras, que es importante para la comprensión al desarrollar un idioma, como las frases “El perro mordió al mensajero” y “El mensajero agredió al

perro”, que tienen diferentes significados. Mientras que las oraciones tienen sonido y significado, la sintaxis se refiere a las estructuras que las conectan. (p.24)

2.3.2.4. Etapas de desarrollo de la expresión oral

Miretti (2003) basándose en el método tradicional de adquisición del lenguaje, propuso dos métodos para el desarrollo verbal en los infantes, como son: la expresión pre-verbal y expresión verbal, tenemos los siguientes:

- **Expresión pre-verbal**

Tiene desde el nacimiento los reflejos de atracción, comprensión y pulsión que organizan las percepciones iniciales y las acciones dadas por los sonidos que no son hablados pero que son importantes para el desarrollo del lenguaje, tienen planes para ayudar al desarrollo del lenguaje hablado. Llorar y gritar, lo que parece ser producto de las necesidades de comunicación, y como parte de la motivación a este nivel, puedes contribuir con el mundo que te rodea.

Esta etapa incluye llanto reflexivo y sonidos vegetativos de 0 a 8 semanas, seguidos de gorgoteos, arrullos y sonrisas, seguidos de juegos vocales y balbuceos repetitivos.

Tiene desde el nacimiento los reflejos de atracción, comprensión y pulsión que organizan las percepciones iniciales y las acciones dadas por los sonidos que no son hablados pero que son importantes para el desarrollo del lenguaje, tienen planes para ayudar al desarrollo del lenguaje hablado. Llorar y gritar, parece ser producto de la necesidad de comunicar que puedes aportar al mundo que te rodea como parte de la estimulación de esta etapa.

La imitación de la voz predice su conducta verbal. Al articular los sonidos que escucha, los modula de acuerdo con el ritmo de la lengua hablada a su alrededor, y así comienza a imitar fonéticamente la combinación de contenidos emocionales que estos le brindan.

Por eso todos los sonidos que hace un niño o una niña en esta franja de edad son respuestas a estímulos, pues se organiza la imitación activa de la actividad sensoriomotora para reproducir el modelo sugerente y pasar a la imitación creadora directa. Y responde a los estímulos de quienes te rodean, luego recurre a la imitación internalizada, representa un paso en el proceso que ocurre entre palabras y objetos, incluidos símbolos y significados.

- **Expresión verbal**

En esta etapa comienza la comunicación y se da a través del tacto, luego del oído, luego del olfato y de la vista, por eso la gente piensa que esta comunicación se da a través del lenguaje hablado, a través de la interpretación de un niño o una niña, porque no es lo mismo que un adulto Entendiendo información, los niños y niñas van brindando información obtenida a través de los sentidos e interpretándola a su manera.

La estimulación e intimidad de un niño o niña con los adultos de su entorno, animándolo, motivándolo y facilitándole una comunicación que contribuya al desarrollo de la expresión oral.

Los sonidos que hacen los niños tienen significados emocionales que son agradables y edificantes, porque a través de esta comunicación el niño aprende a hablar, siempre que estos sonidos no tengan un significado específico, sino naturalmente útil para satisfacer las necesidades tanto de hombres como de mujeres.

Esta fase se da a partir del décimo mes, cuando un niño o una niña manifiesta varias veces que un adulto está confundiendo palabras, y desde el punto de vista psicológico se considera la presencia de un lenguaje denominado afectivo o accidentalmente emocional. Y desde la psicolingüística estándar sintáctica, se considera que tiene información completa, aunque esté compuesta de un solo elemento, se considera que es una oración.

En los esquemas lingüísticos se desarrolla una etapa intermedia entre los esquemas sensoriomotores y conceptuales, en la que las palabras como símbolos lingüísticos no alcanzan la categoría de lenguaje adulto por su falta de valor social. Pero la esencia del lenguaje holofrasiano es que, según el significado de las palabras utilizadas, como padre, que puede significar ¿dónde está el padre? Vamos, padre, entonces un adulto es alguien que interpretará el significado de la situación para mirar.

A los 5 y 6 años, “el lenguaje se caracteriza principalmente por la adquisición de información y su comunicación con el mundo exterior” (Condemarin, 1998, como se citó en Guaita, 2017, p. 20). En otras palabras, al expresar o comunicar algo con las personas que rodean al niño, se puede establecer un diálogo comprensible porque el comportamiento es más tranquilo en esta etapa. (p.31)

2.3.2.5. Importancia de expresión oral en el proceso educativo del infante

Según Álvarez y Parra (2015) la expresión oral es un factor muy relevante en la educación infantil por las siguientes razones:

- **Los estudiantes aprenden hablando:** el pensamiento positivo implica hablar con sus propias palabras. Los estudiantes (y todos los estudiantes) organizan ideas confusas cuando pueden traducir y expresarse verbalmente. Esta palabra conceptual hace su detención en la memoria.
- **Las palabras que apoyan la interpretación de ideas:** Las palabras son una forma básica en que los estudiantes exploran la relación entre lo que ya saben y nuevas perspectivas o explicaciones de los hechos que encuentran.
- **El habla ayuda a la comprensión:** Las palabras son una forma básica en que los estudiantes exploran la relación entre lo que ya saben y nuevas perspectivas o explicaciones de los hechos que encuentran. Estas palabras reavivan el gusto por la buena noticia y aumentan su comprensión, por la oportunidad de expresarse y escuchar a los demás. Como resultado, las palabras aumentan la comprensión y aumentan la comprensión.
- **Los estudiantes deben hablar antes de escribir:** los sistemas de investigación y escritura muestran que los estudiantes mejoran su escritura cuando discuten su contenido con un maestro o compañeros por primera vez. Los estudiantes que se comunican tienen más probabilidades de escribir que los que no lo hacen.
- **Hablar en grupo puede desarrollar la confianza en sí mismo de un estudiante:** Expresar ideas a un grupo de compañeros que están interesados en escuchar es una forma eficaz de estimular el crecimiento de los propios estudiantes.
- **La conversación abre una ventana para que los estudiantes piensen:** A medida que los estudiantes comparten sus pensamientos, los maestros pueden sugerir estrategias efectivas para ayudarlos a mejorar su forma de pensar. Sus palabras pueden servir como base para sus experiencias de aprendizaje posterior; esto significa pueden usarse como modelo para su siguiente nivel de pensamiento.

Gordon (1985) afirma al respecto que “los adultos pueden apoyar el lenguaje de los niños hablándoles y dándoles la oportunidad de expresarse libremente” (p.34).

2.3.2.6. Aspectos de la expresión oral

Durante la investigación se identificaron diferentes aspectos que se creían relacionados con el desarrollo del lenguaje oral a partir de lo mencionado por Hope (2010).

a) Desarrollo del vocabulario

El desarrollo del vocabulario está directamente relacionado con las palabras, ya que es nuestra herramienta para entender y prestar atención a lo que queremos decir. Mussen (1977) señaló que, “a diferentes edades, los niños adquieren nuevo vocabulario que pueden usar y comprender, al que denomina vocabulario efectivo.” (p.53) Por ejemplo, los niños de 3 a 5 años agregarán más de 50 palabras por mes, los de 4 años pueden llegar a 1540 palabras, esto significa que los niños estarán más involucrados en su entorno, lo que les permitirá identificar y desarrollar nuevas ideas.

Por otro lado, menciona que el tamaño del vocabulario en las diferentes oraciones que se pueden construir es el único factor del que podemos estar seguros al evaluar las habilidades de lenguaje y comunicación, esto es lo que piensa que los niños aprenden a utilizar con mayor eficiencia y eficacia. manera de la flexibilidad. A medida que crece, el niño progresa, habla más, su lenguaje se vuelve más completo, más fácil de entender y más claro.

Trianes (2012) señaló que los niños de dos años se encuentran en una etapa temprana de construcción de oraciones, la cual se caracteriza por un alto grado de uso de sustantivos, verbos auxiliares, verbos, preposiciones y conjunciones. Sin embargo, alrededor de los cuatro años, el niño comienza a entrar en la etapa de la oración completa, de cinco a ocho oraciones, con mucha complejidad y carácter descriptivo, es decir, un aumento en el número de palabras.

Además, reciben muchas palabras de su propio entorno, donde entregan palabras que captan su atención, pero también incluyen parte de su experiencia a través de programas propios o ajenos.

b) Descripción y explicación de los hechos, sentimientos, ideas y vivencias

A través de la experiencia, el niño aprende y comprende la importancia de interpretar e interpretar sus propias verdades, sentimientos, pensamientos y experiencias, como lo enfatiza Mussen (1977), quien demuestra este concepto de lenguaje y cognición, a los tres o cuatro años a diferencia de los niños

pequeños, un niño aprende, entiende, piensa, causa y resuelve problemas. El lenguaje es un medio que permite a las personas comunicarse, transmitir información, expresar significado, transmitir solicitudes e ideas.

El niño de 4 años ha podido ajustar un poco su pensamiento, donde puede concluir ciertos aspectos de lo que está pasando en su entorno como decía Mussem (1982), pero antes el niño va al proceso donde aprende significa los sonidos y sonidos de la estructura de su propio idioma, sin siquiera hablar.

En el contexto del párrafo anterior, se enfatiza la necesidad de dar a conocer el punto de vista, como lo enfatiza Mussem (1982) al enfatizar el origen de la lengua original misma, es un esfuerzo por comunicarse con los demás, que motiva a la persona a expresar un estado emocional o pedido de ayuda para satisfacer sus propias necesidades; porque son los propios niños los que son activos, creativos, desarrollando sus habilidades, descubriendo, experimentando con sonidos, palabras y frases.

c) Participación en diálogos

Al referirnos a una conversación, podemos interpretarla en una conversación entre dos o más personas, lo que puede llevar a una relación social más abierta, según Mussem (1982), “quien describe la comunicación de información como la función principal del lenguaje, en lo que se refiere al pensamiento, mindfulness, resolución de problemas y resolución de problemas” (p.84). En el contexto de lo anterior, existe una idea que incluye a los seres vivos y el ambiente para determinar el desarrollo del lenguaje, esta teoría fue desarrollada por Bruner (1984), quien dijo “que parte del ambiente del niño se ve afectado en sus esfuerzos por comunicarse con otros. Es así como el niño adquiere nueva información que motiva a la persona a hablar y crear” (p.28).

Asimismo, Trianes (2012) destaca la importancia del diálogo como “espacio de interacción social que va más allá del simple contacto, sino que involucra de manera importante el uso del lenguaje, es a partir de esto que los niños comienzan a dominar su propio lenguaje y comienzan a utilizarlo. con fluidez” (p.52). Además, señala, interactuar con los demás se convierte en una oportunidad para que tú también aprendas.

Bruner (1984), “enfatiza el elemento sociocultural en su teoría, que además de creer en la importancia de las actividades conjuntas y las clases de oratoria

para los niños, también involucra los espacios familiares, donde existen diferentes espacios de interacción” (p.39). Es decir, los niños comienzan a entablar conversaciones en su entorno, basado en la importancia de interactuar y crear comunicación con los demás.

d) Uso de estructuras morfosintácticas, básicas

La combinación de estructura y regulación morfosintáctica permite la construcción de nuevas oraciones de manera significativa y cohesiva. Algunas de estas estructuras están moldeadas por la gramática. A pesar de la complejidad del sistema sintáctico, como añade Mussen (1977), “los niños de tres y cuatro años ya son capaces de captar algunas de las reglas” (p.73).

El autor brinda un ejemplo de cómo verificar de alguna manera si este es el caso a esta edad, por lo que menciona que los niños no necesitan directamente ser muy fluidos o en un orden establecido, pero señala que la forma en que las personas reconocen esto cuando dicen algo incorrecto o rompen las reglas, porque significa que no están imitando lo que han escuchado de otra persona, están tratando de entender lo que están tratando de transmitir.

Cabe mencionar que cuando los niños se expresan a través de oraciones que quieren compartir en el proceso de aprendizaje y búsqueda de significado, todos desarrollan las mismas habilidades, pero todos pasan por un proceso diferente que les permite encontrar más significado en la expresión.

Además de lo anterior, es importante recalcar que, en el lenguaje, las estructuras morfosintácticas constan de cinco componentes, como lo mencionan Shaffer y Kipp (2007) anteriormente:

- **Fonología:** El sistema fonético del lenguaje mismo. Combina sonidos para formar unidades fonéticas importantes (palabras).
- **Morfología:** Reglas para formar palabras a partir de sonidos.
- **Semántica:** Da significado a las palabras individualmente, como una unidad y como una oración como un todo.
- **Sintaxis:** La estructura del idioma, donde se ubican las reglas, determina cómo deben ir las palabras, y los datos gramaticales deben combinarse para que las oraciones tengan sentido.
- **Pragmática:** Descubrir las reglas para usar un lenguaje bueno y apropiado en diferentes sociedades. (p.35)

2.3.2.7. Factores que influyen en el desarrollo de la expresión oral

Moreno, (2008) afirma:

En el desarrollo del lenguaje, existe un vínculo entre determinar qué tan bien un niño o una niña sabe expresarse a través de la comunicación verbal. Entre estos, ante todo están los adultos, padres, profesores y representantes de la escuela, que procesan el conocimiento del niño a través de actividades interactivas, reparándolo y revisándolo regularmente, tratando de ir demasiado lejos. A medida que se desarrollan estas relaciones, los niños necesitan comunicarse y satisfacer sus necesidades verbalmente. (p.30)

Los medios juegan un papel vital en el desarrollo del lenguaje de los niños ya que esta exposición permanente, especialmente en la televisión, mejora su capacidad de expresarse verbalmente, uno a uno destaca que sus relaciones con los adultos y sus padres les permiten comprender e involucrarse más en parte del día.

- **Ambiente familiar:** el ambiente en el que se afecta cuando un padre o familiar habla con el niño, preguntándole qué pasó durante el día, a través de noticias o lecturas.
- **El ambiente escolar:** Un entorno que produce arte expresivo. Practicar presentaciones orales y escritas en la enseñanza y el aprendizaje de diversas disciplinas. Asistencia en el desarrollo de la comunicación de la información, principal objetivo de la educación básica; y asistir en la habilidad de seleccionar y usar información y debates por escrito.
- **La escuela:** Un entorno cohesionado que permite vivir y crear un ambiente de plurilingüismo, y permite el uso de la lengua para poner a prueba la capacidad de expresarse y hablar libremente, respetando a los demás.
- **El Ambiente Social:** El entorno en el que un niño crece y potencia el desarrollo de la experiencia que adquiere a través de las relaciones con los demás, ayudando así al niño a sentir la necesidad de expresarse frente a una multitud de personas a su alrededor sin nada.

Kalman (1998), manifiesta que:

Aprender a hablar no es sólo la construcción de un sistema lingüístico, sino también aprender a participar en la vida comunicativa, sabiendo qué decir, cómo decirlo, cuándo decirlo y a quién decirlo. Mediante la participación en

los juegos, canciones, comidas, fiestas y canciones de cuna, los niños aprenden a ver el mundo a través de los ojos de quienes los rodean y a ponerles su nombre. (p.180)

Los idiomas varían según el usuario y el contexto de uso: los hablantes muestran diferencias en el uso del idioma (vocabulario, entonación, sintaxis, etc.) dependiendo de su lugar de origen, género, edad, sociedad extractiva, lo que significa que las personas la ubicación del evento para ajustar la expresión verbal de uno para comprometerse objetivamente en el contexto actual e influir en su desarrollo.

Rodríguez (1995), opina que:

Todos tenemos la capacidad de adaptarnos a las situaciones y encontrar la manera de actuar y hablar en una situación dada, por eso usamos diferentes formas de hablar, teniendo en cuenta quién nos escucha y qué vamos a hacer. Sin duda, la escuela, el hogar y la calle tienen un gran impacto en el desarrollo del lenguaje hablado de un niño, que es muy diferente a las condiciones físicas y neurológicas que tiene. (p.34).

2.3.2.8. Factores que impiden el desarrollo de la expresión oral

Moreno (2002) señaló que, desde esta perspectiva, la expresión del lenguaje humano es parte de un fenómeno biológico, una función de organismos complejos cuyas propiedades neuronales dependen del nivel de desarrollo alcanzado por el cerebro. Es importante señalar que los factores que dificultan el correcto desarrollo de la expresión oral están íntimamente relacionados con estos fenómenos, siendo los aspectos psicológicos, emocionales y sociales los más comunes:

- a) **Factores Psicológicos:** Los factores psicológicos que dificultan el desarrollo normal de las señales verbales, a menudo debido a defectos en el funcionamiento del sistema nervioso central, son un problema común:
- **La Tartamudez:** Se manifiesta como repetición de palabras y sonidos espasmódicos que inhiben la extracción del habla, haciendo sentir dolor tanto al paciente como al público. Este problema proviene del sistema nervioso central.
 - **El Tartajeo:** Se manifiesta en falsos positivos derivados de la velocidad y ritmo del habla, impidiendo la emisión de palabras

correctas y por tanto la comprensión de la información por parte del oyente.

- **Afasia Sensorial:** Incluye la imposibilidad para entender el lenguaje auditivo y se asocia con sordera parcial o total. Frecuentemente, los individuos con este déficit tienen la posibilidad de superarse con un procedimiento acertado de estimulación temprana, tienen la posibilidad de pronunciar palabras o frases o modulaciones del habla. Esta es una forma que cambia con frecuencia.
 - **Lesiones Traumáticas:** las causas y los mecanismos de las enfermedades anteriores se pueden explicar con la ayuda de la ciencia médica y, a veces, se pueden observar bajo el microscopio, como lesiones traumáticas por tumores, infecciones cerebrales, otras lesiones microscópicas, cambios bioquímicos, neurofisiología de los centros corticales. por factores biológicos, psicológicos y sociales o por factores provocados por barreras idiomáticas, que dificulten el normal desarrollo de la expresión oral.
- b) **Factores Emocionales:** Las emociones más fuertes que a menudo afectan a una persona van acompañadas de un programa fisiológico debido a la participación del sistema nervioso autónomo. Durante los cambios de humor, el corazón late más rápido, los impulsos nerviosos pueden regresar y la sangre sale de la pared abdominal, lo que provoca dolor abdominal, dificultad para respirar y dificultad para hablar.
- c) **Trastornos Sociales:** Entre las principales barreras sociales para el desarrollo, encontramos que los padres y docentes abusaron de ellos sexual, física y mentalmente, lo que podría tener un impacto negativo en el desarrollo de los estudiantes y afecta la forma en que hablan o se expresan. (p.32).

2.3.2.9. Dimensiones de la expresión oral

Según Condemarín (1995), afirma que ciertas partes forman parte del discurso; entre ellos están:

- **Claridad.** Es una elaboración de una idea comprensible, plenamente expresada en el volumen adecuado. También es cómo se pronuncia y se pronuncia. Un estilo claro permite que el receptor capture los pensamientos del remitente sin esfuerzo.

- **Fluidez.** Es la habilidad del hablante para expresarse de forma correcta de una forma relajada y espontánea lo cual le posibilita funcionar de manera correcta. La fluidez del lenguaje tiene relación con la proporción de información por unidad de medida que un hablante es capaz de transmitir al dialogar. Además, tiene relación con la calidad de la transmisión de la información, debido a que no basta crear muchas palabras por minuto, sino además crear enunciados de progresión del individuo, enunciados que indican desarrollo e incremento hacia la meta del discurso.
- **Gesticulación.** Son acciones consistentes en movimientos corporales conscientes o inconscientes, realizadas en diálogo, un acto de comunicación que va de lo privado a lo general. La cara es la parte del cuerpo más comunicativa, especialmente los ojos y la boca, seguidos de los movimientos de los brazos, manos y pies.
- **Entonación:** Es una línea de voz que envía un mensaje. Parte de la intención es el sonido, que representa la longevidad de la música de cada sonido producido. (p.84)

2.4. Definición de términos básicos

- **Actividad física:** es cualquier movimiento basado en los músculos que requiere energía adicional. El evento tiene muchas ideas: nadar, correr, saltar y andar en bicicleta, entre otras. El comportamiento del deportista se debe a un mayor gasto energético que el metabolismo básico.
- **Desarrollo físico:** es un sistema de cosas como información genética, función motora, salud, nutrición, hábitos alimenticios y bienestar emocional incluidos.
- **El juego:** la tarea de uno o más jugadores es usar sus ideas o herramientas para crear condiciones y muchas reglas que pueden ganar o perder por diversión o entretenimiento.
- **Equilibrio:** es, en forma simple, una circunstancia de armonía, en un cierto espacio físico o incluso puede suceder dentro de una persona.
- **Esquema corporal:** es nuestra percepción de nuestro cuerpo, sus partes y movimientos que podemos o no utilizar, es la imagen mental de nuestro cuerpo en relación con el entorno, y la relajación.

- **Fuerza:** es el número de vector y es el número de cambios a largo plazo entre dos partes o sistemas de partes. Según la interpretación clásica, la energía es cualquier cosa que pueda cambiar el curso o la naturaleza de un objeto.
- **Imagen corporal:** es la opinión de cada uno sobre su apariencia. Es cómo las personas se ven a sí mismas, cómo se ven en el espejo.
- **Juego motor:** es una organización que incluye todo tipo de situaciones deportivas en forma de actividades recreativas, involucrando comportamientos deportivos importantes y posiblemente cumpliendo diferentes objetivos (educativos, recreativos, estimulantes grupales, culturales, deportivos).
- **Juegos sociales:** son juegos que juegan dos o más personas, generalmente en interiores o al aire libre, que involucran principalmente juegos de mesa y juegos de mesa y que no involucran juegos basados principalmente en la habilidad física y los músculos. El esfuerzo de los participantes.
- **Lenguaje oral:** se puede definir como la capacidad de reconocer y utilizar la puntuación como una forma de comunicación de información o como un sistema de puntuación personalizado que enumera objetos, relaciones, eventos y culturas.
- **Semántica:** se refiere al estudio del significado o interpretación de un símbolo del lenguaje, una palabra o un símbolo.

2.5. Formulación de hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

Los juegos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.5.2. Hipótesis específicas

- Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Los juegos simbólicos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

- Los juegos de regla influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
LOS JUEGOS	• Juegos verbales	• Vocalización	Ítems
	• Juegos simbólicos	• Pronunciación • Imaginación	Ítems
	• Juego de reglas	• Lenguaje expresivo • Autonomía • Reglas de juego • Autorregulación	Ítems
EXPRESIÓN ORAL	• Claridad	• Expresa con claridad y coherencia	Ítems
	• Fluidez	• Se expresa de manera fluida y espontánea	Ítems
	• Gesticulación	• Expresa oralmente sus ideas apoyándose de gestos	Ítems
	• Entonación	• Emplea un tono de voz adecuado al mensaje que quiere transmitir	Ítems

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población en estudio, la conforman todos los alumnos del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.

3.2.2. Muestra

A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos en la expresión oral de los alumnos del primer grado, que consta de 15 ítems con 5 alternativas para la variables el juego y 15 ítems con 5 alternativas para la variable expresión oral, en el que se observa a los alumnos, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los alumnos 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

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos del primer grado de la variable el juego, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Articula palabras en los juegos que ejecuta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

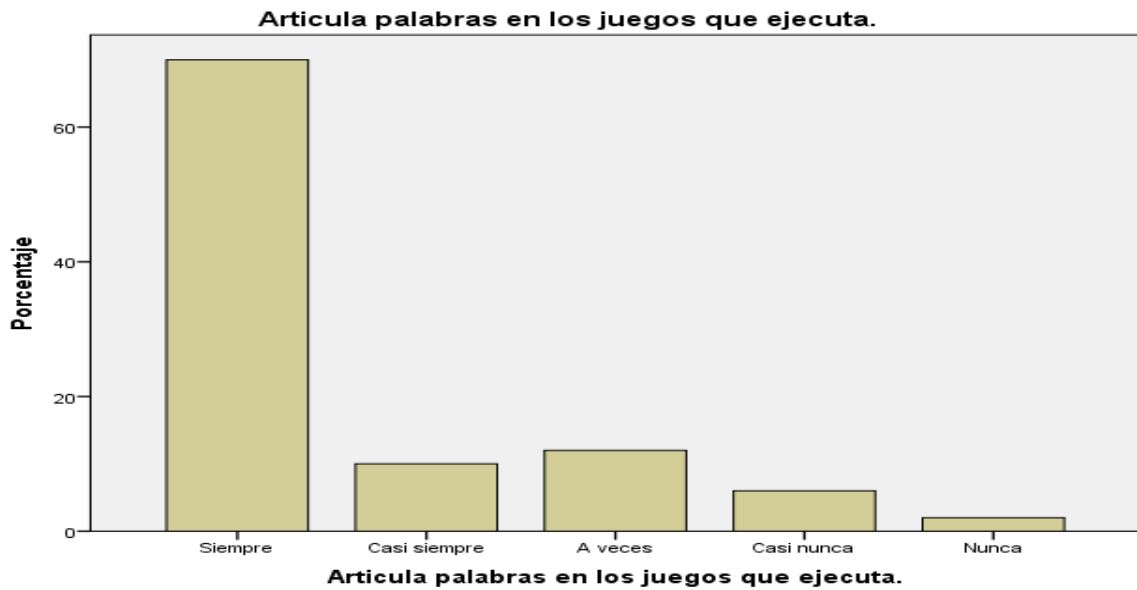


Figura 1: Articula palabras en los juegos que ejecuta.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre articulan palabras en los juegos que ejecuta; el 10,0% casi siempre articulan palabras en los juegos que ejecuta, el 12,0% a veces articulan palabras en los juegos que ejecuta, el 6,0% casi nunca articulan palabras en los juegos que ejecutan y el 2,0% nunca articulan palabras en los juegos que ejecutan.

Tabla 2

Expresa trabalenguas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

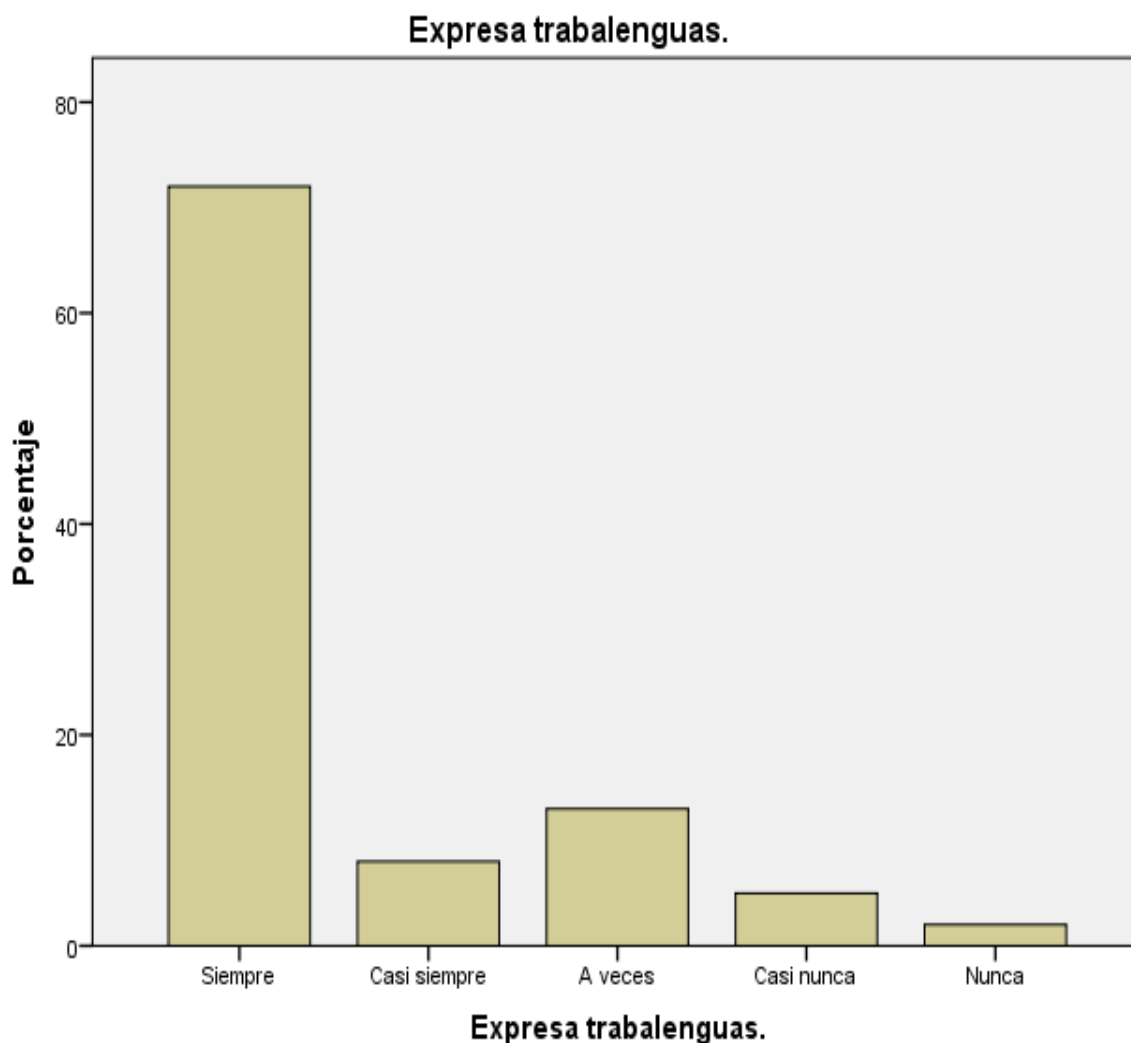


Figura 2: Expresa tralenguas.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre expresan tralenguas; el 8,0% casi siempre expresan tralenguas, el 13,0% a veces expresan tralenguas, el 5,0% casi nunca expresan tralenguas y el 2,0% nunca expresan tralenguas.

Tabla 3

Entona canciones sencillas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

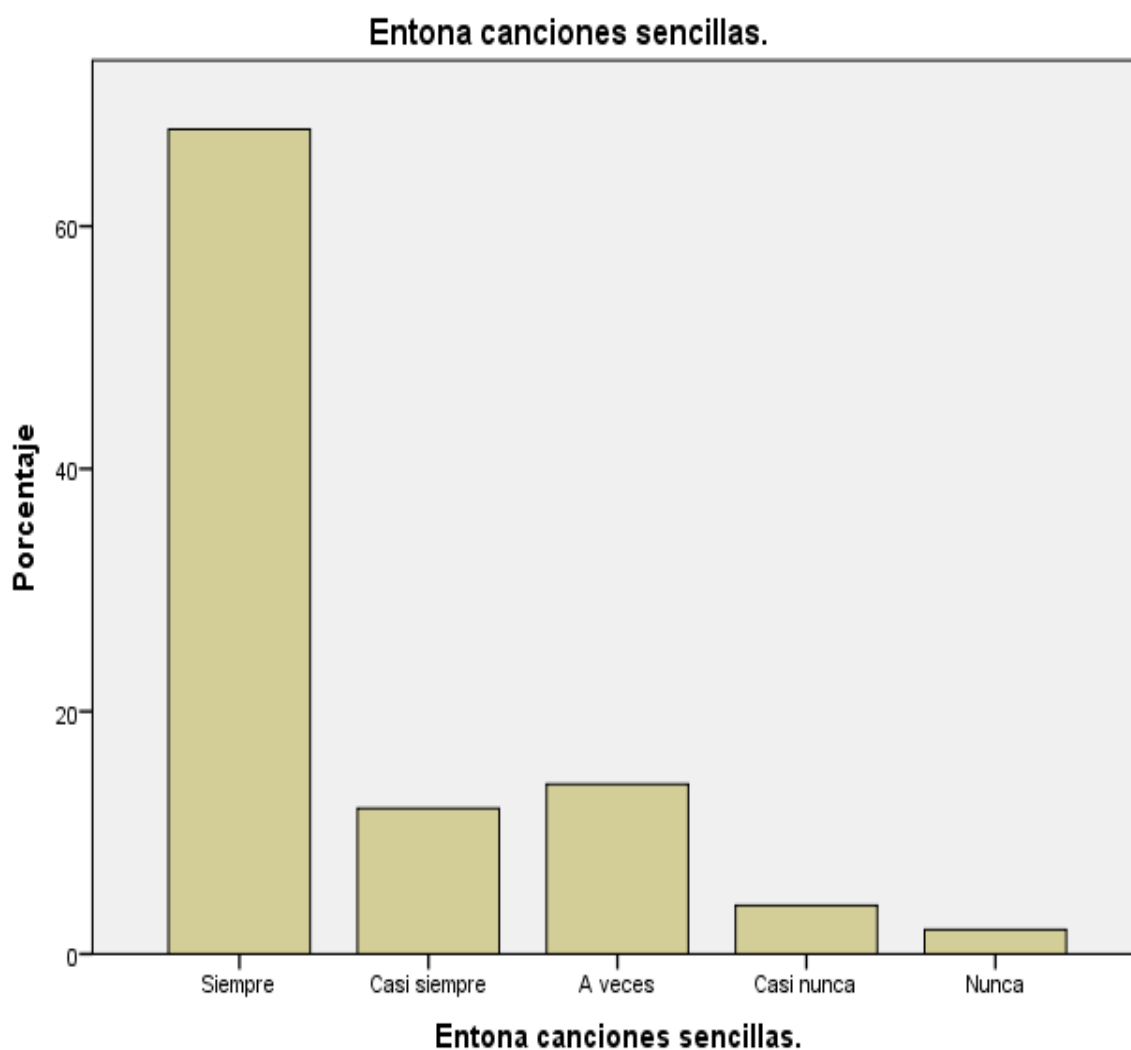


Figura 3: Entona canciones sencillas.

Interpretación: se encuesta a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre entonan canciones sencillas; el 12,0% casi siempre entonan canciones sencillas, el 14,0% a veces entonan canciones sencillas, el 4,0% casi nunca entonan canciones sencillas y el 2,0% nunca entonan canciones sencillas.

Tabla 4

Recita poemas cortos de manera adecuada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0

Total	100	100,0	100,0
-------	-----	-------	-------

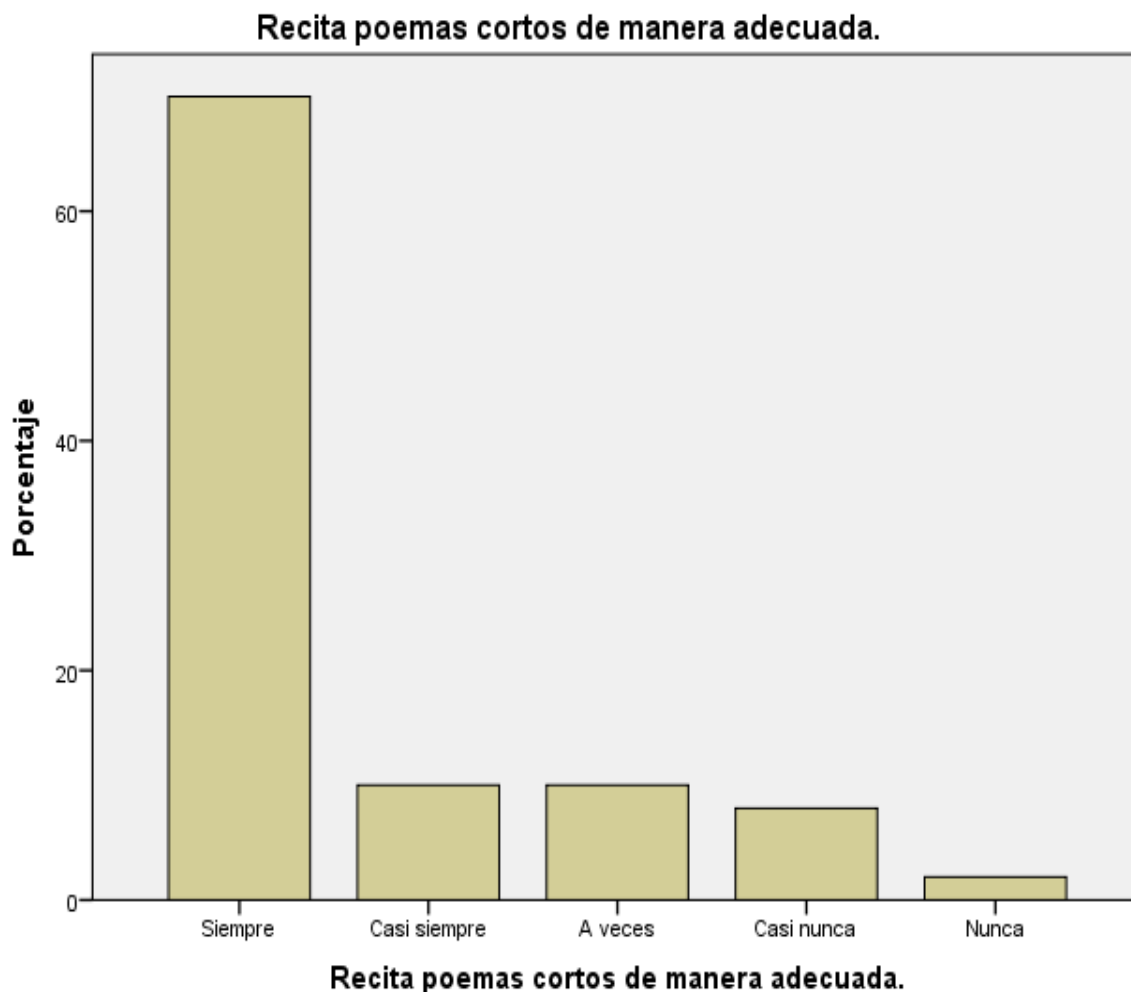


Figura 4: Recita poemas cortos de manera adecuada.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre recitan poemas cortos de manera adecuada; el 10,0% casi siempre recitan poemas cortos de manera adecuada, el 10,0% a veces recitan poemas cortos de manera adecuada, el 8,0% casi nunca recitan poemas cortos de manera adecuada y el 2,0% nunca recitan poemas cortos de manera adecuada.

Tabla 5

Pronuncia palabras sencillas con claridad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0

Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

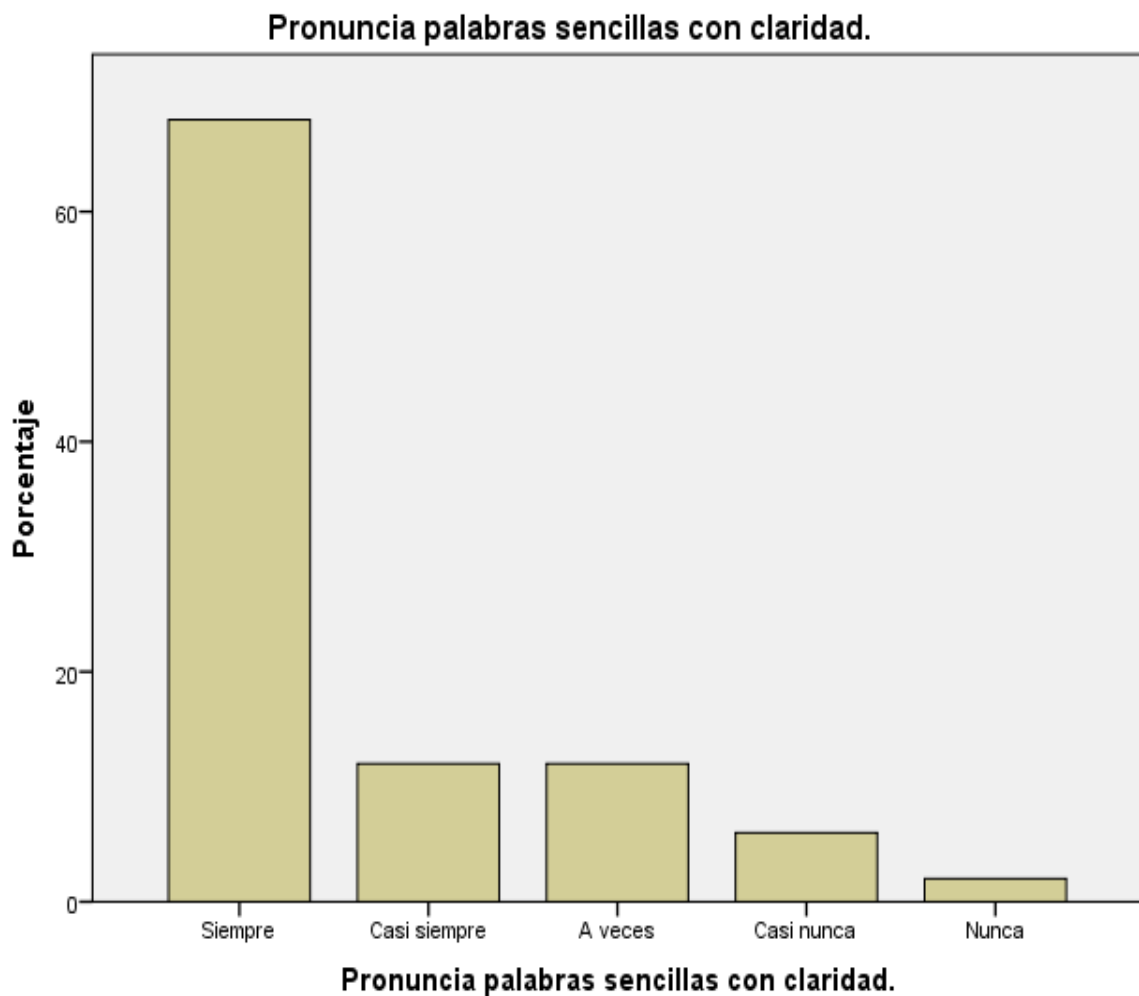


Figura 5: Pronuncia palabras sencillas con claridad.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre pronuncian palabras sencillas con claridad; el 12,0% casi siempre pronuncian palabras sencillas con claridad, el 12,0% a veces pronuncian palabras sencillas con claridad, el 6,0% casi nunca pronuncian palabras sencillas con claridad y el 2,0% nunca pronuncian palabras sencillas con claridad.

Tabla 6

Juega expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0

Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

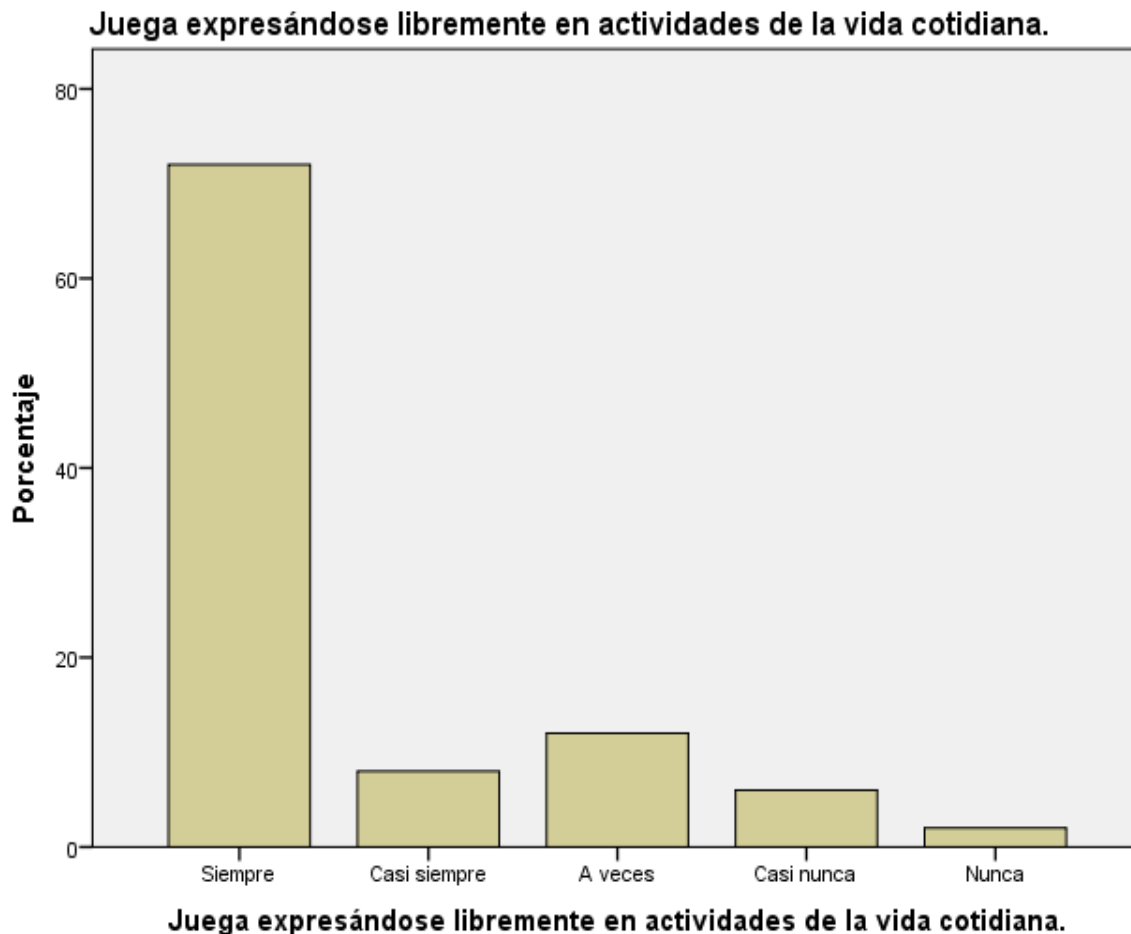


Figura 6: Juega expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre juegan expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana; el 8,0% casi siempre juegan expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana, el 12,0% a veces juegan expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana, el 6,0% casi nunca juegan expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana y el 2,0% nunca juegan expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana.

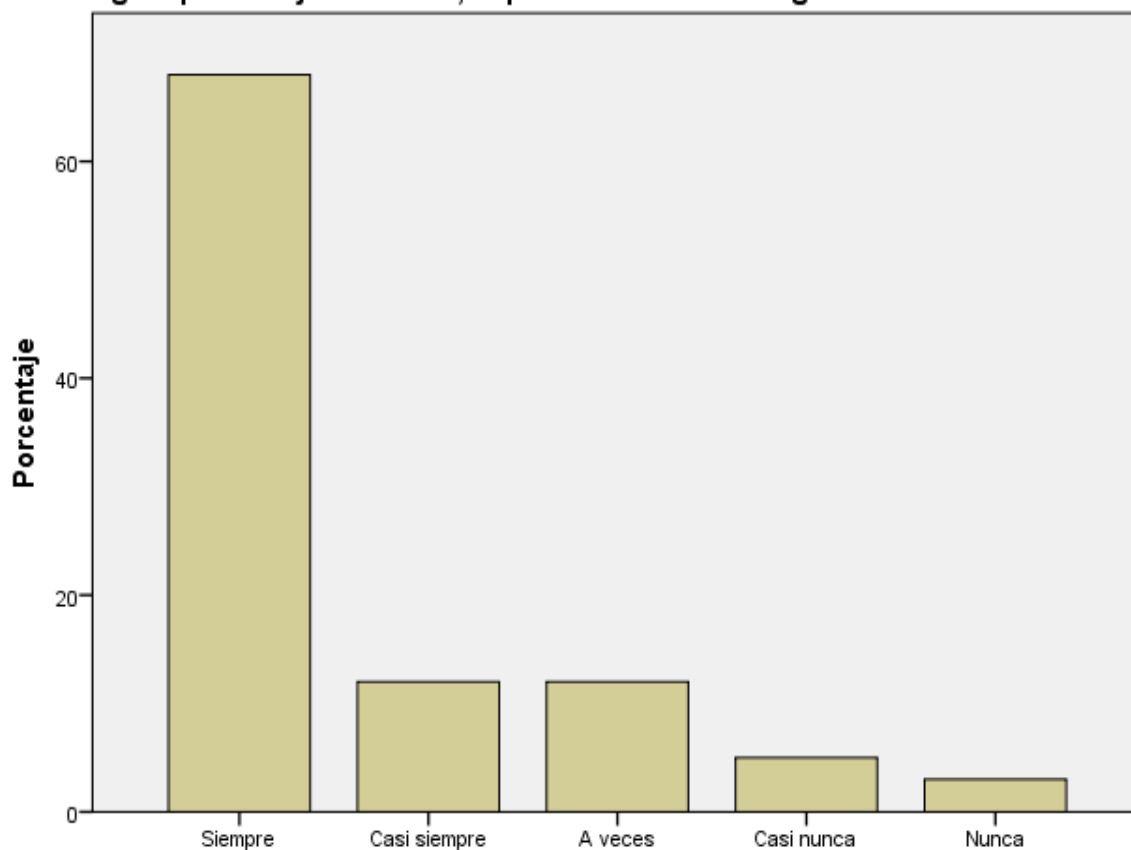
Tabla 7

Imagina personajes ficticios, improvisando un diálogo fluido entre ellos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0

A veces	12	12,0	12,0	92,0
Casi nunca	5	5,0	5,0	97,0
Nunca	3	3,0	3,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Imagina personajes ficticios, improvisando un diálogo fluido entre ellos.



Imagina personajes ficticios, improvisando un diálogo fluido entre ellos.

Figura 7: Imagina personajes ficticios, improvisando un diálogo fluido entre ellos.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre imaginan personajes ficticios improvisando un diálogo fluido entre ellos; el 12,0% casi siempre imaginan personajes ficticios improvisando un diálogo fluido entre ellos, el 12,0% a veces imaginan personajes ficticios improvisando un diálogo fluido entre ellos, el 5,0% casi nunca imaginan personajes ficticios improvisando un diálogo fluido entre ellos y el 3,0% nunca imaginan personajes ficticios improvisando un diálogo fluido entre ellos.

Tabla 8

Expresa a través del juego, lo que siente o desea.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0

Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
A veces	15	15,0	15,0	95,0
Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



Figura 8: Expresa a través del juego, lo que siente o desea.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre expresan a través del juego lo que sienten o desean; el 10,0% casi siempre expresan a través del juego lo que sienten o desean, el 15,0% a veces expresan a través del juego lo que sienten o desean, el 3,0% casi nunca expresan a través del juego lo que sienten o desean y el 2,0% nunca expresan a través del juego lo que sienten o desean.

Tabla 9

Participa libremente en los juegos colectivos con su familia, expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

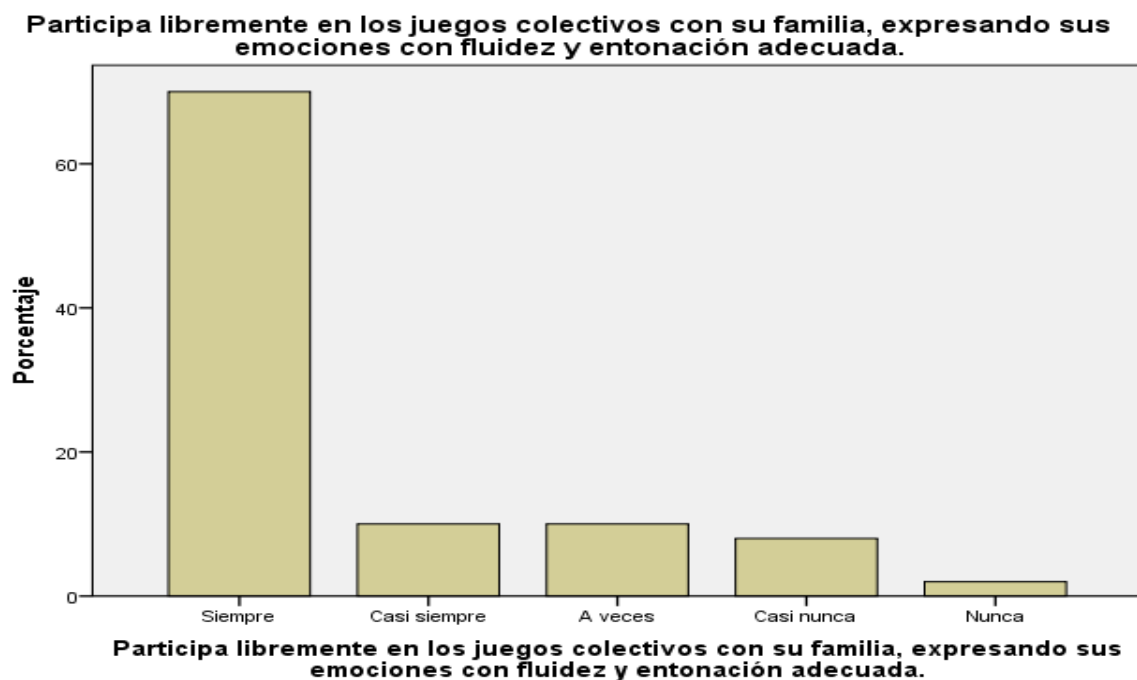


Figura 9: Participa libremente en los juegos colectivos con su familia, expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre participan libremente en los juegos colectivos con su familia expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada; el 10,0% casi siempre participan libremente en los juegos colectivos con su familia expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada, el 10,0% a veces participan libremente en los juegos colectivos con su familia expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada, el 8,0% casi nunca participan libremente en los juegos colectivos con su familia expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada y el 2,0% nunca participan libremente en los juegos colectivos con su familia expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada.

Tabla 10

Propone sus ideas en los juegos que participa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



Figura 10: Propone sus ideas en los juegos que participa.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre proponen sus ideas en los juegos que participan; el 12,0% casi siempre proponen sus ideas en los juegos que participan, el 12,0% a veces proponen sus ideas en los juegos que participan, el 6,0% casi nunca proponen sus ideas en los juegos que participan y el 2,0% nunca proponen sus ideas en los juegos que participan.

Tabla 11

Crea reglas para jugar en quipo y las comunica claramente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

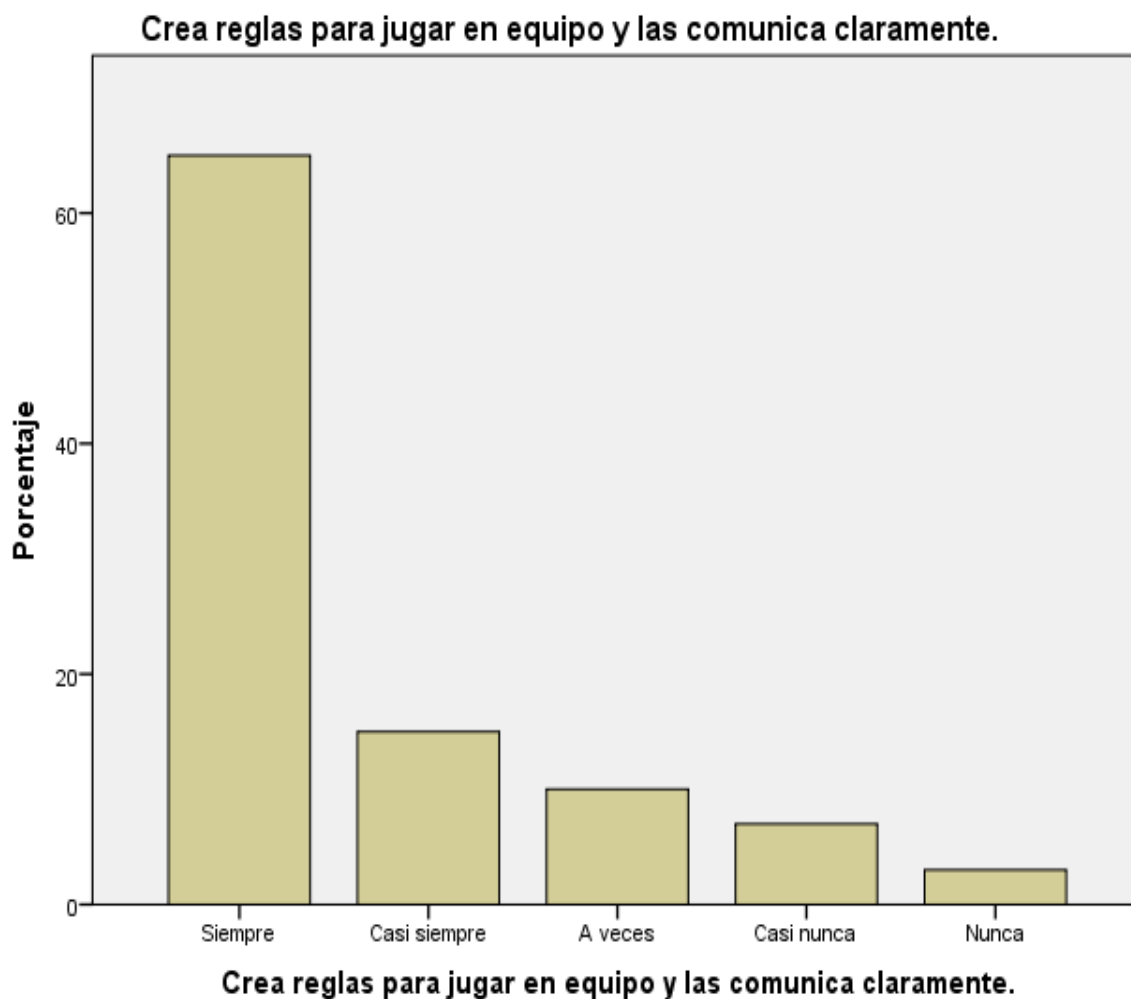


Figura 11: Crea reglas para jugar en equipo y las comunica claramente.

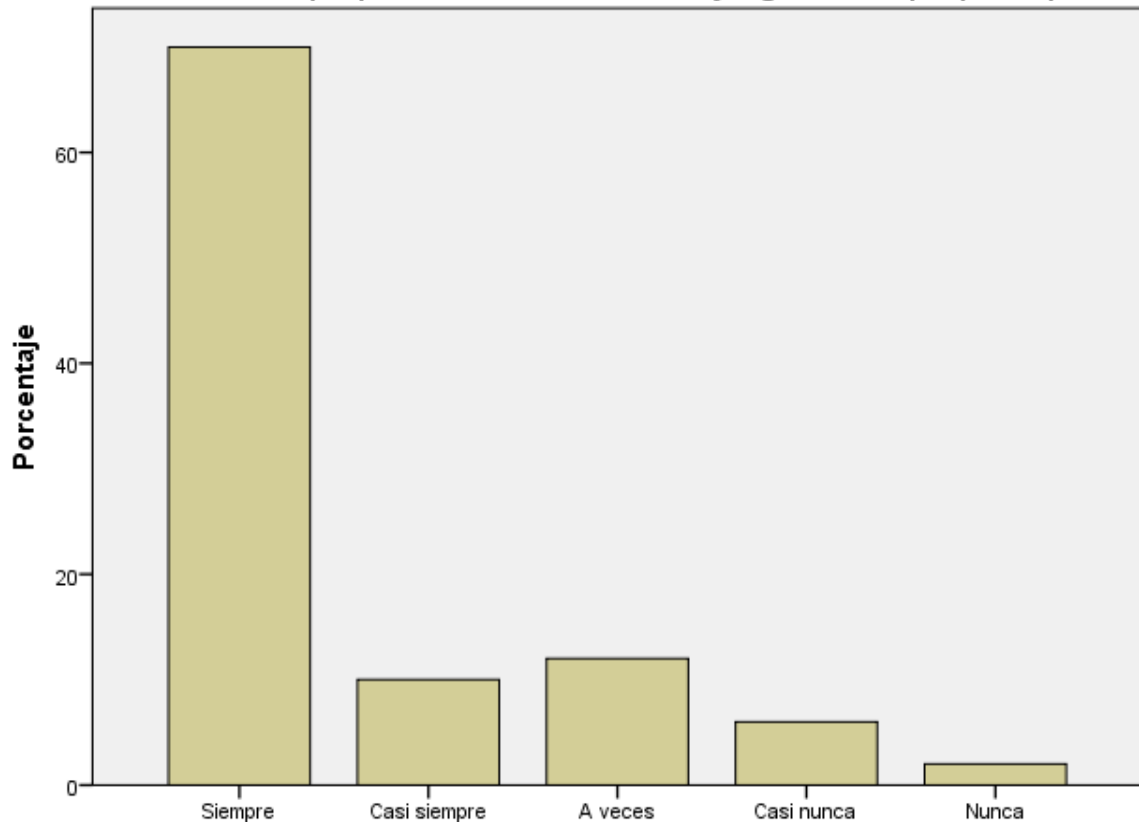
Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 65,0% siempre crean reglas para jugar en equipo y las comunica; el 15,0% casi siempre crean reglas para jugar en equipo y las comunica, el 10,0% a veces crean reglas para jugar en equipo y las comunica, el 7,0% casi nunca crean reglas para jugar en equipo ni las comunica, el 3,0% nunca crean reglas para jugar en equipo ni las comunica.

Tabla 12

Se involucra en la propuesta de normas de los juegos en lo que participa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Se involucra en la propuesta de normas de los juegos en lo que participa.



Se involucra en la propuesta de normas de los juegos en lo que participa.

Figura 12: Se involucra en la propuesta de normas de los juegos en lo que participa.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre se involucran en la propuesta de normas de los juegos en los que participa; el 10,0% casi siempre se involucran en la propuesta de normas de los juegos en los que participa, el 12,0% a veces se involucran en la propuesta de normas de los juegos en los que participa, el 6,0% casi nunca se involucran en la propuesta de normas de los juegos en los que participa y el 2,0% nunca se involucran en la propuesta de normas de los juegos en los que participa.

Tabla 13

Emite sus opiniones sobre las reglas de un juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

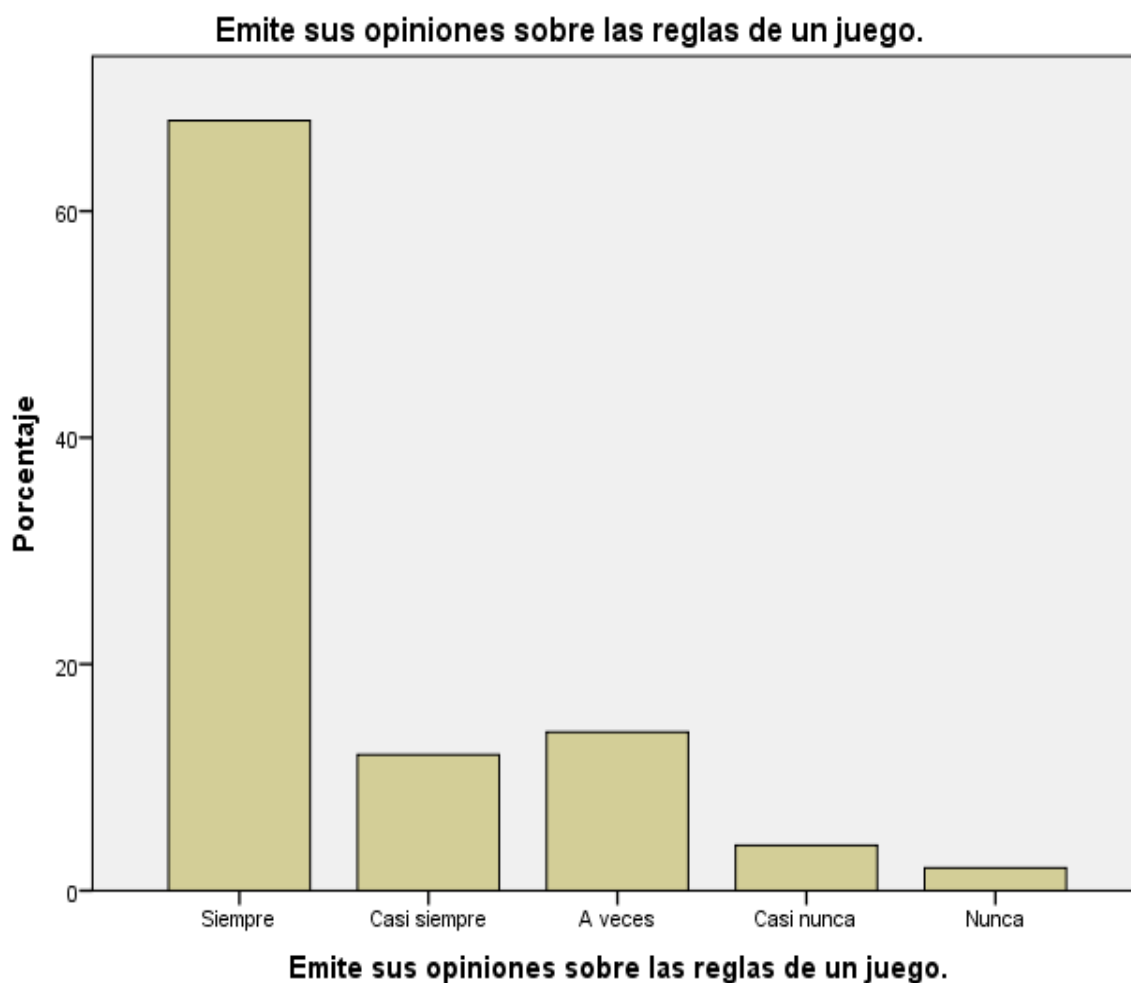


Figura 13: Emite sus opiniones sobre las reglas de un juego.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre emiten sus opiniones sobre las reglas de un juego; el 12,0% casi siempre emiten sus opiniones sobre las reglas de un juego, el 14,0% a veces emiten sus opiniones sobre las reglas de un juego, el 4,0% casi nunca emiten sus opiniones sobre las reglas de un juego y el 2,0% nunca emiten sus opiniones sobre las reglas de un juego.

Tabla 14

Acepta las reglas establecidas del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

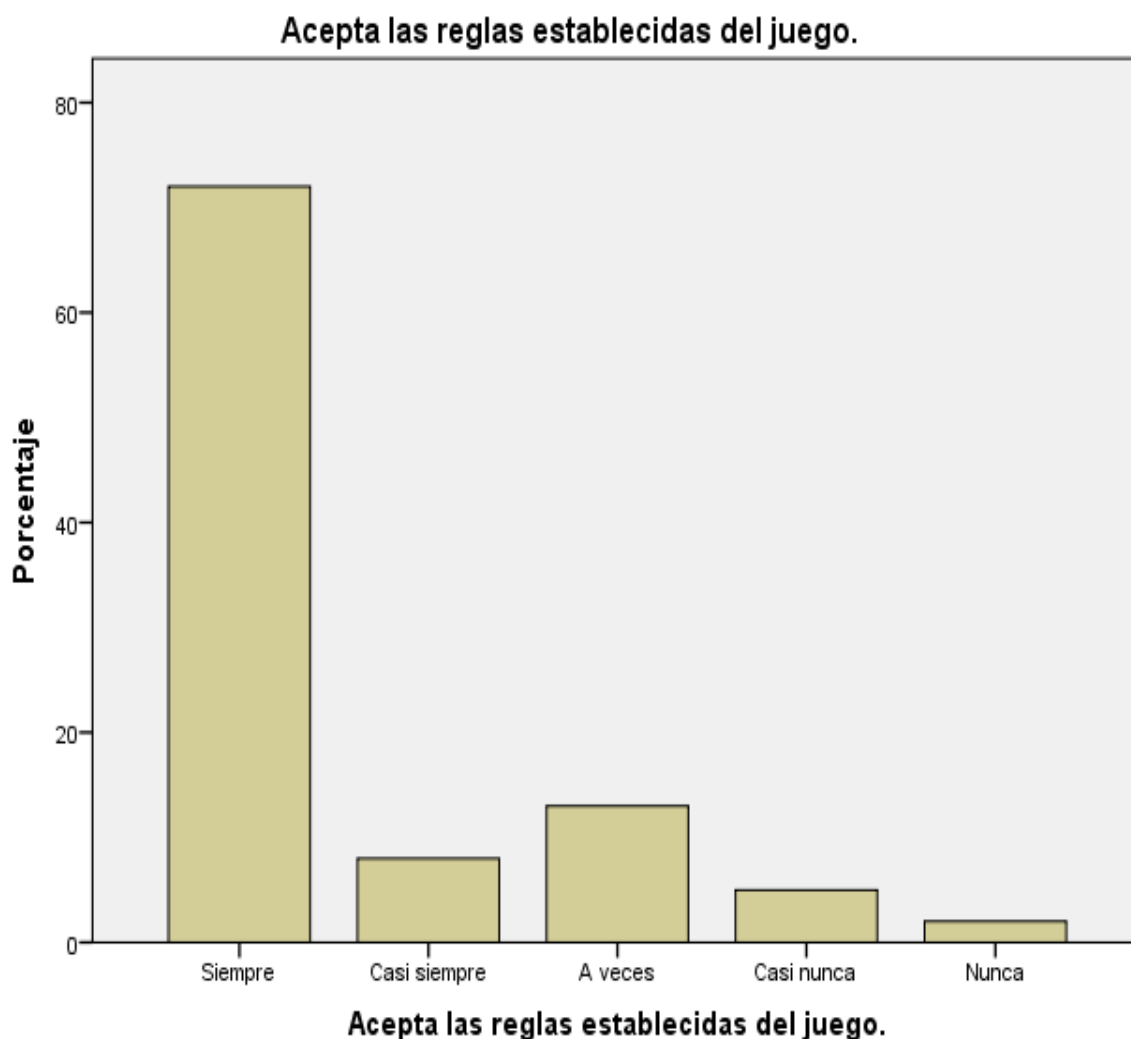


Figura 14: Acepta las reglas establecidas del juego.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre aceptan las reglas establecidas del juego; el 8,0% casi siempre aceptan las reglas establecidas del juego, el 13,0% a veces aceptan las reglas establecidas del juego, el 5,0% casi nunca aceptan las reglas establecidas del juego y el 2,0% nunca aceptan las reglas establecidas del juego.

Tabla 15

Cumple con los acuerdos tomados en la realización de los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



Figura 15: Cumple con los acuerdos tomados en la realización de los juegos.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre cumplen con los acuerdos tomados en la realización de los juegos; el 10,0% casi siempre cumplen con los acuerdos tomados en la realización de los juegos, el 10,0% a veces cumplen con los acuerdos tomados en la realización de los juegos, el 8,0% casi nunca cumplen con los acuerdos tomados en la realización de los juegos y el 2,0% nunca cumplen con los acuerdos tomados en la realización de los juegos.

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos del primer grado de la variable expresión oral, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Expresa de manera clara sus ideas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

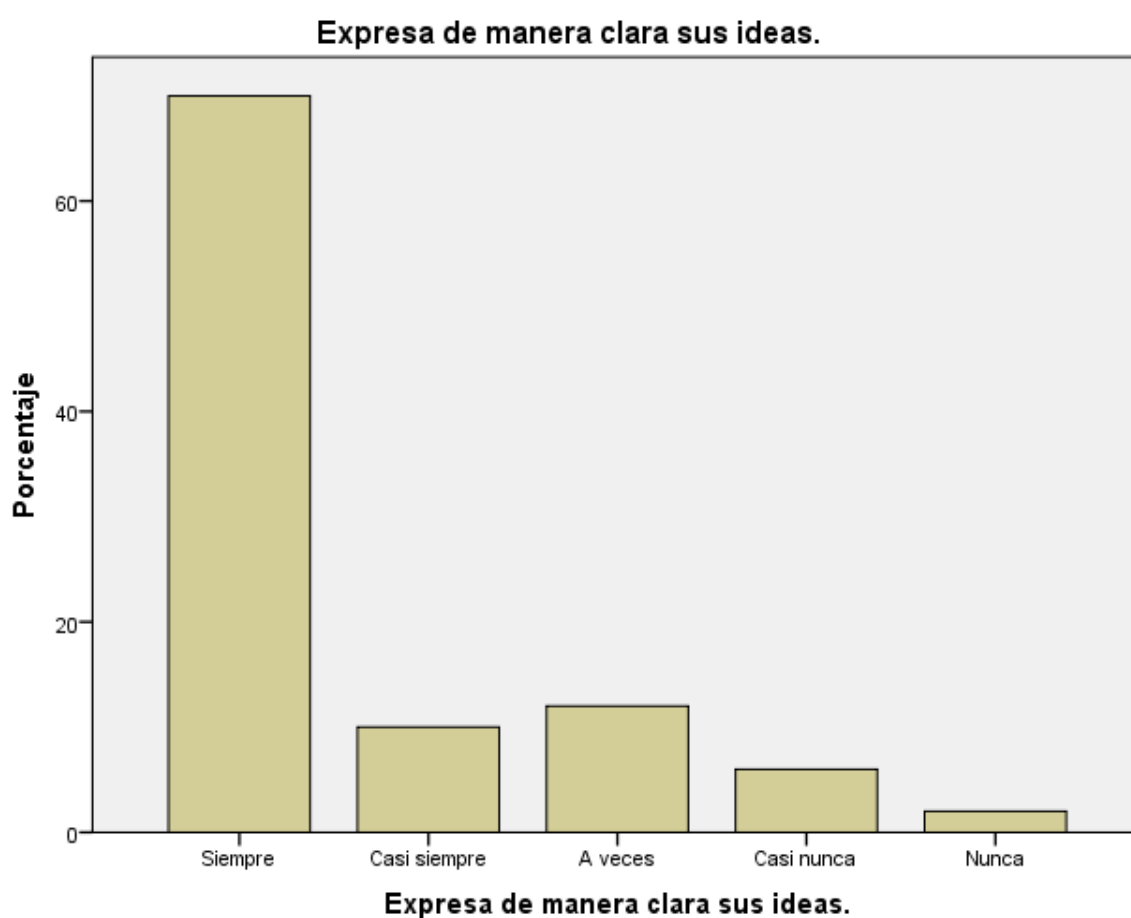


Figura 1: Expresa de manera clara sus ideas.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre expresan de manera clara sus ideas; el 10,0% casi siempre expresan de manera clara sus ideas, el 12,0% a veces expresan de manera clara sus ideas, el 6,0% casi nunca expresan de manera clara sus ideas y el 2,0% nunca expresan de manera clara sus ideas.

Tabla 2

Se expresa haciendo uso de un lenguaje sencillo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	6	6,0	6,0	78,0
	A veces	14	14,0	14,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

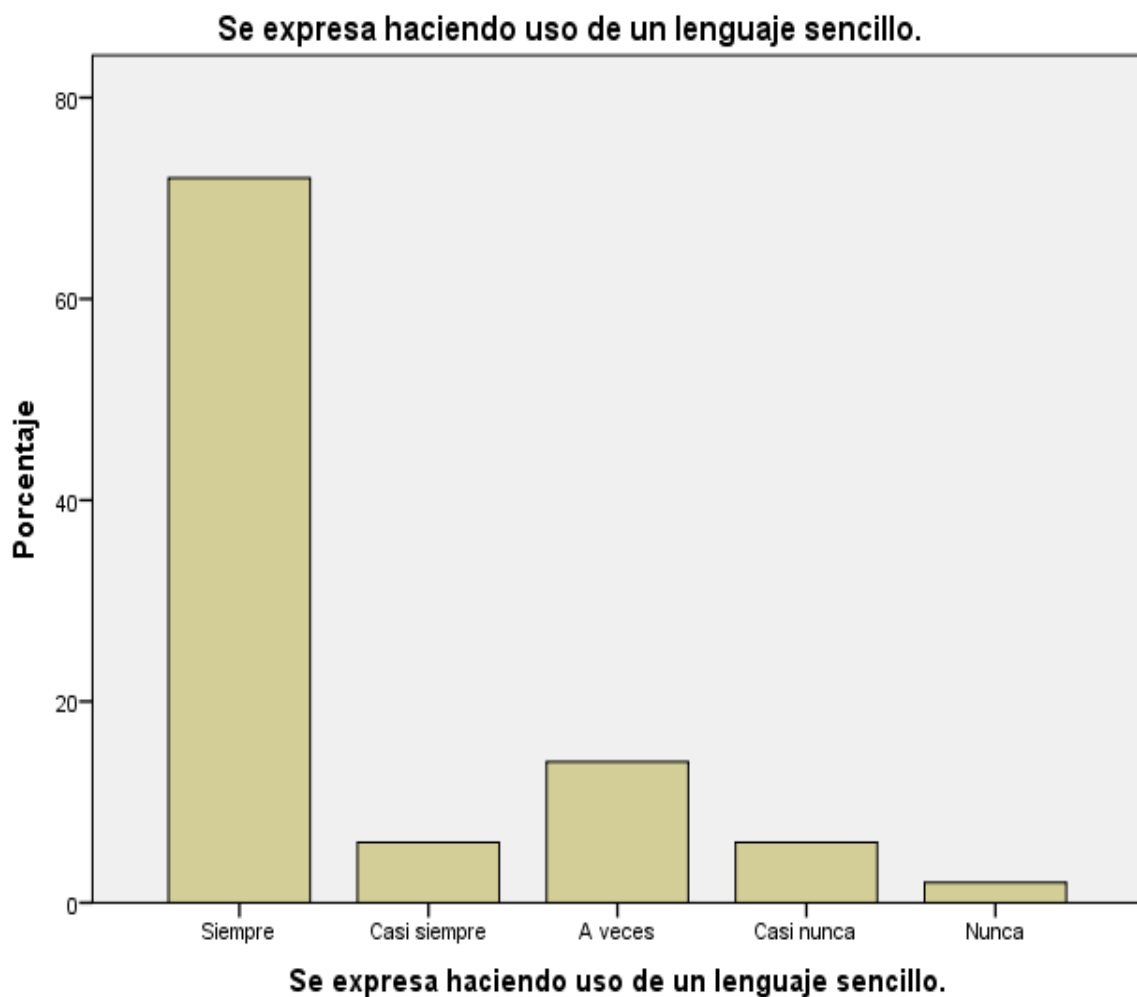


Figura 2: Se expresa haciendo uso de un lenguaje sencillo.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre se expresan haciendo uso de un lenguaje sencillo; el 6,0% casi siempre se expresan haciendo uso de un lenguaje sencillo, el 14,0% a veces se expresan haciendo uso de un lenguaje sencillo, el 6,0% casi nunca se expresan haciendo uso de un lenguaje sencillo y el 2,0% nunca se expresan haciendo uso de un lenguaje sencillo.

Tabla 3

Expresa sus opiniones con coherencia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

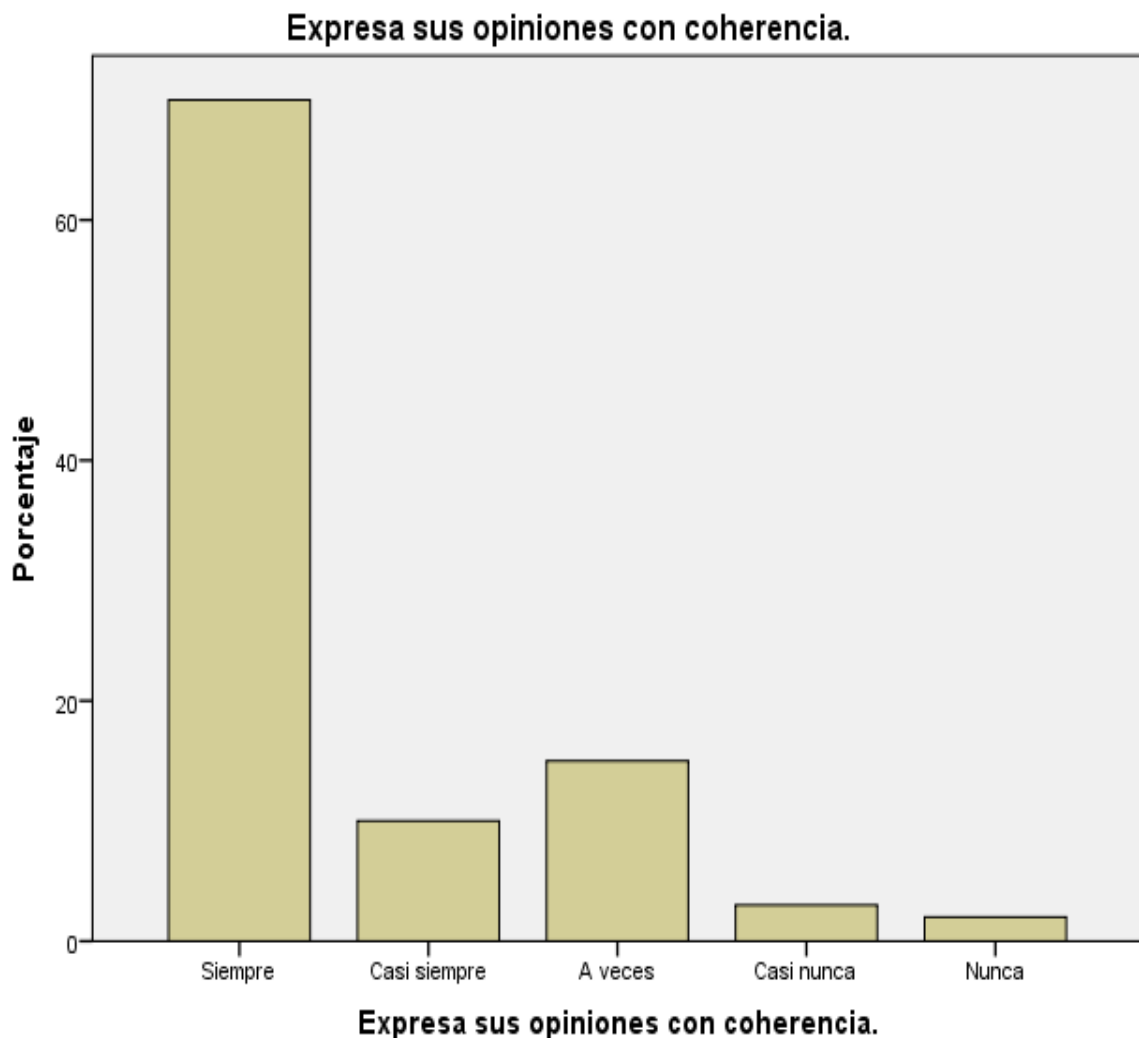


Figura 3: Expresa sus opiniones con coherencia.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre expresan sus opiniones con coherencia; el 10,0% casi siempre expresan sus opiniones con coherencia, el 15,0% a veces expresan sus opiniones con coherencia, el 3,0% casi nunca expresan sus opiniones con coherencia y el 2,0% nunca expresan sus opiniones con coherencia.

Tabla 4

Pronuncia correctamente las palabras trabadas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

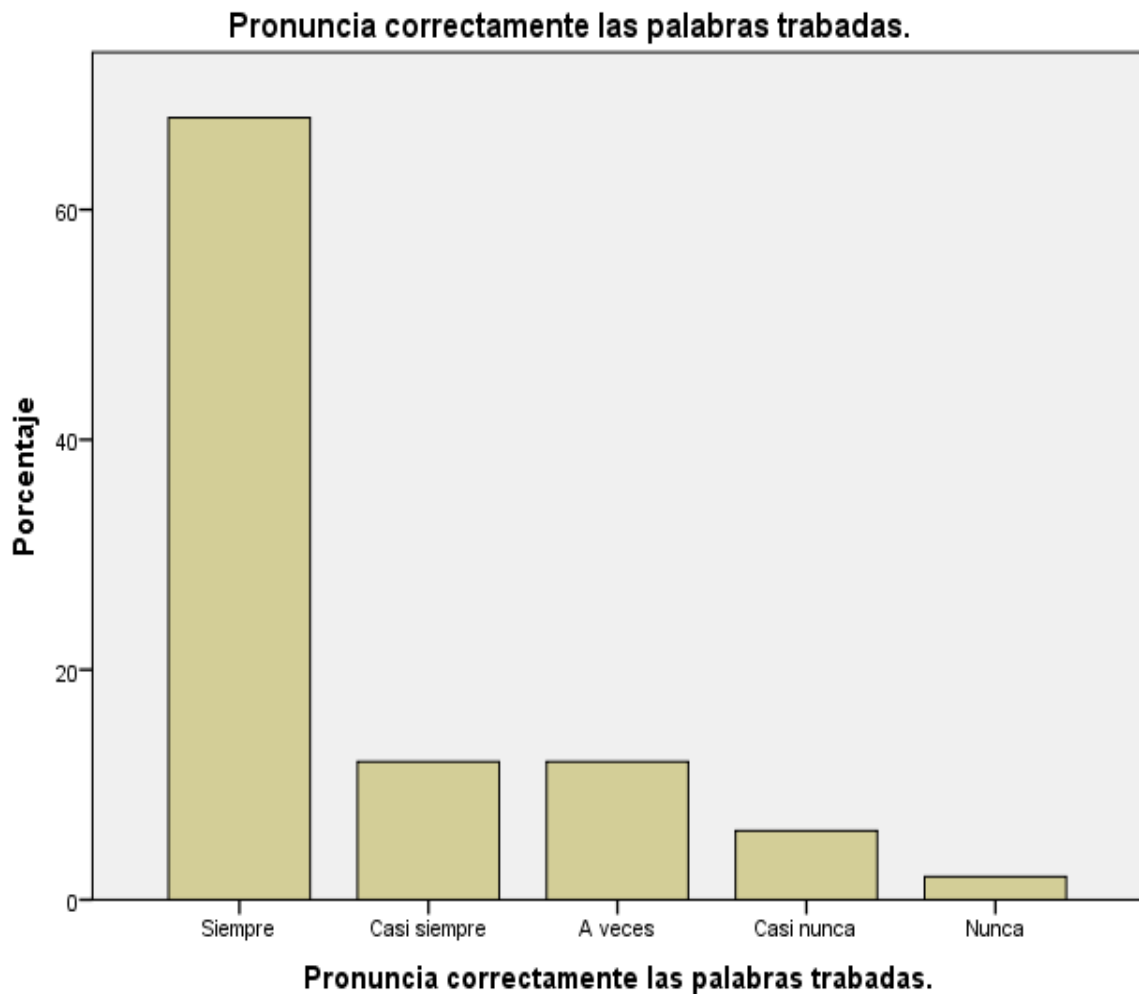


Figura 4: Pronuncia correctamente las palabras trabadas.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre pronuncian correctamente las palabras trabadas; el 12,0% casi siempre pronuncian correctamente las palabras trabadas, el 12,0% a veces pronuncian correctamente las palabras trabadas, el 6,0% casi nunca pronuncian correctamente las palabras trabadas y el 2,0% nunca pronuncian correctamente las palabras trabadas.

Tabla 5

Expresa sus necesidades sin titubear.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



Figura 5: Expresa sus necesidades sin titubear.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales los 72,0% siempre expresan sus necesidades sin titubear; el 8,0% casi siempre expresan sus necesidades sin titubear, el 13,0% a veces expresan sus necesidades sin titubear, el 5,0% casi nunca expresan sus necesidades sin titubear y el 2,0% nunca expresan sus necesidades sin titubear.

Tabla 6

Inicia una conversación haciendo uso de oraciones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

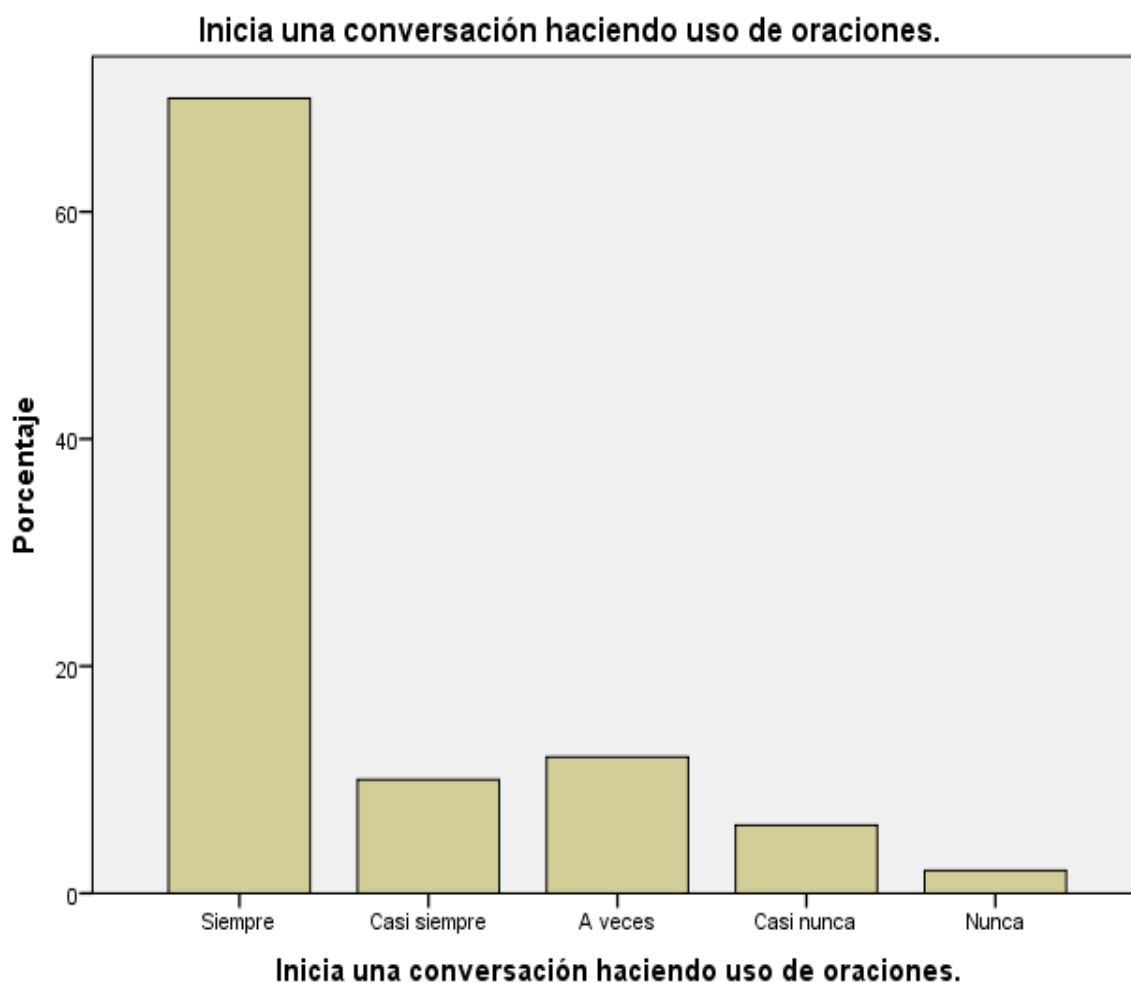


Figura 6: Inicia una conversación haciendo uso de oraciones.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre inician una conversación haciendo uso de oraciones; el 10,0% casi siempre inician una conversación haciendo uso de oraciones, el 12,0% a veces inician una conversación haciendo uso de oraciones, el 6,0% casi nunca inician una conversación haciendo uso de oraciones y el 2,0% nunca inician una conversación haciendo uso de oraciones.

Tabla 7

Expresa de manera espontánea sus ideas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

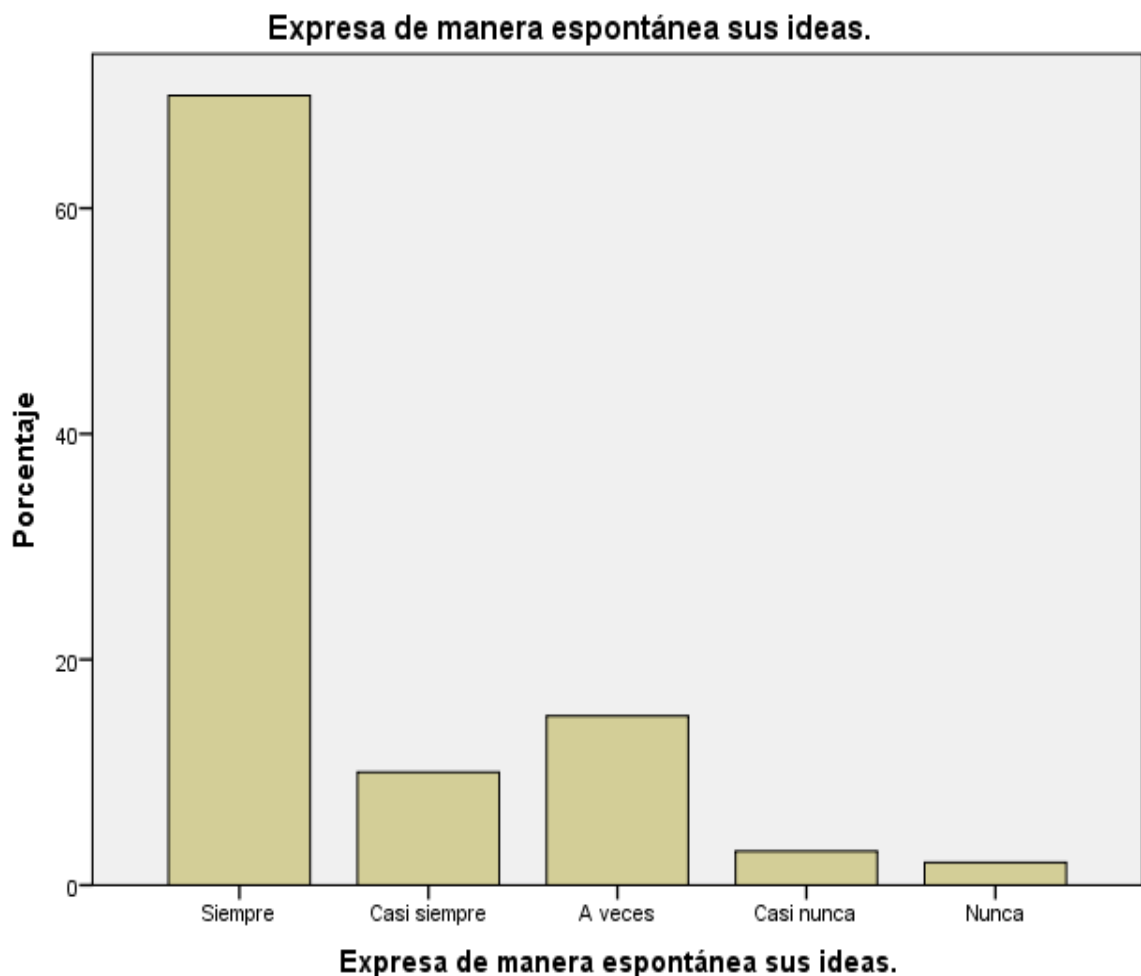


Figura 7: Expresa de manera espontánea sus ideas.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre expresan de manera espontánea sus ideas; el 10,0% casi siempre expresan de manera espontánea sus ideas, el 15,0% a veces expresan de manera espontánea sus ideas, el 3,0% casi nunca expresan de manera espontánea sus ideas y el 2,0% nunca expresan de manera espontánea sus ideas.

Tabla 8

Emplea un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Emplea un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación.

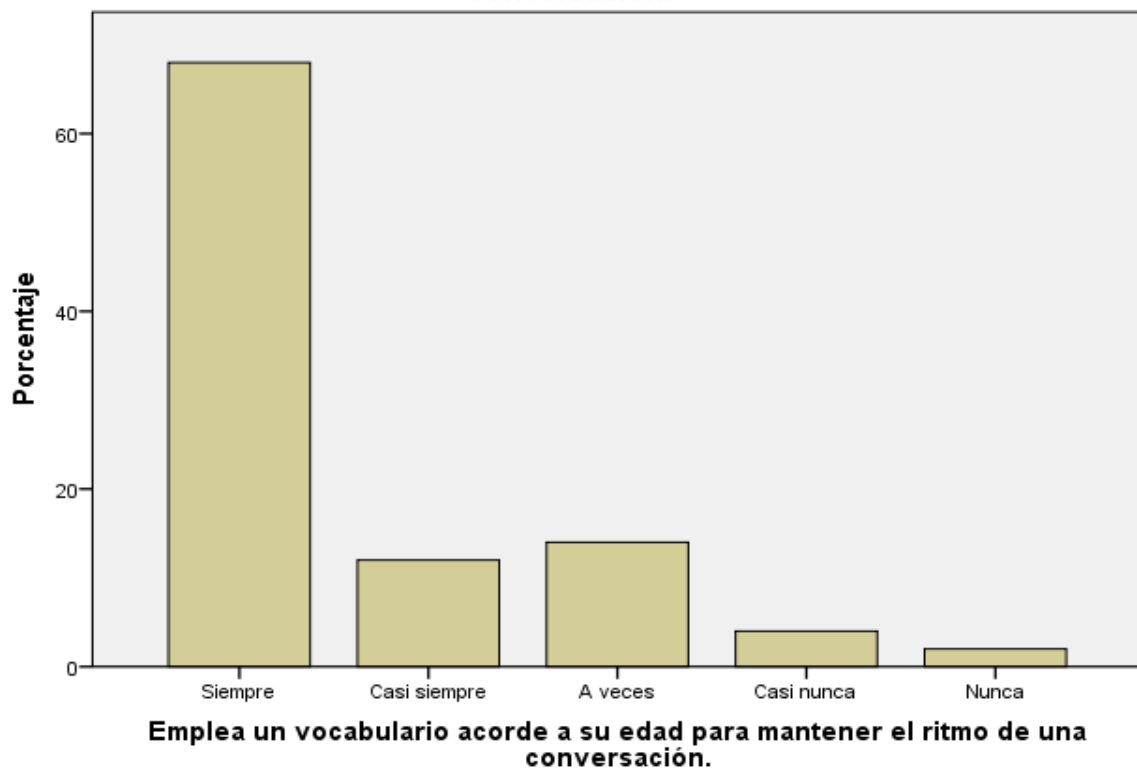


Figura 8: Emplea un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre emplean un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación; el 12,0% casi siempre emplean un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación, el 14,0% a veces emplean un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación, el 4,0% casi nunca emplean un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación y el 2,0% nunca emplean un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación.

Tabla 9

Realiza gestos en relación a las ideas que transmite.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

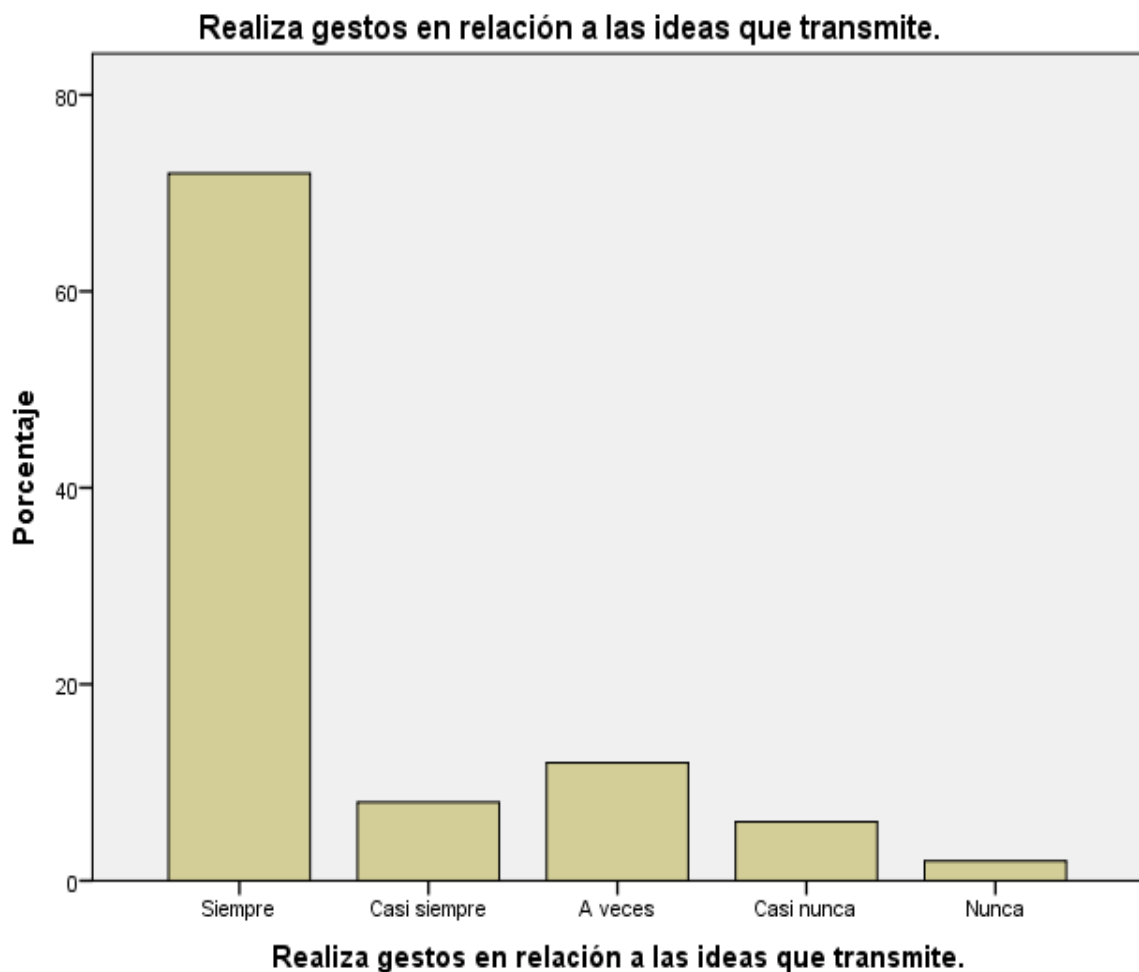


Figura 9: Realiza gestos en relación a las ideas que transmite.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre realizan gestos en relación a las ideas que transmiten; el 8,0% casi siempre realizan gestos en relación a las ideas que transmiten, el 12,0% a veces realizan gestos en relación a las ideas que transmiten, el 6,0% casi nunca realizan gestos en relación a las ideas que transmiten y el 2,0% nunca realizan gestos en relación a las ideas que transmiten.

Tabla 10

Expresa sus emociones con gestos en su rostro.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

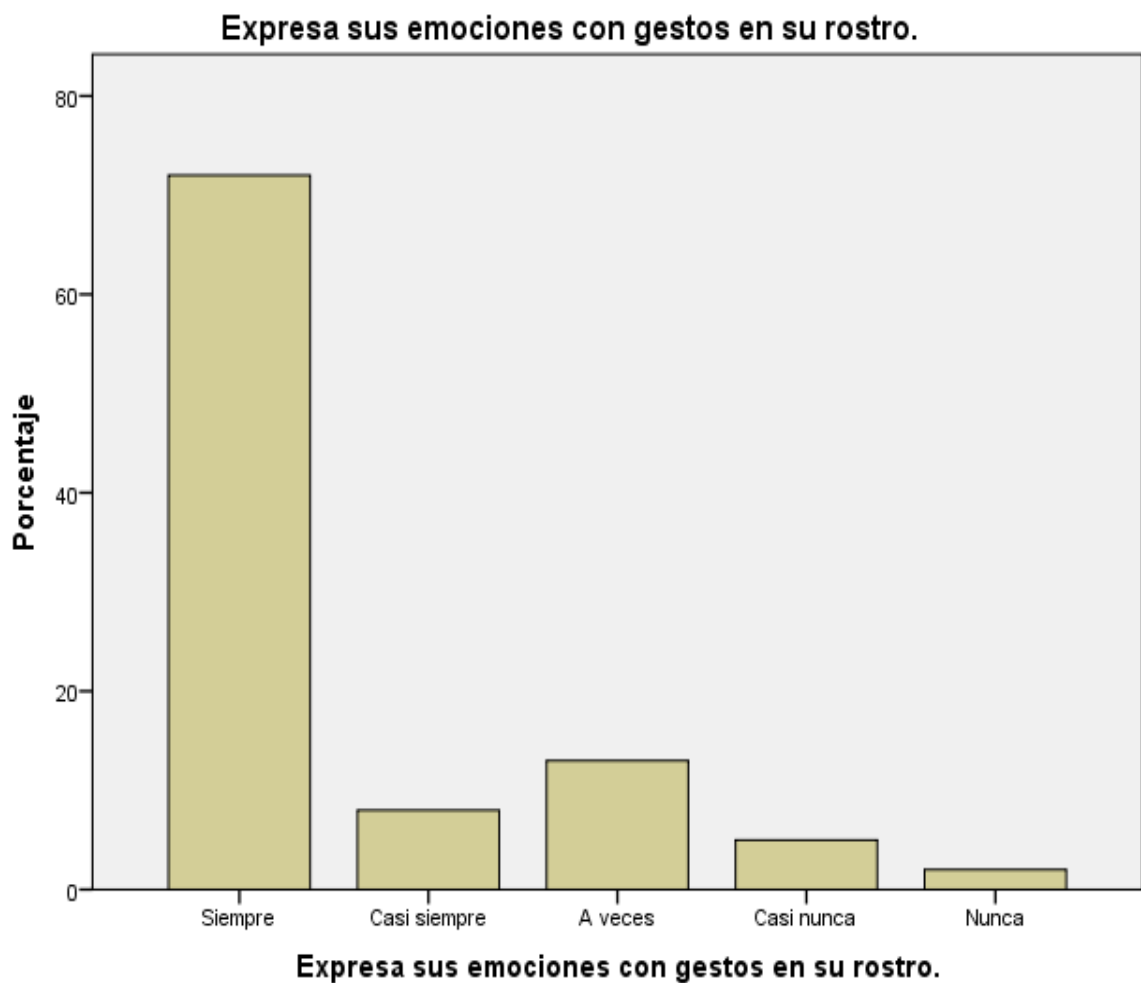


Figura 10: Expresa sus emociones con gestos en su rostro.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre expresan sus emociones con gestos en su rostro; el 8,0% casi siempre expresan sus emociones con gestos en su rostro, el 13,0% a veces expresan sus emociones con gestos en su rostro, el 5,0% casi nunca expresan sus emociones con gestos en su rostro y el 2,0% nunca expresan sus emociones con gestos en su rostro.

Tabla 11

Realiza gestos y movimientos acordes con las ideas que transmite.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

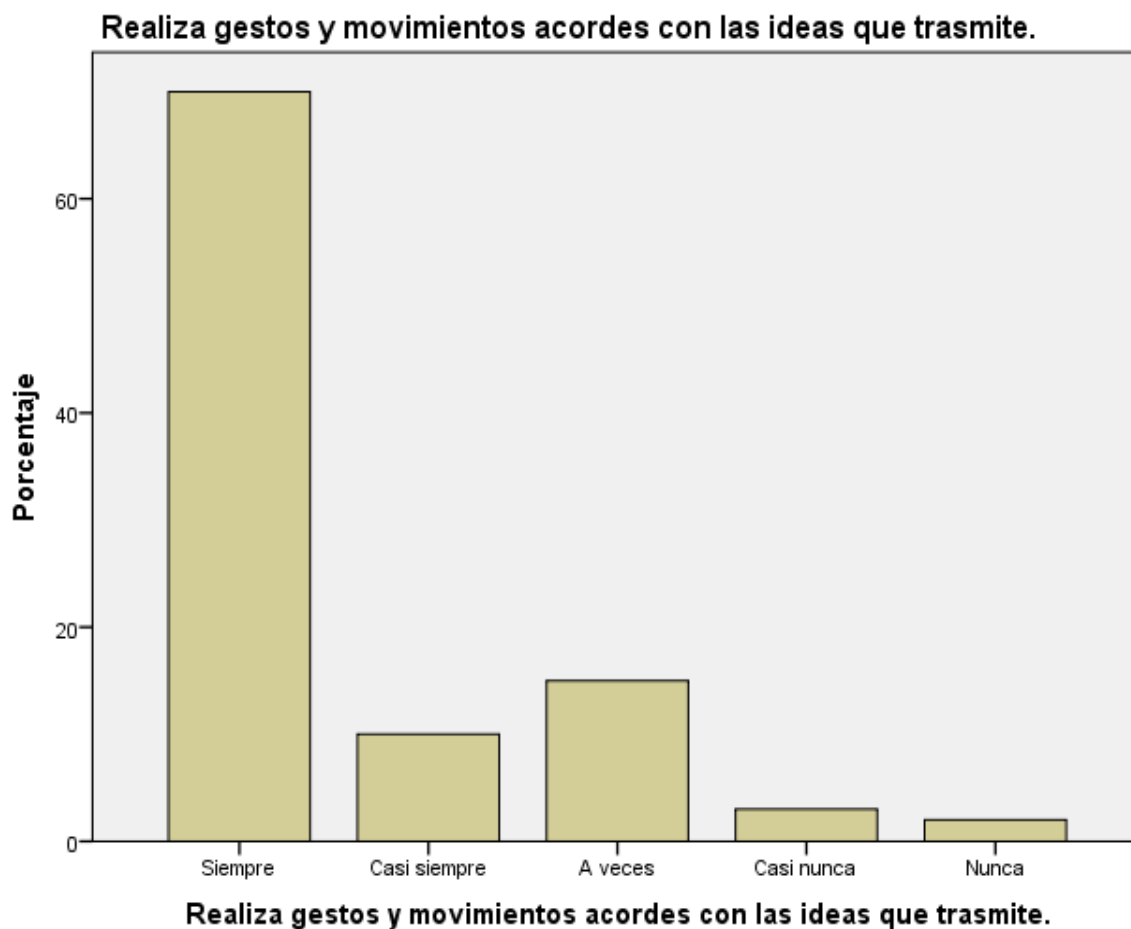


Figura 11: Realiza gestos y movimientos acordes con las ideas que trasmite.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre realizan gestos y movimientos acordes con las ideas que transmite; el 10,0% casi siempre realizan gestos y movimientos acordes con las ideas que transmite, el 15,0% a veces realizan gestos y movimientos acordes con las ideas que transmite, el 3,0% casi nunca realizan gestos y movimientos acordes con las ideas que transmite y el 2,0% nunca realizan gestos y movimientos acordes con las ideas que transmite.

Tabla 12

Expresa sus ideas a través de las manos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

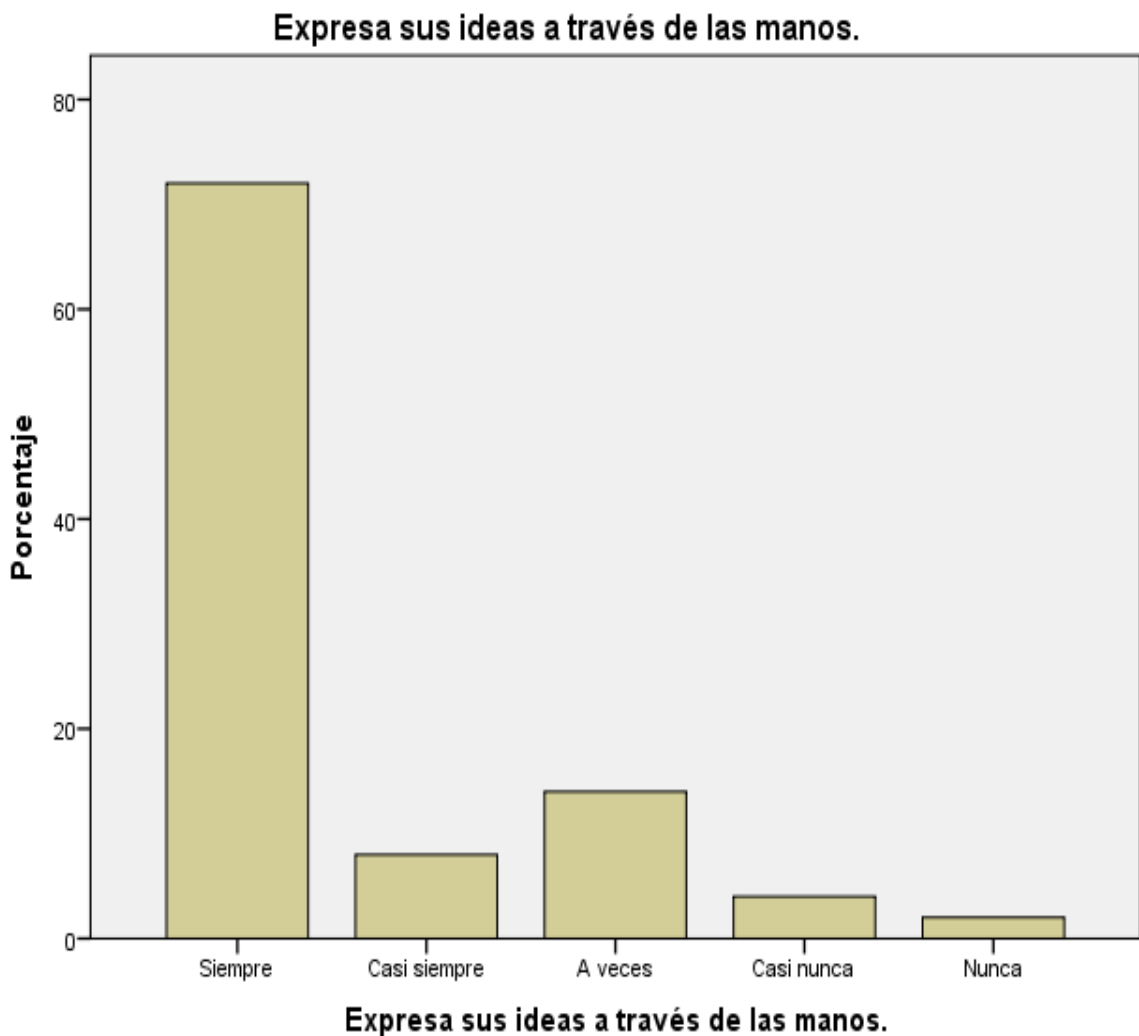


Figura 12: Expresa sus ideas a través de las manos.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre expresan sus ideas a través de las manos; el 8,0% casi siempre expresan sus ideas a través de las manos, el 14,0% a veces expresan sus ideas a través de las manos, el 4,0% casi nunca expresan sus ideas a través de las manos y el 2,0% nunca expresan sus ideas a través de las manos.

Tabla 13

Realiza pausas al entonar expresiones largas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

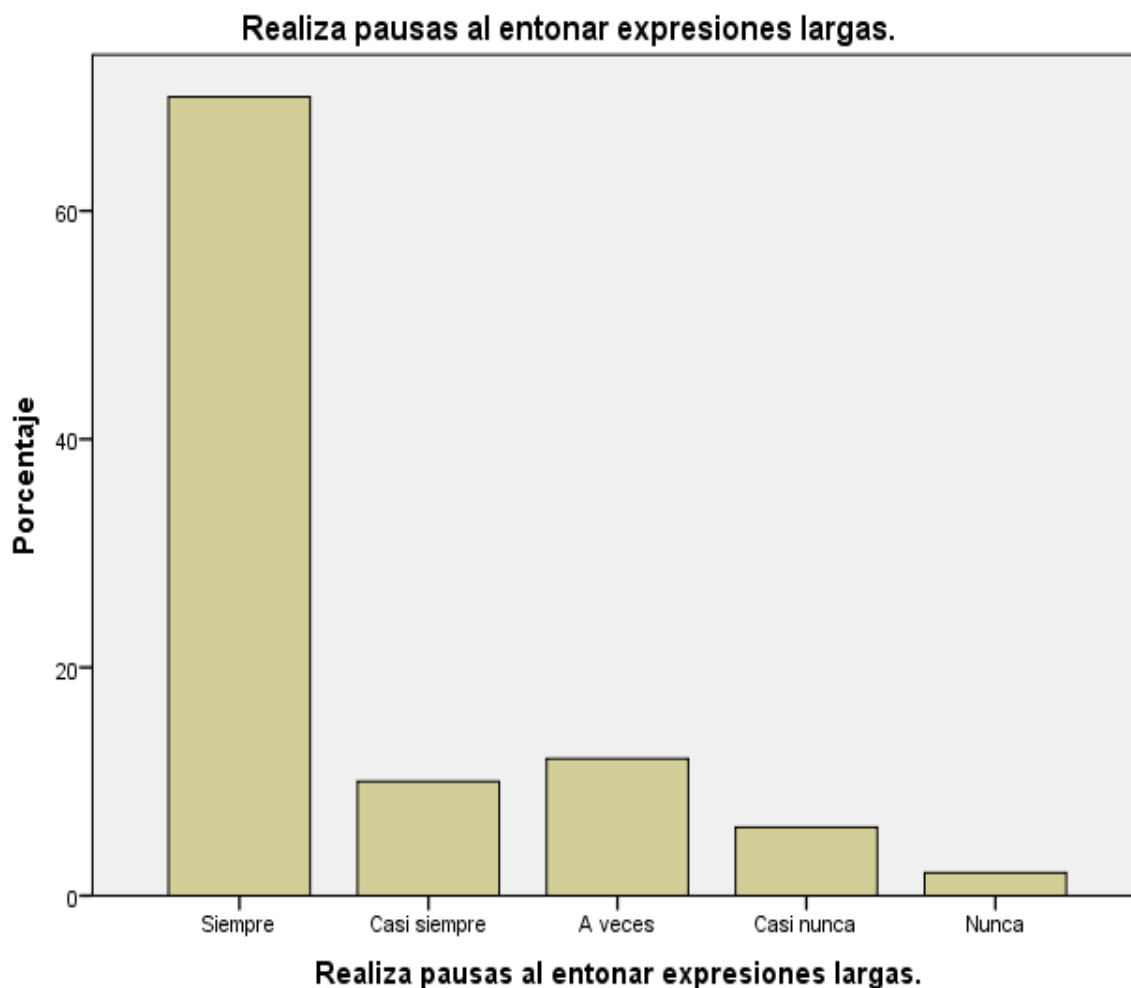


Figura 13: Realiza pausas al entonar expresiones largas.

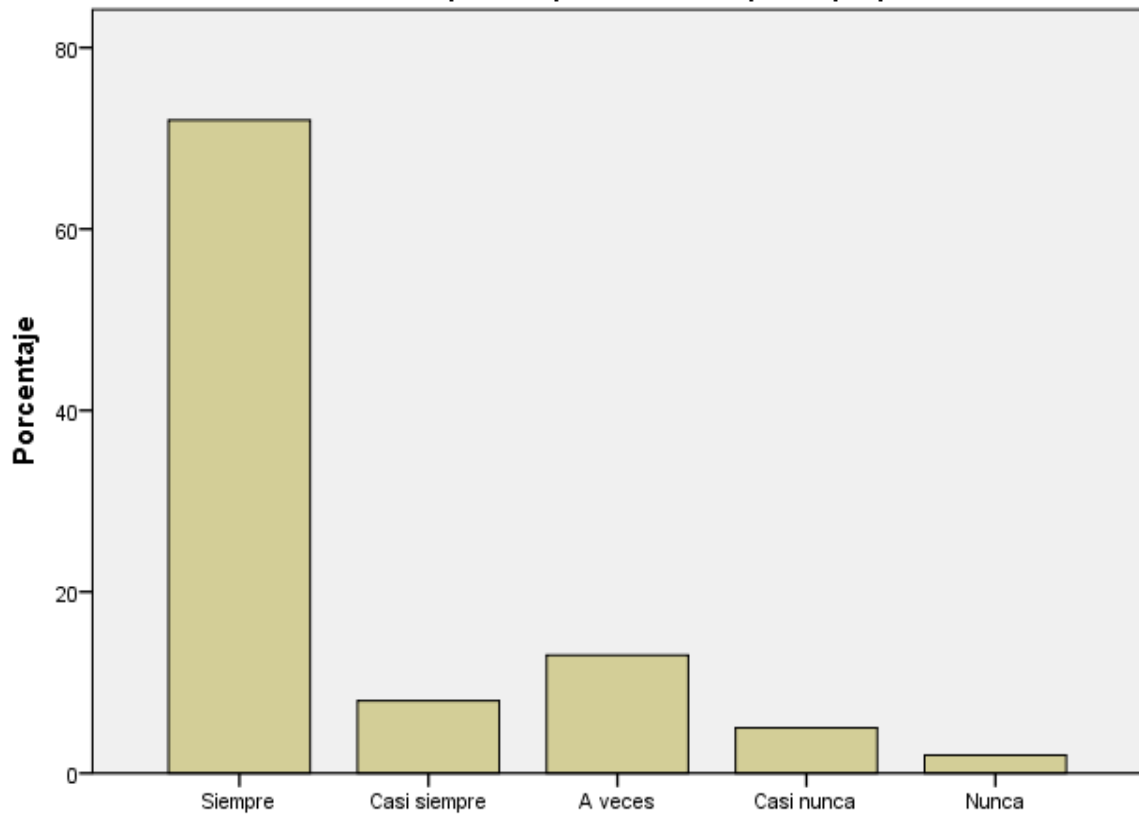
Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre realizan pausas al entonar expresiones largas; el 10,0% casi siempre realizan pausas al entonar expresiones largas, el 12,0% a veces realizan pausas al entonar expresiones largas, el 6,0% casi nunca realizan pausas al entonar expresiones largas y el 2,0% nunca realizan pausas al entonar expresiones largas.

Tabla 14

Usa el tono de voz adecuado para expresar ideas que impliquen admiración.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

Usa el tono de voz adecuado para expresar ideas que impliquen admiración.



Usa el tono de voz adecuado para expresar ideas que impliquen admiración.

Figura 14: Usa el tono de voz adecuado para expresar ideas que impliquen admiración.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre usan el tono de voz adecuada para expresar ideas que impliquen admiración; el 8,0% casi siempre usan el tono de voz adecuada para expresar ideas que impliquen admiración, el 13,0% a veces usan el tono de voz adecuada para expresar ideas que impliquen admiración, el 5,0% casi nunca usan el tono de voz adecuada para expresar ideas que impliquen admiración y el 2,0% nunca usan el tono de voz adecuada para expresar ideas que impliquen admiración.

Tabla 15

Se expresa con voz alta o baja al transmitir un mensaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

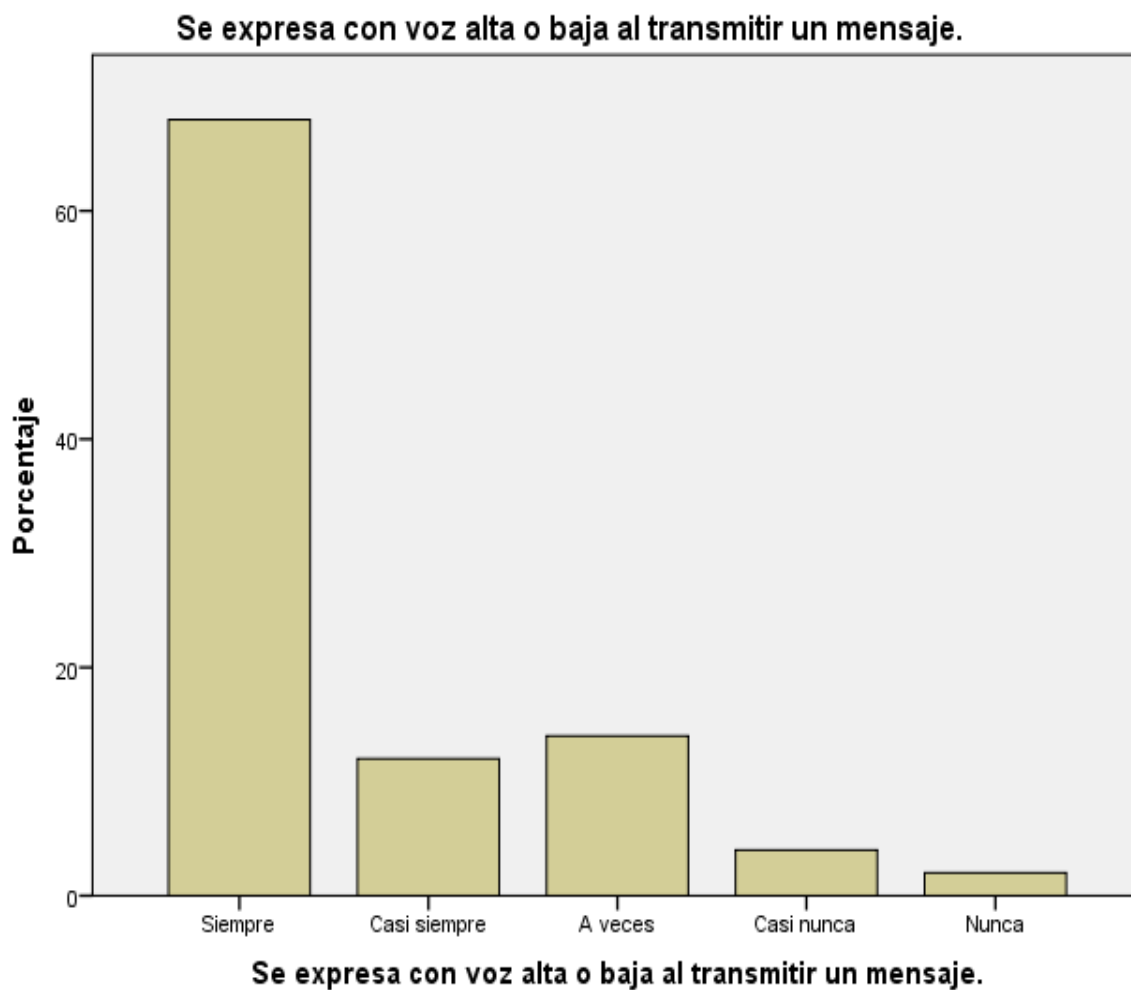


Figura 15: Se expresa con voz alta o baja al transmitir un mensaje.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre se expresan con voz alta o baja al transmitir un mensaje; el 12,0% casi siempre se expresan con voz alta o baja al transmitir un mensaje, el 14,0% a veces se expresan con voz alta o baja al transmitir un mensaje, el 4,0% casi nunca se expresan con voz alta o baja al transmitir un mensaje y el 2,0% nunca se expresan con voz alta o baja al transmitir un mensaje.

4.2. Contratación de hipótesis

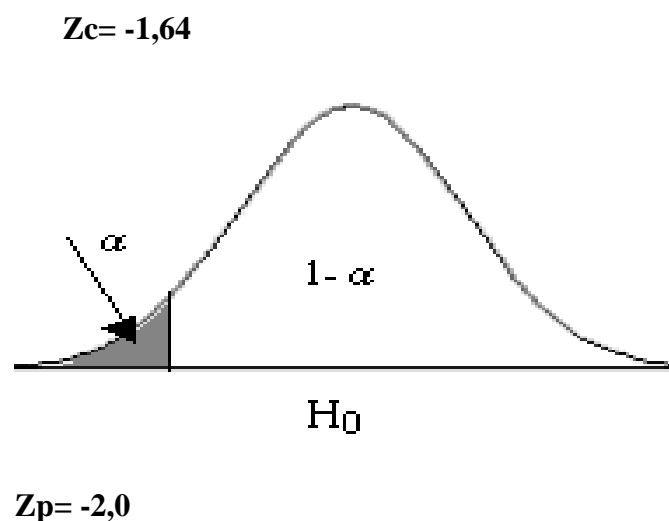
Paso 1:

H₀: Los juegos no influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

H₁: Los juegos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que los juegos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que; los juegos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Villacís (2015), quien en su estudio concluyó que: los estudiantes generalmente pueden expresarse con facilidad y claridad al principio o al final de la clase, para su crédito, los estudiantes a veces encuentran fácil expresar sus ideas, ya que en algunos casos no hay diálogo entre profesores y estudiantes, lo que genera apatía en el desarrollo del aula. Debido a los métodos idiosincrásicos que utilizan los profesores, rara vez disfrutan de asistir a eventos como exposiciones, jornadas de puertas abiertas y conferencias. También guardan relación con el estudio de Flores (2014), quien llegó a la conclusión que: El desarrollo del lenguaje de los niños está influenciado por el aprendizaje de juegos de lenguaje y estrategias de enseñanza que contribuyen a la socialización y el desarrollo del lenguaje. El desempeño lingüístico de los niños de 3 a 4 años facilita la práctica de juegos de lenguaje en sus actividades diarias, y cuando se aplican en un entorno propicio, tienden a jugar estos juegos con adaptación y participación activa.

Pero en lo que concierne a los estudios de Jinez (2020), así como de Campos & Quispe (2019) concluyeron que: Los juegos de lenguaje como estrategia de enseñanza mejoran la comprensión oral de los estudiantes de 3er grado del Colegio Adventista Pucallpa Maranatha, gracias a la prueba de clasificación simbólica de muestras correlacionadas de Wilcoxon, Z-score = 3467, nivel de significación $p = 0.001 < 0.05$. Se encontró que la estrategia de aplicación del juego fue muy beneficioso en cuanto a la expresión oral de ambos géneros en la institución educativa primaria N°279 completar Villa Paxa, la mayoría de niños y mujeres fueron 81,82% en el inicio y 18,18% en el curso y taller de prueba de dramatización de mujeres por falta de alcance y finalización de la aplicación en las tres áreas 77,7% de aumento en el nivel de desempeño y 13,64% de aumento en tasa de éxito.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se comprobó que los juegos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ya que brindan actividades recreativas que les permitan desarrollar dichas habilidades; actividades prácticas, experiencias concretas, dejando huella y motivándolos a seguir explorando y aprendiendo. Estas actividades de juego estimulan el cerebro en todas las áreas, los sistemas motor y sensorial, pero también varias partes del cerebro, una de las cuales es el área del habla y la expresión oral (para esta área imaginaremos actividades de juego más adelante).
- Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ya que estimulan y desarrolla el lenguaje de una manera eficaz y logra ejercitar los músculos orales. Son pasatiempos de usar las palabras de una manera que produzca efectos interesantes, lo que facilita la creatividad y el desarrollo de habilidades lingüísticas como leer, escribir y familiarizarse con un vocabulario cada vez mayor.
- Los juegos simbólicos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, son capaces de estimular su imaginación y creatividad, así como desarrollar las relaciones y el lenguaje con sus compañeros. Por lo tanto, se considera como una forma de pensar para los alumnos si la asimilación cognitiva de la simbolización coincide con el cambio y supera la interacción del niño y la mente del objeto e incluso la construcción de un objeto.
- Los juegos de regla influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, permitiendo al niño defender su realidad y entrar en un juego único donde la imaginación del niño es de suma importancia. Las principales actividades de los niños son la imitación, la fantasía simbólica, en la que el niño crea una situación

imaginaria sobre un hecho real, y un símbolo, en el que, a diferencia de la fantasía simbólica, algo no se representa o representa.

6.2. Recomendaciones

- En la escuela, presentar los resultados de esta encuesta para concientizar a los niños de primer grado sobre la importancia de seguir aplicando estrategias lúdicas para el desarrollo verbal.
- Se recomienda que el facilitador promueva la formación pedagógica de los docentes para promover la igualdad de género.
- Para los maestros de escuela, continuar desarrollando las habilidades lúdicas para los niños del primer grado, adaptándolas a su estilo y tono de aprendizaje.
- Se recomienda al nivel primaria para promover programas de aprovechamiento del deporte para mejorar el nivel de rendimiento de los alumnos en formación primaria.
- Se recomienda continuar al directorio de la institución educativa N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” realicen talleres con materiales didácticos utilizando y ayudando a desarrollar las habilidades verbales en los niños.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográfica

- Álvarez, Y., & Parra, A. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Bassedas, E., & Huguet, T. (1992). Jugar, crecer y aprender en la etapa de la educación infantil. *Aula de innovación educativa*, 7, 30-34.
- Borja, M., & Martín, M. (2012). *El juego en las ludotecas y en los patios escolares (1ª ed)*. España: Octaedro.
- Bruner, J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Associació de Mestres Rosa Sensat.
- Bruner, J. (1984). *Los formatos en la adquisición del lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Campos, R., & Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano-Puno.
- Cárdenas, A. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá - Colombia: ISBN.
- Cardozo, M., & Chicue, C. (2011). *Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en el grado primero A y B de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico, sede John Fitzgerald Kennedy, del Municipio del Paujil, Caquetá*. Florencia: Universidad de la Amazonia.
- Cheng, D., & Stimpson, P. (2004). Articulating contrast in kindergarten teachers' implicit knowledge on play-based learning. *International Journal of Educational Research*, 41, 339-352.
- Cherres, R. (2018). *Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.

- Chinchay, Y., & Medina, P. (2018). *La expresión oral de los niños y las niñas de 3 años*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Condemarín, M. (1995). *Lectura: teoría, evaluación y desarrollo*. Santiago: Editorial Andrés Bello.
- De Puig, I. (2007). *Juegos para pensar 9 -10 años (1ªed)*. España: Octaedro.
- Flinchun, B. (1988). Early Childhood Movement Programs. Teachers for 124 EDUCACIÓN Tomorrow. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7), 62-67.
- Flores, E. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Lima: Lenguaje – Comunicación.
- Flores, M. (2014). *Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el centro infantil del buen vivir "Carolina Terán" de Quito D.M.-Propuesta Alternativa*. Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso didáctico*. Madrid: INNOVAGOGIA.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- García, C., & Valencia, A. (2005). *Rondas y juegos. Alternativas de desarrollo social para niños*. México: Trillas.
- Gordon, W. (1985). *El contexto social y el desarrollo de la alfabetización*. Santa Cruz: Universidad de.
- Guaita, K. (2017). *La Literatura Infantil en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5-6 años de la Escuela Fiscal Oscar Efrén Reyes*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Jinez, K. (2020). *Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020*. Lima: Universidad Peruana Unión.
- Kalman, J. (1998). *¿Se puede hablar en esta clase?, Lo social de la lengua escrita y las implicancias pedagógicas*. México.

- Mamani, J., Olivera, O., & Cárdenas, E. (2013). *El juego en la educación infantil y primaria (1ª ed)*.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, 113-124.
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden?* Lima: MINEDU.
- Miretti, M. (2003). *En La lengua oral en la educación inicial*. Argentina: Homo Sapiens.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Aljibe.
- Muñoz, L. (2016). *Uso de estrategias de dramatización para mejorar la expresión oral en niños de tres años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016*. Trujillo, Perú.: Tesis de pregrado , Universidad Cesar Vallejo.
- Mussen, P. (1977). *Desarrollo de la personalidad en el niño*. México: Trillas.
- Ochoa, Y. (2012). *Diseño de actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Bolivariano "Carlos Irazábal Pérez" del municipio el socorro, Estado Guárico*. Caracas: Universidad Latinoamericana y del Caribe.
- Palomino, A. (2002). *Psicología del Desarrollo*. Lima-Perú: Abedul.
- Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Piaget, J. (1984). *Lenguaje y Pensamiento del niño pequeño*. Barcelona: Paidós Educador.
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología (1ª ed)*. Bogotá - Colombia: Ediciones de la U.
- Rodríguez, M. (1995). *Hablar en la escuela: ¿para qué?... ¿cómo?*, en *Lectura y Vida*. Trujillo: Grafica Norte.
- Roque, E., & Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) Bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N°201 de Capachica en el periodo 2018*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Ruiz, J. (2001). *Diversas clasificaciones respecto al juego*. Madrid: Gymos.

- Ruíz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. España.
- Serra, S. (2015). *Importancia del juego para los niños*. InfoHEM.
- Shaffer, D., & Kipp, K. (2007). *Psicología del desarrollo*. México: Thomson Editores.
- Trianes, M. (2012). *Psicología del desarrollo y de la educación*. Madrid: Pirámide, D.L.
- Trujillo, S. (2000). La comunicación oral. *EN Educación*. N° 101, 26-27.
- Vásquez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Bogotá, D.C.: Kimpres Ltda.
- Villacís, M. (2015). *La expresión oral y su incidencia en la fluidez al hablar de los estudiantes de Quinto "A" de educación general básica de la unidad educativa Picaihua de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

ANEXOS

Anexo 1: Lista de cotejo para los alumnos de primer grado



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada alumno presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	JUEGOS VERBALES					
1	Articula palabras en los juegos que ejecuta					
2	Expresa trabalenguas					
3	Entona canciones sencillas					
4	Recita poemas cortos de manera adecuada					
5	Pronuncia palabras sencillas con claridad					
	JUEGO SIMBÓLICO					
6	Juega expresándose libremente en actividades de la vida cotidiana					
7	Imagina personajes ficticios, improvisando un diálogo fluido entre ellos					
8	Expresa a través del juego, lo que siente o desea					
9	Participa libremente en los juegos colectivos con su familia, expresando sus emociones con fluidez y entonación adecuada					
10	Propone sus ideas en los juegos que participa					

	JUEGOS DE REGLAS					
11	Crea reglas para jugar en quipo y las comunica claramente					
12	Se involucra en la propuesta de normas de los juegos en lo que participa					
13	Emite sus opiniones sobre las reglas de un juego					
14	Acepta las reglas establecidas del juego					
15	Cumple con los acuerdos tomados en la realización de los juegos					

ANEXOS

Anexo 2: Lista de cotejo para los alumnos de primer grado

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada alumno presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	CLARIDAD					
1	Expresa de manera clara sus ideas					
2	Se expresa haciendo uso de un lenguaje sencillo					
3	Expresa sus opiniones con coherencia					
4	Pronuncia correctamente las palabras trabadas					
	FLUIDEZ					
5	Expresa sus necesidades sin titubear					
6	Inicia una conversación haciendo uso de oraciones					
7	Expresa de manera espontánea sus ideas					
8	Emplea un vocabulario acorde a su edad para mantener el ritmo de una conversación					
	GESTICULACIÓN					
9	Realiza gestos en relación a las ideas que transmite					
10	Expresa sus emociones con gestos en su rostro					

11	Realiza gestos y movimientos acordes con las ideas que trasmite					
12	Expresa sus ideas a través de las manos					
	ENTONACIÓN					
13	Realiza pausas al entonar expresiones largas					
14	Usa el tono de voz adecuado para expresar ideas que impliquen admiración					
15	Se expresa con voz alta o baja al transmitir un mensaje					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos verbales en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia que ejerce los juegos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce los juegos verbales en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<p>Los juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aspectos del juego - Importancia del desarrollo del juego en la escuela - Características del juego - El papel del docente en las actividades lúdicas dentro de la escuela - Clasificación de los juegos la realidad de juego en la escuela - Dimensiones de las estrategias lúdicas <p>Expresión oral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Elementos de la expresión oral 	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.</p> <p>Población</p> <p>La población en estudio, la conforman todos los alumnos del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.</p> <p>Muestra</p> <p>A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos simbólicos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021? • ¿Cómo influye los juegos de reglas en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021? 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer la influencia que ejerce los juegos simbólicos en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. • Conocer la influencia que ejerce los juegos de reglas en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<ul style="list-style-type: none"> - La gramática como requisito de la expresión oral - Etapas de desarrollo de la expresión oral - Importancia de expresión oral en el proceso educativo del infante - Factores que influyen en el desarrollo de la expresión oral - Factores que impiden el desarrollo de la expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos simbólicos influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. • Los juegos de regla influyen significativamente en la expresión oral de los alumnos de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<p>cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p> <p>Descripción de los instrumentos Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos en la expresión oral de los alumnos del primer grado, que consta de 15 ítems con 5 alternativas para las variables el juego y 15 ítems con 5 alternativas para la variable expresión oral, en el que se observa a los alumnos, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los alumnos elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>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.</p>
---	--	--	--	--