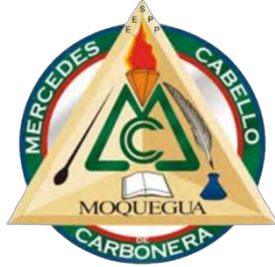


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“MERCEDES CABELLO DE CARBONERA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN
ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 368,
MOQUEGUA-2024**

TESIS

PRESENTADA POR:

LUPACA FLORES, Iris Epifania

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-1861-8179>

RODRIGUEZ VIZCARRA, Hilari Zamantha

Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-9349-1066>

ASESORA:

Prof. CAHUANA COLANA, Ana María Catherine

Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-5941-6886>

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias de enseñanza aprendizaje en primera infancia

MOQUEGUA – PERÚ

2024

JURADO DICTAMINADOR

TESIS: APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 368, MOQUEGUA-2024

PRESIDENTE : _____
Mg. Daysi Noemi Cuba Jiménez

SECRETARIA : _____
Mg. María Lorena Ramos Valdez

VOCAL : _____
Mg. Edith Ynes Quispe Gallegos

26 de Diciembre del 2024

DEDICATORIA

Dedico esta tesis A mis hijas, Yadhira y Genesis, Gracias por su paciencia y comprensión durante este tiempo. A mi esposo, Idalgo, quien ha sido mi fortaleza. A mis padres, Plácido y Antonia, aunque ya no estén esencialmente conmigo, su amor y enseñanzas me acompañan siempre. Este logro es un homenaje a todo lo que me han enseñado. A mis hermanas, por su amor y compañía en cada paso.

Iris Lupaca

A Dios, quien me ha dado la sabiduría, la fortaleza y la inspiración para completar esta obra. Y a mis padres, quienes me han brindado su amor, apoyo y dedicación incondicional. Sin su guía y orientación, esta tesis no habría sido posible. A mi madre Rosmery Vizcarra y a mi papá Domingo quienes son mi modelo a seguir asimismo me han enseñado el valor del trabajo duro, la perseverancia y la fe.

Hilari Rodriguez

AGRADECIMIENTO

Agradezco A Dios, fuente infinita de sabiduría y amor, por permitirme llevar a cabo esta tesis, por iluminar mi mente y fortalecer mi espíritu. A mi casa de estudios, por brindarme las herramientas y el conocimiento necesarios. A todos mis maestros, quienes me enseñaron no solo conocimientos, sino también a pensar críticamente. A mi maestra de aula, por su invaluable apoyo y colaboración en la aplicación de mi tesis y a mi asesor.

Iris Lupaca

Agradezco profundamente a mi familia, por su amor incondicional y su apoyo constante. Gracias por creer en mí y por estar siempre allí para mí. A mis docentes y asesores, agradezco su guía experta y su dedicación. Su orientación y retroalimentación me permitieron crecer como investigadora y mejorar mi trabajo. Y a Sócrates Ramos, mi pareja, agradezco su amor, apoyo y paciencia. Su presencia en mi vida me dio la fuerza y la motivación para seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles. Gracias por ser mi roca y mi compañero en este viaje. A todos ellos, mi más sincero agradecimiento por haberme permitido alcanzar este logro

Hilari Rodriguez

MERCEDES CABELLO DE CARBONERA


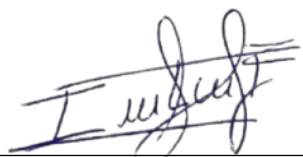


DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES



Yo, **LUPACA FLORES, IRIS EPIFANIA** y **RODRIGUEZ VIZCARRA, HILARI ZAMANTHA** bachilleres del programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera, declaramos bajo juramento que toda la información que acompañan la presente tesis titulada: "**APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 368, MOQUEGUA-2024**", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la presente tesis:

- No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
- No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPP Mercedes Cabello de Carbonera.



Lupaca Flores, Iris Epifania
DNI : 42077962



Rodriguez Vizcarra, Hilari Zamantha
DNI : 71998712

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	3
1.1 Planteamiento del Problema	3
1.2 Formulación del Problema	5
1.2.1 Interrogante General	5
1.2.2 Interrogantes específicas.....	5
1.3 Formulación de los Objetivos.....	6
1.3.1 Objetivo General	6
1.3.2. Objetivos Específicos	6
1.4 Formulación de Hipótesis.....	6
1.4.1 Hipótesis General.....	6
1.4.2 Hipótesis Específicas	7
1.5. Justificación e Importancia.....	7
1.6 Limitación del estudio	8
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	10
2.1 Antecedentes del Estudio	10
2.2 Bases teóricas-Científicas.....	13
2.2.1. Variable Juegos Lingüísticos:	13
2.2.2. Variable expresión oral:.....	18
2.3 Definición de Términos	24
2.3.1 Variable Juegos Lingüísticos.....	24
2.3.2 Variable Expresión Oral.....	25
CAPÍTULO III	28
METODOLOGÍA.....	28
3.1 Tipo de Investigación	28
3.2 Diseño de Investigación.....	28

3.3 Población y Muestra	29
3.3.1 Población	29
3.3.2 Muestra	29
3.4 Variables de Estudio	30
3.4.1 Variable Independiente.....	30
3.4.2 Variable Dependiente	30
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.5.1 Técnica.....	31
3.5.2 Instrumento	31
3.5.3 Confiabilidad.....	32
3.5.4 Validación.....	32
3.6 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	33
CAPÍTULO IV	35
PROGRAMA EXPERIMENTAL	35
4.1 Descripción del Programa.....	35
4.2 Objetivos del Programa.....	35
4.3 Cronograma de Aplicación.....	36
4.4 Cuadro de Competencias y Capacidades	37
4.5 Ruta de Actividades	38
4.6 Unidades Didácticas	39
4.6.1 Actividades Desarrolladas	39
CAPÍTULO V	98
RESULTADOS DEL ESTUDIO	98
5.1 Presentación y Análisis de los Resultados	98
5.1.1 Resultados de la Variable Juegos Lingüísticos.....	98
5.1.2 Resultados de la Variable Expresión Oral	99
5.1.3 Resultados de las dimensiones de la Variable Expresión Oral	101
5.1.3 Verificación de las Hipótesis.....	105
5.2 Discusión de los Resultados	110
5.3 Conclusiones	112
5.4 Recomendaciones	113
REFERENCIAS.....	116
ANEXOS	120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de la Variable Independiente Juegos Lingüísticos	25
Tabla 2	Operacionalización de la Variable Dependiente Expresión Oral	26
Tabla 3	Población estudiantil de la IEI 368 Cuna Jardín Virgen de la Mercedes	29
Tabla 4	Estadística de Fiabilidad para la variable Juegos Lingüísticos	32
Tabla 5	Estadística de Fiabilidad para la variable Expresión Oral	32
Tabla 6	Ficha Técnica de la Lista de Cotejo para los Juegos Lingüísticos	33
Tabla 7	Ficha Técnica de la Lista de Cotejo para la Expresión Oral	34
Tabla 8	Dominio de los Juegos Lingüísticos en niños de 5 años.....	98
Tabla 9	Resultados de Evaluación Cualitativa del Pretest y Postest de la Expresión Oral	99
Tabla 10	Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Claridad	101
Tabla 11	Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Fluidez ..	102
Tabla 12	Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Coherencia	103
Tabla 13	Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Entonación	104
Tabla 14	Prueba de Normalidad.....	105
Tabla 15	Estadística para muestras relacionadas	106
Tabla 16	Prueba de T-student para muestras relacionadas	106
Tabla 17	Prueba de T-student para la Dimensión Claridad	108
Tabla 18	Prueba de T-student para la Dimensión Fluidez	108
Tabla 19	Prueba de T-student para la Dimensión Coherencia.....	109
Tabla 20	Prueba de T-student para la Dimensión Entonación	109

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Dominio de los Juegos Lingüísticos en niños de 5 años	99
Figura 2 Resultados de Evaluación Cualitativa del Pretest y Postest de la Expresión Oral	100
Figura 3 Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Claridad .	101
Figura 4 Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Fluidez ...	102
Figura 5 Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Coherencia	103
Figura 6 Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Entonación	104

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito demostrar que la aplicación de juegos lingüísticos mejora la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024. Para lo cual se trabajó con una investigación de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, diseño pre-experimental, con un solo grupo de estudio. Para la variable juegos lingüísticos y expresión oral se trabajó con la técnica de observación, y el instrumento de lista de cotejo para medir la expresión oral propuesto por Irigoin (2022), con un alfa de Cronbach 0.715 considerándose aceptable, el cual consta de 20 ítems estructurado en 4 dimensiones. Se tuvo como población 101 estudiantes y 23 niños de 5 años como muestra seleccionada considerando los criterios de exclusión e inclusión pertinentes. Esto permitió poder recopilar información necesaria a través de la observación y obtener un valor de significancia de 0.000 a través del estadístico de t-student para muestras relacionadas, consolidando la hipótesis general donde plantea que los juegos lingüísticos mejoran significativamente la expresión oral.

Palabras clave: juegos lingüísticos, estudiantes, expresión oral, institución educativa, aplicación, observación, mejorar.

ABSTRACT

The purpose of this research was to demonstrate that the application of linguistic games improves the oral expression of 5-year-old students of Educational Institution No. 368, Moquegua-2024. For this, an applied type of research was used, a quantitative approach, a pre-experimental design, with a single study group. For the variable linguistic games and oral expression, the observation technique was used, and the checklist instrument to measure oral expression proposed by Irigoien (2022), with a Cronbach's alpha of 0.715 considered acceptable, which consists of 20 items structured in 4 dimensions. The population was 101 students and 23 5-year-old children as a sample selected considering the pertinent exclusion and inclusion criteria. This allowed us to collect the necessary information through observation and obtain a significance value of 0.000 through the t-student statistic for related samples, consolidating the general hypothesis that language games significantly improve oral expression..

Keywords: language games, students, oral expression, educational institution, application, observation, improve.

INTRODUCCIÓN

La expresión oral en niños es un aspecto fundamental en su proceso de aprendizaje, ya que esta etapa es importante por el impacto duradero en sus vidas, ya que no solo facilita las competencias comunicativas, sino que también se promueven habilidades cognitivas, sociales y emocionales. El lenguaje se convierte en una herramienta esencial para interactuar con su entorno y expresar sus pensamientos, ideas y emociones. Sin embargo, muchos niños en esta edad enfrentan dificultades para desarrollar una expresión oral fluida y adecuada. La preocupación por el desarrollo de la expresión oral en los niños ha ganado relevancia en diversos contextos educativos, ya que se reconoce el impacto crucial que tiene el lenguaje en el desarrollo integral de los estudiantes. En varios países, como Estados Unidos, Canadá y Reino Unido, se han implementado programas pedagógicos basados en el juego, con el fin de mejorar las habilidades lingüísticas desde edades tempranas. El Ministerio de Educación ha implementado programas orientados a mejorar las competencias comunicativas desde la primera infancia, reconociendo que el lenguaje es una herramienta fundamental para el aprendizaje y la inclusión social. Iniciativas como el Programa de Educación Inicial y el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) incluyen estrategias pedagógicas centradas en el juego como medio para potenciar el lenguaje y la expresión oral en los niños de 3 a 5 años. En la región Moquegua las características geográficas y culturales plantean retos particulares en la implementación de estrategias pedagógicas eficaces, especialmente en zonas rurales o con acceso limitado a recursos educativos. A pesar de estas limitaciones, se ha demostrado que el uso de juegos lingüísticos en la educación inicial puede ser una herramienta valiosa para mejorar la

expresión oral en los niños. En la I.E.I 368 Cuna jardín virgen de las Mercedes también se ha visto dificultades en el desarrollo de la expresión oral en los niños y por eso que se están implementando estrategias que permitan mejorar estos indicadores, es por tal motivo que la presente investigación buscará demostrar que la aplicación de los juegos lingüísticos mejorara el nivel de expresión oral en los niños de la institución mencionada.

En el Capítulo I, se plantea el estudio, delimitando el problema y estableciendo los objetivos e hipótesis. El Capítulo II desarrolla el marco teórico conceptual, abordando los fundamentos de la expresión oral en los niños, y el impacto de los juegos lingüísticos. El Capítulo III detalla la metodología utilizada sobre el tipo de investigación, nivel, técnicas e instrumentos utilizados en la investigación realizada, en el Capítulo IV se incluyó el programa experimental detallando las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos lingüísticos como estrategia para mejorar la expresión oral. Y por último el Capítulo V donde se encuentran los resultados obtenidos de la estadística descriptiva y la estadística inferencial sobre los objetivos propuestos y sus hipótesis que lo contrastan.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1 Planteamiento del Problema

En diferentes países de América y Europa, se ha identificado una necesidad de métodos más interactivos y lúdicos para desarrollar habilidades de expresión oral en los niños pequeños, ya que los enfoques convencionales que se centran únicamente en la repetición y memorización de vocabulario no son los suficientemente adecuados para mejorar los niveles de expresión oral en los niños (Wasik y Bond, 2001), esta problemática se ha ido desarrollando aún más cuando la pandemia COVID 19 afectó significativamente el sistema educativo, viéndose la necesidad de obligar a los estudiantes a un desarrollo de clases mediante entornos virtuales cambiando las estrategias pedagógicas, es así que gran parte de las competencias comunicativas en estudiantes de educación básica empezaron a presentar resultados negativos en cuanto a sus niveles de expresión oral, siendo este un gran desafío para el sector educación de los diferentes gobiernos. Asimismo la Education Endowment Foundation(2020) emitió informes donde menciona que los infantes presentan dificultades por el confinamiento que se da normalmente durante las vacaciones, mostrando resultados según instrumentos de evaluación negativos ya que a la hora de regresar a clases estos infantes muestran dificultades para mostrar sus habilidades comunicativas, a causa de esas pausas académicas.

También podemos destacar una problemática la escasa implementación de estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo de la expresión oral en los primeros años de escolaridad. Según UNICEF (2020) menciona que un 30% de

los niños de educación inicial en el Perú no alcanzan los niveles adecuados de comunicación oral, lo cual es un impedimento para un mejor desempeño académico en su proceso académico. Este déficit está estrechamente vinculado con las metodologías tradicionales de enseñanza, es en este sentido que se propone nuevas estrategias y de manera planificada con el uso de los juegos lingüísticos. Según Ministerio de Cultura(2022) en su programa lee menciona indicadores positivos donde destacan a Moquegua como segundo puesto en educación pero aun se mantienen los márgenes de dificultades en lo que se refiere a lectura, dando a entender que existe un problema que puede ser solucionado y este debe ser realizado a edades más tempranas fomentando una cultura comunicativa que los niños puedan expresarse de manera libre, consultando sus dudas. La expresión oral es una de las competencias fundamentales en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, ya que permite la comunicación efectiva, la socialización y la manifestación de ideas y emociones. Sin embargo, en la Institución Educativa 368, ubicada en Moquegua, se ha identificado que los estudiantes de 5 años presentan dificultades significativas en esta habilidad. Estas limitaciones se evidencian en la escasa fluidez al hablar, vocabulario limitado, errores en la pronunciación y falta de confianza para expresarse frente a sus pares y docentes. Esta situación no solo afecta su desempeño académico, sino que también limita su interacción social y su capacidad para desenvolverse de manera adecuada en diferentes contextos.

A pesar de los esfuerzos pedagógicos realizados por los docentes, los resultados obtenidos en el desarrollo de la expresión oral no han sido los esperados, lo que sugiere la necesidad de explorar nuevas estrategias de enseñanza que motiven a los niños y potencien sus habilidades comunicativas de manera efectiva. En

este contexto, los juegos lingüísticos se presentan como una estrategia innovadora y prometedora, ya que integran elementos lúdicos y pedagógicos que captan el interés de los niños y facilitan el aprendizaje del lenguaje oral de forma natural y dinámica.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Interrogante General

- ¿Cómo influye los juegos lingüísticos en la mejora de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024?

1.2.2 Interrogantes específicas

- ¿En qué medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024?
- ¿En qué medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024?
- ¿En qué medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024?
- ¿En qué medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la entonación en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024?

1.3 Formulación de los Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Demostrar que la aplicación de juegos lingüísticos mejora la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar como influye la aplicación de juegos lingüísticos en mejorar la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024
- Identificar como influye la aplicación de juegos lingüísticos en mejorar la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024
- Identificar como influye la aplicación de juegos lingüísticos en mejorar la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024
- Identificar como influye la aplicación de juegos lingüísticos en mejorar la entonación en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024

1.4 Formulación de Hipótesis

1.4.1 Hipótesis General

La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024

1.4.2 Hipótesis Específicas

- La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024
- La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024
- La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024
- La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la entonación en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024

1.5. Justificación e Importancia

El trabajo de investigación realizado se justifica de forma teórica, ya que permite a los niños comunicarse de manera efectiva, expresar sus pensamientos y emociones de forma activa en un entorno social teniendo como base la teoría propuesta por Vygotsky donde se menciona que el aprendizaje ocurre en un contexto social a través de la interacción con los demás(Vygotsky, 1978).

Presenta una justificación metodológica por su necesidad de emplear un diseño de investigación pre-experimental permitiendo medir el impacto de los juegos lingüísticos en la mejora de la expresión oral, a través de una medición de la información recopilada comparando el antes y después de su intervención para un solo grupo, utilizándose mediciones descriptivas e inferenciales con el uso de instrumentos que permiten su validez y confiabilidad(Hernández et al., 2014)

De igual forma presenta una justificación práctica porque los resultados podrían determinar la utilización de los juegos lingüísticos como una estrategia permanente proporcionando a las docentes herramientas efectivas y concretas para mejorar las competencias comunicativas, siendo un tipo de intervención lúdica facilita el aprendizaje motivando a los estudiantes a participar activamente lo cual es esencial en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y su confianza para expresarse en un contexto social(Morrow, 2007).

Desde un aspecto legal el Currículo Nacional establece a la expresión oral como una de sus competencias fundamentales a desarrollarse en los estudiantes desde una etapa inicial, resaltándose la importancia de promover el lenguaje oral de forma clara y coherente contribuyendo así al cumplimiento de los lineamientos nacionales en materia de educación. Además la Ley General de Educación N° 28044 señala la necesidad de asegurar la calidad educativa en todas las instituciones educativas, entonces es necesaria la aplicación de estrategias para promover los aprendizajes en los estudiantes.

1.6 Limitación del estudio

Se podría considerar una limitación el tamaño reducido de la muestra, ya que el contexto educativo de las instituciones educativas de nivel inicial por lo general presentan muestras pequeñas que podrían no ser representativas de una población más amplia, limitando la generalización de los hallazgos. Así como lo menciona Creswell (2014) en sus investigaciones donde muestra que los resultados en el contexto educativo pueden ser influenciados por la cantidad con la muestra trabajada. Específicamente serían factores como eventos escolares, feriados o ausentismo estudiantil que interrumpen la continuidad de las sesiones planificadas, otro serían la implementación de los juegos lingüísticos puede ser

afectada por la carencia de materiales o espacios adecuados en la institución educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes del Estudio

Para la presente investigación se tiene como antecedentes internacionales:

Díaz & Rosa (2022) en su trabajo de investigación presentado en la Universidad ICESI, tuvieron como objetivo general describir en qué medida los juegos, como estrategia didáctica, fortalecen las habilidades orales en inglés en estudiantes de cuarto grado de primaria en dos escuelas públicas del Valle del Cauca, Colombia. La investigación es de tipo cualitativo, con un enfoque de investigación-acción participativa. La muestra estuvo conformada por 56 estudiantes de entre 9 y 11 años de las instituciones educativas Mercedes Abrego y Santiago Rengifo Salcedo. Para recolectar los datos, se utilizó un pre-test y post-test oral, además de cuestionarios y diarios de campo. Los resultados mostraron mejoras significativas en subhabilidades como pronunciación, vocabulario y fluidez, destacando el papel motivador de los juegos en el desarrollo de la competencia oral en inglés.

Macías Torres (2017) en su investigación de maestría tuvo como objetivo general desarrollar la expresión oral en estudiantes en situación de riesgo a través de la implementación de la estrategia de juegos de roles, como tipo de investigación fue cualitativa, enmarcada en el enfoque de investigación-acción, dado que se basó en problemas prácticos y se buscó mejorar una realidad educativa. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos incluyeron cuestionarios aplicados a los estudiantes, diarios de campo y grabaciones de vídeo. La muestra estuvo conformada por 34 estudiantes de octavo grado de la Institución

Educativa Distrital Brasilia Bosa . Los resultados obtenidos indicaron que los estudiantes mejoraron su pronunciación, vocabulario y entonación, y el uso del juego de roles fomentó el trabajo colaborativo, elevó la autoestima, la autoconfianza y las relaciones interpersonales.

Guamán(2013) en su investigación de licenciatura tuvo como objetivo general de identificar los requerimientos necesarios para orientar el aprendizaje y mejorar las competencias lingüísticas en los estudiantes. El tipo de investigación fue cuantitativa, dado que se obtuvieron datos numéricos para su tabulación y análisis estadístico. El instrumento utilizado fue la observación y las encuestas aplicadas tanto a estudiantes como a docentes, con fichas de observación y cuestionarios. La muestra incluyó a 50 estudiantes y 10 docentes de la Escuela Particular "Carlos María de la Condamine". Los resultados obtenidos indicaron que los juegos verbales ayudaron significativamente a desarrollar competencias en el lenguaje oral, como la creación de rimas, la pronunciación de trabalenguas y la expresión adecuada a través de canciones y refranes.

Para los antecedentes nacionales se tuvieron las presentes investigaciones como fuentes teóricas:

Cevallos (2024) en su artículo científico menciona como objetivo general mejorar las habilidades de expresión oral en niños de educación inicial mediante un programa de juegos lingüísticos. Se empleó un enfoque cuantitativo con una muestra de 25 estudiantes, evaluando su desempeño con una ficha observacional que midió indicadores como claridad, fluidez, coherencia, entonación y vocalización. Los datos se analizaron utilizando la consistencia interna de los ítems, evidenciada por un alto valor de Alpha de Cronbach (0,88 a 0,97), lo que sugiere fiabilidad en la herramienta. Los resultados mostraron una

mejora significativa en las habilidades de expresión oral tras la intervención, destacando la efectividad del programa para fortalecer las competencias comunicativas en los niños.

Espinoza & Sutta (2022) en su estudio para obtener el grado de bachiller, tuvo como objetivo general determinar cómo influyen los juegos verbales en la mejora de la expresión oral en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N° 214 'San Antonio', Cusco, 2022. El tipo de investigación es cuantitativa, con un diseño pre-experimental. Los instrumentos utilizados fueron la observación y la escala de valoración. La muestra estuvo compuesta por 24 estudiantes de 4 años del aula rosado de la I.E.I. N° 214 "San Antonio". Los resultados obtenidos indicaron que los juegos verbales mejoraron significativamente la pronunciación, el vocabulario y la coherencia de las ideas en los estudiantes.

Monrroy(2022) en su investigación para obtener la maestría, tuvo como objetivo general del estudio elaborar una propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de segundo grado de una institución educativa en Quevedo. La investigación fue de tipo básico, con un diseño no experimental y descriptivo. La muestra está conformada por 40 estudiantes de segundo grado de la sección matutina. Los instrumentos utilizados fueron una lista de cotejo para medir la aplicación de juegos lingüísticos y una ficha de observación para evaluar la expresión oral en sus dimensiones: fonológica, morfosintáctica, semántica y pragmática. Los resultados obtenidos muestran que el 47.5% de los estudiantes presenta un nivel medio en expresión oral, mientras que el 35% se encuentra en un nivel bajo, lo que resalta la necesidad de implementar estrategias para mejorar dichas habilidades.

2.2 Bases teóricas-Científicas

2.2.1. Variable Juegos Lingüísticos:

Los juegos lingüísticos se definen como las actividades cuyo propósito es lograr el deleite mientras se está adquiriendo conocimientos, permitiendo que los participantes en este caso los niños puedan participar activamente en este desarrollo de la expresión oral(Arias, 2011). También son considerados instrumentos que promueven la metacognición y la expresión oral ya que en la ejecución de estas actividades se potencia la capacidad del habla y el deseo por manifestar sus emociones, fortaleciendo las habilidades comunicativas de los niños(Mejía & Principe, 2018). Adicionalmente Garcia(1990) considera a los juegos lingüísticos como herramientas lúdicas que facilitan el aprendizaje en aula fomentando el desarrollo de la oralidad de los niños, trazando una ruta para que exploren y experimenten el lenguaje de una forma interactiva y dinámica.

Una de las principales teorías que están relacionadas a los juegos lingüísticos es la propuesta por Lev Vygotsky, que sostiene que el desarrollo de las funciones superiores, como el lenguaje está influenciando por la interacción social, argumentando que la práctica del juego donde los niños asumen distintos roles es fundamental para su desarrollo cognitivo, a través del juego los niños practican y desarrollan conversaciones con las personas a su alrededor que les permite avanzar en su zona de desarrollo próximo, dando a entender lo que el niño puede hacer de manera independiente y lo que puede hacer con la ayuda de una personal(Vygotsky, 1968).

De igual manera Piaget(1976) en su obra menciona al juego como una actividad esencial para el desarrollo de la inteligencia y la expresión oral en los niños, permitiendo que asimilen nuevas estructuras del lenguaje y lo adapten a sus

experiencias cotidianas, mediante un proceso conocido como asimilación y acomodación, enfrentando a nuevos desafíos verbales que son parte de su aprendizaje en las instituciones educativas.

2.2.1.1. Juegos lingüísticos y sus dimensiones

Los juegos lingüísticos deben estar estructurados y organizados para garantizar su efectividad siendo útiles para en el desarrollo del aprendizaje cognitivo de los estudiantes (Figuroa & Figuroa, 2019). Según investigaciones se puede desprender lo siguiente:

- **Planificación:** En esta dimensión, los niños eligen los juegos que van a realizar, tomando decisiones sobre sus preferencias. La planificación permite observar la capacidad de toma de decisiones y de organización de los niños.
- **Organización:** Se refiere a la comprensión y el establecimiento de las reglas del juego. Los niños aprenden a organizar las actividades y a seguir las instrucciones establecidas. Esta dimensión es clave para evaluar el entendimiento de las normas y la capacidad de trabajar en equipo.
- **Ejecución:** La ejecución implica la puesta en práctica de las actividades planificadas. En este punto, se pueden medir las habilidades prácticas de los niños para seguir las reglas, adaptarse a nuevas situaciones y participar activamente en los juegos.
- **Orden:** Esta dimensión se centra en la capacidad de los niños para mantener el orden en el uso de los materiales y los recursos durante el juego. También implica el cuidado de los objetos utilizados y la organización del espacio.

- **Socialización:** La socialización se refiere a la reflexión y el intercambio de experiencias entre los niños después del juego. Esta etapa permite evaluar el nivel de comunicación y cooperación entre los estudiantes.

2.2.1.2 Características de los juegos lingüísticos:

Los juegos lingüísticos son considerados en la educación inicial como herramientas clave para mejorar la expresión oral, ya que ofrecen un entorno lúdico y natural para que los niños exploren y desarrollen sus habilidades comunicativas. Algunas características importantes incluyen:

- **Fomento de la interacción social y la comunicación espontánea:**

Los juegos lingüísticos en la primera infancia permiten que los niños interactúen con sus compañeros, lo cual fomenta habilidades de expresión y comprensión en un contexto seguro y colaborativo. Esto ayuda a los niños a practicar estructuras gramaticales y a enriquecer su vocabulario (Parás Fuentes, 2010).

- **Motivación y reducción de la ansiedad en el aprendizaje:**

Estudios como el de Curipallo (2023) señalan que los juegos lingüísticos disminuyen la ansiedad asociada al aprendizaje formal, permitiendo que los niños se sientan libres para cometer errores y aprender de ellos. El aspecto lúdico convierte el aprendizaje en una actividad placentera y atractiva, facilitando así el desarrollo de la expresión oral.

- **Desarrollo de habilidades cognitivas y creativas:**

Según Alvear et al. (2023) los juegos lingüísticos ayudan a los niños a conectar palabras y conceptos, desarrollando no solo el lenguaje sino también el

pensamiento crítico y creativo. Juegos como las rimas, las canciones o los cuentos interactivos estimulan la memoria y la imaginación, elementos fundamentales para la comunicación efectiva.

2.2.1.3 Juegos lingüísticos desarrollados en la Educación Inicial

Adivinanzas:

Las adivinanzas son una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades lingüísticas y de pensamiento crítico en los niños. Según Valdivia(2018), este tipo de juego lingüístico promueve la curiosidad y la capacidad de inferencia, ya que los niños deben analizar pistas verbales para adivinar la respuesta correcta. Esto les ayuda a mejorar su vocabulario y a comprender el lenguaje figurado de forma lúdica.

Rimas:

Las rimas juegan un papel crucial en la sensibilización fonológica de los niños, una habilidad fundamental en el aprendizaje del lenguaje. Estudios de (Mimbela & Nonato, 2022) demuestran que el uso de rimas facilita el reconocimiento de patrones sonoros y mejora la pronunciación. Además, las rimas permiten que los niños jueguen con las palabras, desarrollando una conciencia rítmica que es esencial para su expresión oral

Trabalenguas:

Los trabalenguas son útiles para desarrollar la articulación y fluidez verbal. De igual forma Valdivia (2018) señala que, al intentar repetir palabras y sonidos complejos, los niños aprenden a controlar mejor sus músculos faciales y de la lengua, lo que mejora la claridad de su habla. Además, los trabalenguas pueden

ser un desafío divertido que aumenta la motivación por practicar y perfeccionar la expresión oral.

Pregones:

Los pregones, como expresiones de la cultura popular, ayudan a los niños a conectarse con su entorno social y cultural. Según Flores (2017) estos juegos lingüísticos fomentan la interacción y permiten que los niños experimenten con entonaciones y ritmos, lo cual es esencial para la comunicación expresiva y la construcción de identidad cultural en la educación inicial.

Retahílas:

Las retahílas son secuencias repetitivas que suelen tener un ritmo específico, ayudando a los niños a desarrollar la memoria auditiva y el ritmo en el habla. Alvear & Pala (2024) destacan que las retahílas son especialmente útiles para la educación inicial, ya que la repetición constante de patrones verbales facilita la adquisición de nuevo vocabulario y estructura gramatical de manera natural y divertida.

2.2.1.4. La importancia de los juegos lingüísticos en la Educación

Inicial

Varios autores coinciden en que los juegos lingüísticos son fundamentales para el desarrollo integral de los niños en su etapa de aprendizaje y más siendo en la etapa de educación inicial. Siendo estas actividades que no solo facilitan el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que también fomentan la creatividad, pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los juegos lingüísticos ayudan mucho en la pronunciación, en su vocabulario y la estructura del lenguaje (Mejia & Principe, 2018). Además, Pucuhuaranga(2016) menciona que los juegos

lingüísticos permiten a los niños potenciar su fluidez verbal y mejorar su capacidad de concentración y memoria. Siendo esto relevante en el nivel inicial, donde los niños son esponjitas del saber, adquiriendo conocimiento de forma permanente. Al trabajar con los trabalenguas, rimas, y otros los niños interiorizan nuevas estructuras lingüísticas que normalmente no se realizan.

Otra de la importancia de la aplicación de los juegos lingüísticos es que promueven el desarrollo metacognitivo, ya que los niños no solo practican el uso del lenguaje, sino que también reflexionan sobre cómo lo utilizan, permitiendo así mejorar su capacidad para resolver problemas verbales y manifestar sus habilidades comunicativas (Castro, 2015).

2.2.1.5. Aplicación de los juegos lingüísticos en el nivel inicial

Siendo las aulas el ambiente más importante donde el niño adquiera sus conocimientos, los docentes pueden utilizar los juegos lingüísticos como una estrategia pedagógica para crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y lúdico. Entre los tipos de juegos lingüísticos aplicables en la educación inicial se encuentran las rimas, los trabalenguas y los juegos de roles. Estas actividades permiten que los niños puedan experimentar con el sonido y la estructura del lenguaje, facilitando la comprensión de estructuras gramaticales y promoviendo su desarrollo de la fonética. Así como menciona Garton & Pratt (1998) que los juegos lingüísticos no solo promueven el desarrollo del lenguaje, sino que permite empoderar a los niños para formularse interrogantes del mundo que los rodea, haciendo preguntas de los elementos de su alrededor.

2.2.2. Variable expresión oral:

La expresión oral en los niños se desarrolla a través de la interacción con los adultos, quienes actúan como mediadores del aprendizaje (Bruner, 1983). Se

puede considerar también que la expresión oral es una manifestación del pensamiento en desarrollo, el lenguaje en los niños refleja un nivel de madurez cognitiva. Piaget(1959) describe como los niños en su etapa inicial utilizan el lenguaje para expresar sus ideas, sus emociones, y son capaces de ir asimilador nuevo vocabulario con actividades lúdicas.

En lo que se refiere a las teorías relacionadas al desarrollo de la expresión oral podríamos resaltar la teoría innatista de Chomsky donde menciona que los seres humanos nacen con una capacidad natural para desarrollar el lenguaje, conocida como el dispositivo de adquisición del lenguaje, entendiéndose que en la etapa inicial los niños tienen una predisposición genética para aprender estructuras gramaticales complejas permitiendo así que la expresión oral se desarrolle de manera rápida(Chomsky, 1965).

2.2.2.1 Expresión oral y sus dimensiones

- **La fluidez:**

Hace referencia a la capacidad de producir el discurso de manera continua, sin interrupciones prolongadas y con un ritmo adecuado. En el caso de los niños, es crucial para facilitar la interacción social y para la construcción de sus habilidades comunicativas. Según Jimenez(2014) en su investigación define a la fluidez como la capacidad de mantener constante una conversación sin pausas y con un ritmo adecuado a la conversación realizada. En el caso de los niños la fluidez se desarrolla progresivamente a medida que van adquiriendo más vocabulario en su proceso de aprendizaje.

- **Claridad:**

Gonzales(2013) menciona que la claridad en la pronunciación es esencial para una buena comunicación efectiva, ya que permite que las personas que forman parte de una conversación entiendan el mensaje. A medida que los niños desarrollan su claridad, gracias a las estrategias aplicadas por las docentes esto tendrá un impacto positivo en su vida cotidiana.

- **Coherencia:**

Es considerada la habilidad para estructurar el discurso de manera que las ideas estén interrelacionadas y contribuyan a un significado más comprensible. Una forma de desarrollar esta habilidad es utilizando la estrategia de contar historias para que los niños puedan continuar pequeños segmentos de historia. (Cassany, 2004).

- **Entonación:**

Se implica el uso adecuado de los cambios de tono de voz para expresar emociones, transmitir el significado de manera más efectiva. Según Halliday(1975) menciona que la entonación es una de las herramientas clave que los niños utilizan para darle significado a su discurso, pudiéndose identificar su intención.

2.2.2.2 Importancia de la expresión oral en el Nivel Inicial

El desarrollo de la expresión oral tiene una importancia crítica en el nivel inicial por varias razones:

- **Facilita la comunicación y la interacción social:** En el nivel inicial, los niños empiezan a interactuar más con sus compañeros y maestros. La expresión oral les permite integrarse mejor en las actividades escolares y

construir relaciones sociales positivas. Esto es clave para el desarrollo emocional y social

- **Desarrollo cognitivo:** La expresión oral está vinculada al desarrollo del pensamiento y la resolución de problemas. Al hablar sobre sus ideas y experiencias, los niños organizan y clarifican sus pensamientos, lo que les ayuda a comprender mejor su entorno.
- **Base para la alfabetización:** La expresión oral es un precursor del desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Los niños que tienen un buen dominio del lenguaje oral suelen tener un mejor rendimiento en la adquisición de la lectoescritura, ya que el vocabulario y la comprensión son fundamentales para la lectura comprensiva.
- **Desarrollo emocional:** La capacidad de expresarse verbalmente también está ligada al desarrollo emocional. Los niños que pueden verbalizar sus sentimientos, necesidades y preocupaciones tienden a manejar mejor sus emociones y a desarrollar habilidades de resolución de conflictos.

2.2.2.3 Competencia relacionada a la variable expresión oral

- **Se comunica oralmente en su lengua materna**

Según el programa curricular de educación inicial busca que los niños desarrollen habilidades para expresar y comprender ideas de manera efectiva, utilizando su lengua materna. Este desarrollo implica no solo hablar con claridad, sino también aprender a organizar sus pensamientos, entender a los demás y responder adecuadamente en una conversación. Esta competencia se relaciona estrechamente con la expresión oral, ya que permite a los niños aprender a transmitir sus ideas y emociones en un contexto social, algo esencial en sus primeros años. A través de actividades como contar historias, responder

preguntas y participar en diálogos, los niños practican cómo expresarse de forma coherente y comprensible. También se les anima a usar gestos y otros recursos no verbales para enriquecer su comunicación, lo que fortalece su capacidad de interactuar y conectarse con otros.

2.2.2.4 Criterios de evaluación según las dimensiones de la expresión oral

Para evaluar las dimensiones propuestas de la variable expresión oral serían:

Claridad

- El niño pronuncia las palabras de forma comprensible y clara para su interlocutor.
- Articula las palabras correctamente, con un volumen adecuado que permite que los demás lo entiendan.
- Usa palabras y frases conocidas para expresar ideas, haciendo un esfuerzo por hablar sin murmullos o sonidos poco claros.

Fluidez

- El niño se expresa sin pausas prolongadas o interrupciones excesivas.
- Mantiene un ritmo constante al hablar, evitando bloqueos o repeticiones innecesarias de palabras o sílabas.
- Se desenvuelve verbalmente con facilidad durante el diálogo, mostrando comodidad en la conversación.

Coherencia

- Organiza sus ideas de forma lógica, permitiendo que la secuencia de su discurso tenga sentido para el oyente.

- Relaciona las oraciones y frases de manera que su mensaje sea comprensible de principio a fin.
- Responde adecuadamente a preguntas o comentarios, demostrando comprensión del tema o contexto.

Entonación

- Emplea una entonación que refleja el contenido de su mensaje, usando variaciones de tono según la emoción o la intención.
- Ajusta el tono y la intensidad de su voz para enfatizar ideas clave y facilitar la comprensión del oyente.
- Utiliza pausas y cambios de tono adecuados para hacer el discurso más expresivo y mantener el interés de su audiencia.

2.2.2.5 Evaluación cualitativa de la Expresión Oral en Educación

Inicial

La evaluación de la expresión oral en la educación inicial para niños de 5 años en Perú se basa en el desarrollo integral del lenguaje, tal como lo establece el Diseño Curricular Nacional (DCN). Esta evaluación utiliza una escala cualitativa de tres niveles: Inicio, Proceso y Logro, que permite describir el progreso de las competencias comunicativas de los niños.

Inicio: Representa el nivel en el cual el niño comienza a desarrollar habilidades básicas, como identificar sonidos y expresar ideas simples de manera limitada o con apoyo.

Proceso: Corresponde a un avance intermedio en el que el niño mejora su pronunciación, estructura oraciones más complejas y muestra una mayor comprensión oral en diversas situaciones.

Logro: Indica que el niño ha alcanzado un desarrollo competente de la expresión oral. Es capaz de expresarse con claridad, utilizando un vocabulario amplio y estructurando sus ideas con cohesión.

2.3 Definición de Términos

2.3.1 Variable Juegos Lingüísticos

Definición Teórica

Los juegos lingüísticos son actividades dinámicas, lúdicas e interactivas que promueven el desarrollo de habilidades comunicativas. Según Arias (2011), su objetivo es proporcionar disfrute mientras se adquiere aprendizaje. Por otro lado, Mejía y Príncipe (2018) afirman que estos juegos fortalecen la expresión oral, amplían el vocabulario y facilitan la resolución de problemas, mientras que Castro (2015) resalta su contribución a la metacognición. Además, Pucuhuaranga (2016) señala que permiten mejorar la pronunciación y la fluidez, así como distinguir sonidos en las palabras.

Definición Operativa:

Los juegos lingüísticos fueron considerados a través de las dimensiones Rimas, Trabalenguas, Adivinanzas, Pregones, Retahílas, dicha información para lo cual se aplicó la técnica observación y instrumento lista de cotejo. Esta información permitió consolidar el diagnóstico de aplicación de juegos lingüísticos y su progreso.

Tabla 1*Operacionalización de la Variable Independiente Juegos Lingüísticos*

Variable	Dimensión	Indicadores
Juegos Lingüísticos	Rimas	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce patrones de rima en palabras • Repite rimas sencillas propuestas • Crea rimas propias con apoyo
	Trabalenguas	<ul style="list-style-type: none"> • Repite trabalenguas cortos con claridad • Muestra entusiasmo al intentar trabalenguas largos • Mejora la pronunciación con la práctica
	Adivinanzas	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el contenido de las adivinanzas • Participa activamente proponiendo respuestas • Formula adivinanzas simples con ayuda
	Pregones	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduce pregones tradicionales escuchados • Imita el ritmo y entonación de los pregones • Propone pregones nuevos con creatividad
	Retahílas	<ul style="list-style-type: none"> • Memoriza retahílas tradicionales • Participa activamente en la ejecución grupal de retahílas • Utiliza las retahílas para acompañar actividades lúdicas

2.3.2 Variable Expresión Oral**Definición Teórica**

La expresión oral es la capacidad de transmitir pensamientos y emociones de manera verbal, constituyendo un componente esencial del lenguaje humano.

Según Yépez y Padilla (2021), es una de las formas más importantes de comunicación, permitiendo a los individuos interactuar socialmente. Por su parte, Gutiérrez y Díez (2018) definen la expresión oral como el proceso de desarrollar conciencia lingüística, facilitando a los estudiantes la relación entre fonema y grafema, lo que incrementa sus habilidades cognitivas para construir el código alfabético.

Definición Operacional

La expresión oral será evaluada mediante el instrumento lista de cotejo el cual consta de 4 dimensiones: 1) Claridad, 2) Fluidez, 3) Coherencia y 4) Entonación. Este instrumento presenta 20 ítems de tipo dicotómicas con Si y No, que asumirán valores de 1 y 0 para la tabulación en el Microsoft Excel y posterior uso del SPSS versión 26.

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Dependiente Expresión Oral

Variable	Dimensión	Indicadores
Expresión Oral	Claridad	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa palabras fáciles de comprender • Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría • Demuestra poseer una correcta dicción • Se expresa oralmente con sentido y claridad • Articula palabras correctamente
	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa de manera espontánea • Menciona correctamente las palabras al hablar. • Expresa ideas con facilidad • Demuestra seguridad al hablar

	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus ideas de acuerdo al texto escuchado
Coherencia	<ul style="list-style-type: none">• Expresa organizadamente sus ideas• Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical• Utiliza frases precisas y acertadas• Mantiene un mismo tema• Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas
Entonación	<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con voz alta al transmitir un mensaje de acuerdo al Auditorio.• Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje• Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida• Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas• Hace uso de entonaciones exclamativas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

La investigación que se realizará es de tipo aplicada porque busca una solución concreta a un problema específico que es el desarrollo de la expresión oral en niños de cinco años mediante una intervención directa en su contexto educativo. Según Hernandez et al., (2014) definen la investigación aplicada como aquella que busca resolver problemas prácticos específicos mediante la aplicación de conocimientos teóricos. Según ellos, este tipo de investigación no solo genera conocimiento, sino que también busca “resolver una problemática concreta de la realidad”.

3.2 Diseño de Investigación

El diseño es pre-experimental para esta investigación es adecuado porque permite evaluar el efecto de una intervención específica sin contar con un grupo de control. Según Hernández et al., (2014), los diseños pre-experimentales se caracterizan por la aplicación de una intervención en un solo grupo y la comparación de los resultados antes y después de esta intervención, lo que permite determinar si existió un cambio en el grupo tratado.

O₁ X O₂

O₁ = Observación antes (Pretest)

O₂ = Observación después (Postest)

X = Tratamiento (Juegos Lingüísticos)

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población

La población sería los 101 estudiantes de la I.E.I 368 Cuna jardín Virgen de la Mercedes distribuida de la siguiente manera:

Tabla 3

Población estudiantil de la IEI 368 Cuna Jardín Virgen de la Mercedes

Edad	Denominación	Cantidad
1 Año	Sala Turquesa	17
2 Años	Sala Azul	18
3 Años	Sala Verde	21
4 Años	Sala Amarilla	22
5 Años	Sala Roja	23
Total		101

3.3.2 Muestra

La muestra que se utilizó fue de 23 estudiantes de 5 años de edad, dicha muestra fue determinada por los siguientes criterios:

3.3.2.1 Criterios de Exclusión

- Niños que no se encuentren matriculados en el aula seleccionada para la aplicación del instrumento exclusivamente para 5 años.
- Niños que presenten un nivel de inasistencia que dificulte su participación continua en las actividades programadas.
- Estudiantes cuyos padres o tutores no otorguen el consentimiento informado para participar en el estudio.

- Niños con diagnósticos médicos o psicológicos que afecten significativamente el desarrollo del lenguaje oral y que requieran un tratamiento especializado ajeno al enfoque de la investigación.

3.3.2.2 Criterios de Inclusión

- Estudiantes de 5 años que estén matriculados y no tengan previsto trasladarse a otra institución durante el periodo de implementación del programa.
- Niños con una asistencia escolar continua que asegure su participación activa en las actividades del programa.
- Estudiantes cuya lengua materna sea el castellano o que posean un nivel funcional de comprensión y producción oral en este idioma.

3.4 Variables de Estudio

3.4.1 Variable Independiente

Es el factor o elemento que el investigador manipula o controla deliberadamente en un experimento para observar cómo afecta a la variable dependiente. Se considera la causa o estímulo en una relación causal. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la variable independiente es aquella que se presume como la causa del fenómeno estudiado, y su variación es intencionalmente introducida por el investigador para analizar su impacto en las demás variables. Por ejemplo, en este caso la Variable Juegos Lingüísticos sería el estímulo o causa que modifique el comportamiento de la variable dependiente.

3.4.2 Variable Dependiente

Es aquella que refleja los cambios o efectos que resultan de la manipulación de la variable independiente, siendo el objeto principal de observación y medición

en una investigación. Según Sampieri et al. (2018), la variable dependiente es el fenómeno o característica que se desea comprender y que está influenciado por la variable independiente. Por ejemplo, en la presente investigación sobre el uso de juegos lingüísticos, la mejora de la expresión oral de los niños es considerada la variable dependiente, ya que depende de la implementación de estos juegos como estrategia pedagógica.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnica

La técnica que se utilizó para las variables juegos lingüísticos y expresión oral fue la de observación. Según Sanchez (2019) la observación es una técnica de recolección de datos que consiste en el registro sistemático y controlado de información por parte del investigador. Este proceso sigue un plan que busca minimizar errores de subjetividad y asegurar precisión en el registro.

3.5.2 Instrumento

Para la variable independiente Juegos Lingüísticos y variable dependiente expresión oral se utilizó el instrumento lista de cotejo. Según Sanchez (2019) es un tipo de instrumento de medición documental utilizado para registrar y comparar datos, lo cual permite evaluar variables específicas de manera sistemática. Es un instrumento que facilita la observación y evaluación mediante un formato que presenta ítems de verificación (Sí/No o alternativas similares) que ayudan a identificar el cumplimiento de ciertos criterios o estándares de calidad en una muestra o situación específica.

3.5.3 Confiabilidad

Para hallar la consistencia interna del instrumento lista de cotejo para la variable independiente juegos lingüísticos se aplicó el alfa de cronbach y se pudo obtener un valor de 0.719 cuya interpretación fue de “Aceptable”

Tabla 4

Estadística de Fiabilidad para la variable Juegos Lingüísticos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.719	15

Para el caso de la confiabilidad del instrumento lista de cotejo para la variable dependiente expresión oral se trabajó con la validez del trabajo de investigación de (Irigoin, 2022). Y también se hizo el alfa de cronbach con una prueba piloto obteniéndose:

Tabla 5

Estadística de Fiabilidad para la variable Expresión Oral

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.715	20

3.5.4 Validación

Para los juegos lingüísticos se consideró la validación de 3 expertos que según evaluación de la ficha aplicada se concluye que el instrumento es válido.

En el caso de la expresión oral se utilizó la validación de 3 expertos propuestas en la investigación de (Irigoin Edquén, 2022) teniendo como título “Juegos

lingüísticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años, IEI 328 – Chota”, dicho instrumento fue validado por el autor mencionado.

3.6 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Para el procesamiento de información, primero se solicitó el permiso correspondiente a la Institución mencionada a través de una carta de presentación emitida por la EESPP Mercedes Cabello de Carbonera, se aplicó la lista de cotejo para evaluar el uso de los juegos lingüísticos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, posteriormente se hizo las coordinaciones necesarias para la ejecución de las 16 sesiones planificadas donde se trabajaría con actividades de juegos lingüísticos posterior a la aplicación del Pre-test, después de la ejecución de las sesiones, se aplicó el instrumento para medir el Post-Test. Dicha información será procesada en Microsoft Excel para la estadística descriptiva y el SPSS versión 27 para poder contrastar las hipótesis de la presente investigación.

Tabla 6

Ficha Técnica de la Lista de Cotejo para los Juegos Lingüísticos

Autor:	<ul style="list-style-type: none"> • Lupaca Flores, Iris Epifania • Rodriguez Vizcarra, Hilari Zamantha
Año:	2024
Tipo de Instrumento:	Lista de Cotejo
Administración:	Individual a través de la observación
Duración:	60 Minutos
Aplicación:	Estudiantes de 5 años
Validación:	Por 3 expertos considerando los aspectos de Claridad, objetividad, consistencia, coherencia,

	pertinencia y suficiencia. Con valores de 30, 30 y 29 considerádonse un instrumento con opinión favorable.
Confiabilidad:	0.719 del Alfa de Cronbach considerándose “Aceptable”
Objetivo:	Medir el uso de los juegos lingüísticos.
Estructura:	El cuestionario consta de 15 ítems con 5 dimensiones: Rimas, Trabalenguas, Adivinanzas, Pregones y Retahílas.

Tabla 7

Ficha Técnica de la Lista de Cotejo para la Expresión Oral

Autor:	Irigoien Edquen, Nilda Flor
Año:	2022
Tipo de Instrumento:	Lista de Cotejo
Administración:	Individual a través de la observación
Duración:	60 Minutos
Aplicación:	Estudiantes de 5 años
Validación:	Fue realizado a través de la ficha de validez de instrumentos por juicio de expertos obteniendo los valores de 0.87, 0.85 y 0.83 por lo que se considera una validez “Buena”.
Confiabilidad:	0.715 del Alfa de Cronbach considerándose “Aceptable”
Objetivo:	Medir el progreso de la expresión oral.
Estructura:	El cuestionario consta de 20 ítems con 4 dimensiones: Claridad, Fluidez, Coherencia y Entonación

CAPÍTULO IV

PROGRAMA EXPERIMENTAL

4.1 Descripción del Programa

El programa de juegos lingüísticos está diseñado como una estrategia educativa para fomentar y mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 368, Moquegua. Consta de 16 sesiones de aprendizaje estructuradas en actividades lúdicas e interactivas como las rimas, trabalenguas, adivinanzas, pregones y retahílas, todas estas enfocadas en estimular habilidades comunicativas como la claridad, fluidez, coherencia y entonación.

Cada sesión incorpora dinámicas creativas que incluyen cuentos dramatizados, juegos de roles, canciones, trabalenguas y actividades grupales. Estas estrategias están alineadas con las necesidades lingüísticas y cognitivas de los niños de 5 años, promoviendo un entorno participativo, motivador y adecuado a su nivel de desarrollo.

4.2 Objetivos del Programa

- Aplicar el programa con actividades de juegos lingüísticos en los niños de 5 años Institución Educativa 368
- Mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 368, Moquegua, mediante la aplicación de un programa de juegos lingüísticos.
- Evaluar los avances en las habilidades de expresión oral a lo largo del programa, asegurando un seguimiento personalizado de cada estudiante.

4.3 Cronograma de Aplicación

N° DE SESIONES	FECHAS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
	09/10/24 10/10/24	Aplicación de Pre test
1.	Viernes 11/10/24	Canción: "El gato Ron Ron"
2.	Lunes 14/10/24	Me divierto con adivinanzas de las frutas
3.	Martes 15/10/24	Un gran adivinador de animales
4.	Miércoles 16/10/24	Me divierto creando rimas.
5.	Jueves 17/10/24	Jugamos con rimas divertidas
6.	Viernes 18/10/24	Jugando con el trabalenguas
7.	Lunes 21/10/24	Escuchamos y jugamos con trabalenguas
8.	Martes 22/10/24	"Jugando recitamos y cantamos retahílas"
9.	Miércoles 23/10/24	"Nos divertimos jugando con la retahíla los patitos"
10.	Jueves 24/10/24	"Nos divertimos cantando pregones"
11.	Viernes 25/10/24	Nos divertimos realizando pregones"
12.	Lunes 28/10/24	"Nos convertimos en pregoneros"
13.	Martes 29/10/24	"Con alegría canto una canción a la vaca"
14.	Miércoles 30/10/24	"Recitamos una poesía a Moquegua"
15.	Jueves 31/10/24	"Conocemos el poema de la vaca estudiosa"
16.	Lunes 04/11/24	"Canción: debajo de un botón"
	05/11/24 06/11/24	Aplicación del Post Test

4.4 Cuadro de Competencias y Capacidades

ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
EDAD	<ul style="list-style-type: none"> • 5 años
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Ejemplo: Sergio comenta que las vacas que vio en el paseo del salón eran muy grandes, algunas tenían cachos y olían horrible, mientras se tapa la nariz con su mano”. • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

4.5 Ruta de Actividades

N° DE SESIONES	FECHAS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS
	09/10/24 10/10/24	Aplicación de Pre test	“Cantamos una canción del pollito amarillito”
1.	Viernes 11/10/24	Canción: “El gato Ron Ron”	“Cantamos la canción haciendo uso movimientos corporales”
2.	Lunes 14/10/24	Me Divierto Con Adivinanzas De Las Frutas	Los niños crean las adivinanzas con tarjetas de imágenes
3.	Martes 15/10/24	Un Gran Adivinador De Animales	Los niños crean adivinanzas con animales de goma.
4.	Miércoles 16/10/24	Me Divierto Creando Rimas.	Los niños crean rimas con imágenes que designa a cada niño para que se unan con la imagen y mencionan su rima.
5.	Jueves 17/10/24	Jugamos Con Rimas Divertidas	Crearon sus rimas a través de imágenes en forma grupal.
6.	Viernes 18/10/24	Jugando Con El Trabalenguas	Los niños repiten sus trabalenguas de manera individual y grupal utilizando el micrófono feliz.
7.	Lunes 21/10/24	Escuchamos y Jugamos Con Trabalenguas	Los niños mencionan lo que observan la imagen que está en la tarjeta.
8.	Martes 22/10/24	“Jugando Recitamos Y Cantamos Retahílas”	Lo niños repiten lo que observan en las imágenes y luego lo cantan.
9.	Miércoles 23/10/24	“Nos Divertimos Jugando Con La Retahíla Los Patitos”	Utilizamos un palote y siluetas con diferentes emociones para cantar la retahíla.
10.	Jueves 24/10/24	“NOS DIVERTIMOS CANTANDO PREGONES”	Los niños cantan los pregones utilizando frutas, verduras, etc.
11.	Viernes 25/10/24	Nos Divertimos Realizando Pregones”	Los niños se disfrazan deregoneros y utilizan productos para vender de forma individual.
12.	Lunes 28/10/24	“Nos Convertimos En Pregoneros”	Los niños de forma libre y creativa cantan sus pregones.
13.	Martes 29/10/24	“Con Alegría Canto Una Canción A La Vaca”	Los niños cantaron con ayuda de imágenes y luego con una pista musical.
14.	Miércoles 30/10/24	“Recitamos Una Poesía A Moquegua”	Lo niños recitan la poesía utilizando pictogramas.
15.	Jueves 31/10/24	“Conocemos El Poema De La Vaca Estudiosa”	Los niños recitaron el poema de manera creativa realizando movimientos corporales.
16.	Lunes 04/11/24	“Canción: Debajo de un botón”	Los niños expresan la canción a través de imágenes.
	05/11/24 06/11/24	Aplicación del Post Test	“Cantamos una canción Bartolito ”

4.6 Unidades Didácticas

4.6.1 Actividades Desarrolladas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE "EL GATO RON RON NOS ENSEÑA A CANTAR"

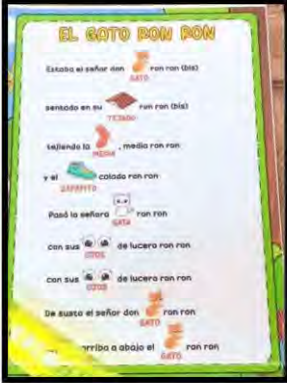

I. DATOS INFORMATIVOS:


- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 368 VIRGEN DE LAS MERCEDES
- **FECHA:** 11/10/2024
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
Iris Epifania Lupaca Flores
- **EDAD:** 5 años



AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA" <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito. • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa palabras con un adecuado volumen de voz al entonar la canción apoyándose de gestos y movimientos. • Comenta sus ideas con sentido y claridad con relación a la canción. • Demuestra seguridad al hablar y entonar la canción.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar nuestros acuerdos. • Luego se presenta el sonido y un peluche de un gato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Sonido de gato • Peluche de gato

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realizamos algunas preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué animalito es? ¿Cómo hace este gatito? Seguidamente mencionamos el propósito de del día. <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hoy jugaremos aprendiendo de forma divertida la canción del gato RON RON <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez escucharon la canción de gato "ron ron"? ¿Qué podremos necesitar para cantar la canción? <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Pongo la canción de "El Gato Ron Ron" y pido a los niños que presten atención a la letra. Luego, hago las siguientes preguntas simples sobre la canción: ¿Qué hace el gato en la canción? ¿De qué color es el gato? (Negro o blanco) ¿Qué animales aparecen en la canción? <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta una lámina con pictogramas de la canción y la pego en la pizarra. 	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo Dado de imágenes animales.
<p>CIERRE</p>	 <p>Estaba el señor con un gato ron ron ron sentado en su sillón ron ron ron tejiendo la media ron ron y el gato ron ron ron pasó la señora ron ron ron con sus gatos de lucero ron ron ron con sus gatos de lucero ron ron ron De sueto el señor con un gato ron ron ron arriba a abajo el gato ron ron ron</p> <ul style="list-style-type: none"> Se invita a los niños a cantar la canción la guía de la lámina. 	<ul style="list-style-type: none"> Antifaces de cada animal Lamina con la canción

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego, proponemos jugar a "Adivina el Sonido": Reproducimos la canción y hacemos las siguientes preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo ronronea el gato? (Pide que imiten el sonido) - ¿Cómo maúlla el gato? (Pide que imiten el sonido) - ¿Cómo hacen los ratones? (Pide que imiten el sonido) • Seguidamente proponemos hacer otro juego: Vamos a jugar a convertirnos en gatos y cantaremos la canción adquiriendo los gestos y movimientos. • Entregamos a los niños antifaces de gatos para que puedan cantar la canción.  <ul style="list-style-type: none"> • En grupos y en forma individual expresan libremente la canción con diferentes gestos y movimientos según cada parte de la canción. • Finalmente cantamos la canción utilizando una pista musical. <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los niños acerca de lo que han trabajado. ¿Qué les pareció la canción? ¿A que jugamos hoy? ¿les ha gustado la canción? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otras canciones podemos cantar? • Finalmente nos despedimos de los niños con una canción. https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM (Adiós) 	<ul style="list-style-type: none"> • Antifaces de gatos.
--	--	---



Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“EL GATO RON RON NOS ENSEÑA A CANTAR”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	11/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“EL GATO RON RON NOS ENSEÑA A CANTAR”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos aprendiendo de forma divertida la canción del gato RON RON			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Expresa palabras con un adecuado volumen de voz al entonar la canción apoyándose de gestos y movimientos.	• Comenta sus ideas con sentido y claridad con relación a la canción.	• Demuestra seguridad al hablar y entonar la canción.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"Jugando creamos adivinanzas de frutas."

I. DATOS INFORMATIVOS

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°368 "VIRGEN DE LAS MERCEDES"
- FECHA: 14- 10-2024
- DOCENTE DE AULA: SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- ESTUDIANTES: Iris Epifania Lupaca Flores, Hilary Zamanta Rodrigues Vizcarra
- EDAD: 5 años

II. PROPÓSITO:

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa y comenta sobre lo que le gusta del juego de adivinanzas. • Expresa las adivinanzas, mencionando palabras fáciles de comprender. • Formula adivinanzas con ayuda de imágenes.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>Indicamos los niños (as) que Cantaremos una canción.</p> <p>Qué será que será Qué será lo que tengo aquí Yo no sé yo no sé, pero pronto lo sabré.</p> <p>Luego presento a las niñas y niños un sobre mágico, dentro de ello hay tarjetas de adivinanza y hago las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué creen que hay dentro de este sobre? ¿Quiéren saber que habrá adentro? ¿Qué observan? ¿Qué podrá ser?</p> <p>Invito a una niña para que pueda sacar la tarjeta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • parlante • Plumón • Figuras • Papelógrafos • imágenes • micrófono • cubo
DESARROLLO	<p>Niños (as) el día de hoy:</p> <p>PROPOSITO. JUGANDO CREAREMOS ADIVINANZAS DE FRUTAS. Se muestra a los niños una adivinanza</p> <p>ANTES DEL DISCURSO</p>	

CIERRE

Es y resálto: también soy
amillito, y le bisco la
pajuelita, tengo papitas por
dentro y apéitico por fuera



SABERES PREVIOS

¿Saben ustedes que son las adivinanzas?

¿Alguna vez has escuchado esa palabra?

DURANTE EL DISCURSO

Explicamos a los niños que son las adivinanzas:

Las adivinanzas son textos cortos que se caracterizan por ser un juego verbal en el que se plantea un problema a resolver a través de una serie de pistas.

- Invitamos a un niño para que saque una tarjeta, preguntamos que observa, Niños (as) de que fruto les gustaría crear una adivinanza.



- Luego presento una canasta con frutas e invitamos de uno a uno a que cada niño saque una fruta que desee.



- Dialogan sobre la fruta que eligieron, chirimoya, guayaba, tuna, uva, damasco mango etc.
- Enseguida proponemos a los niños a empezar a jugar a las adivinanzas.
- Recogemos las frutas e invitamos a los niños a salir delante de uno a uno, le entregamos el micrófono feliz para que pueda decir su adivinanza.
- Ellos de manera divertida mencionan o realizan los acertijos a sus compañeros para que puedan adivinarlo. Una vez ellos respondan el acertijo muestran su fruta para comprobar que acertaron.

REVISION:

Niños y niñas ¿Qué hemos jugado hoy? ¿Cómo hemos creado nuestras adivinanzas? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Fue fácil o difícil? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Cuál era el propósito de hoy?, etc.

Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

“JUGANDO CREAMOS ADIVINANZAS DE FRUTAS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	14/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“JUGANDO CREAMOS ADIVINANZAS FRUTAS”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: Jugando crearemos adivinanzas de frutas.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Expresa y comenta sobre lo que le gusta del juego de adivinanzas.	• Expresa las adivinanzas, mencionando palabras fáciles de comprender.	• Formula adivinanzas con ayuda de imágenes.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		




ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"UN GRAN ADIVINADOR DE ANIMALES"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 368 VIRGEN DE LAS MERCEDES
- **FECHA:** 15/10/24
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- **ESTUDIANTES:** Hilari Zamancha Rodríguez Vizcarra
Iris Epifania Lupaca Flores
- **EDAD:** 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno escolar. • Participa en conversaciones, diálogos o es - cucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. • Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, mira - das, señas, gestos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y expresa adivinanzas teniendo en cuenta las características de los objetos y animales que observa en las imágenes. • Utiliza vocabulario de su uso frecuente al comunicar sus adivinanzas creadas.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en semicírculo se motiva a los niños y niñas presentando un juego denominado "a gogo" que consiste en mencionar diferentes nombres de animales de tal manera que no se repita. Al ritmo de una pandereta. • Luego realizo las siguientes preguntas: ¿De qué trata el juego? ¿Qué animales han mencionado? • Mencionaremos el propósito de la actividad. <p>PROPOSITO: Hoy jugaremos a crear adivinanzas de animales de una forma divertida.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente responden a las siguientes interrogantes: 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Lamina • Pandereta

DESARROLLO	<p>¿Saben que es una adivinanza? ¿Conocen alguna adivinanza? ¿Me pueden decir alguna?</p> <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta una caja de sorpresa en la cual hacemos dos huecos donde entren las manos del niño o niña y colocamos diversos objetos (peluches y animales de goma) en su interior para que a través de tacto descubran de que se trata.  <ul style="list-style-type: none"> Procedemos a realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Cómo son los objetos que están dentro de la caja? ¿Qué animales han salido de la caja? 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo • Caja sorpresa • Animales de goma y peluches
	CIERRE	<p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Seguidamente se muestra tres imágenes de animales cubiertas con cortinas hechas con papel crepe.  <ul style="list-style-type: none"> Mostramos un sobre de donde sacaremos hojas que contendrán las adivanzas que serán leídas para que los niños puedan participar dando respuesta a las adivanzas, cuando acierten se ira revelando las respuestas de las adivanzas sacando cada una de las cortinas de papel crepe.  <ul style="list-style-type: none"> Realizamos el primer el juego en donde invitamos a un niño o niña para colocarle una imagen de un animal oculta pegada con cinta en la espalda. Seguidamente invitamos a otro niño para que pueda crear la adivinanza según la imagen que tenga su otro compañero pegada en la

espaldas hasta que su compañero que tenga la imagen y los demás niños puedan adivinar. Así sucesivamente vamos realizando el juego con los demás niños



- Seguidamente mostramos un sobre que contendrá imágenes de animales, invitamos a los estudiantes para que saquen una figura y que participen expresando adivinanzas de diferentes animales.
- Los niños y niñas expresan las adivinanzas.

DESPUES DEL DISCURSO

- Reflexionamos sobre los juegos de adivinanzas realizando las siguientes interrogantes:
¿Les gustó jugar a las adivinanzas? ¿Qué adivinanza les gustó más? ¿Cómo se sintieron? Finalmente nos despedimos de los niños con una canción.
- <https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EqmEvM> (Adiós)

Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“UN GRAN ADIVINADOR DE ANIMALES”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	15/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“UN GRAN ADIVINADOR DE ANIMALES”			
COMPETENCIA: "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos a crear adivinanzas de animales de una forma divertida.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y expresa adivinanzas teniendo en cuenta las características de los objetos y animales que observa en las imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza vocabulario de su uso frecuente al comunicar sus adivinanzas creadas. 	
	INICIA	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		




**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"ME DIVIERTO CREANDO RIMAS"**

III. DATOS INFORMATIVOS:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N°368 "VIRGEN DE LAS MERCEDES"
- **FECHA:** 16/10/24
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA AIVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Iris Epifania Lupaca Flores, Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
- **EDAD:** 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. • Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. • Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compara palabras que tengan sonidos finales iguales con ayuda de imágenes. • Crea y expresa palabras que riman con el sonido final. • Expresa organizadamente sus ideas al crear las rimas.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida.</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en semicírculo se motiva a los niños y niñas presentando un baile "El baile del cocodrilo dante" • https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c  <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos a los niños un sobre. • ¿Qué tendremos dentro del sobre? 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Collar de frutas

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a sacar las imágenes que hay dentro del sobre. <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoy jugaremos a crear rimas de manera divertida. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué será una rima? ¿Alguien me puede decir una rima? ¿Alguna vez escucharon una rima? <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una imagen de una rima en un papelote. 	
	 <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se ubican en media luna para luego realizar las siguientes preguntas: ¿Qué será lo que observan en el papelote? ¿De qué trata la rima? <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego presentamos un sobre con imágenes e invitamos a los niños a salir y sacar una imagen que está dentro del sobre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo • Imagen de una rima
CIERRE	 <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a observar las imágenes. • Luego pedimos a cada niño que muestren y mencionen la imagen que observan. • Luego buscan la imagen con la cual rimen. • Se les invita a pegarlos a la pizarra, utilizando el micrófono feliz ellos mencionan las imágenes que juntaron y mencionando la rima. • Hacen uso del micrófono feliz. • Comentamos que jugaremos otro juego el cual consiste en que cada niño lanza el dado con imágenes y luego menciona la imagen que salió seguidamente de manera libre los niños mencionaran con que palabra rima y tenga el sonido final, así invitamos a todos los niños de uno a uno para que puedan lanzar el dado. • Comentamos que jugaremos otro juego el cual consiste en que cada niño lanza el dado con imágenes de frutas, mencionan la imagen que salió luego se invita a otro niño para que mencione otra palabra que rime con el sonido final. Y así lo hacemos sucesivamente con cada niño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Carteles de rimas • Imágenes

	<p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">• Reflexionamos sobre los juegos de rimas realizando las siguientes interrogantes:• ¿Qué rima les gusto más? ¿Tuvieron dificultades? ¿Sera útil e importante que aprendamos a rimar? ¿Por qué? ¿Qué hicimos primero? ¿Finalmente?• Finalmente nos despedimos de los niños con una canción.• https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM (Adiós)	<ul style="list-style-type: none">• Dado con las frutas• Canción
--	--	---



Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“ME DIVIERTO CREANDO RIMAS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	16/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“ME DIVIERTO CREANDO RIMAS”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos a crear rimas de manera divertida.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Compara palabras que tengan sonidos finales iguales con ayuda de imágenes.	• Crea y expresa palabras que riman con el sonido final.	• Expresa organizadamente sus ideas al crear las rimas.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		




**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"JUGAMOS CON RIMAS DIVERTIDAS"**



I. DATOS INFORMATIVOS:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 368 VIRGEN DE LAS MERCEDES
- **FECHA:** 17/10/24
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
Iris Epifania Lupaca Flores
- **EDAD:** 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. • Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. • Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compara palabras que tengan sonidos finales iguales con ayuda de imágenes. • Crea y expresa palabras que riman con el sonido final.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en semicírculo se motiva a los niños y niñas presentando un baile "El baile de las frutas" https://www.youtube.com/watch?v=FZldZAwZuo 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Collar de frutas

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Colocaremos a todos los niños un collar que tendrá la forma de determinadas frutas según la canción con la finalidad de que puedan dramatizar el baile de las frutas. <ul style="list-style-type: none"> Durazno Manzana Pera Piña Plátano Realizo las siguientes interrogantes: ¿De qué trato la canción? ¿Qué frutas ha mencionado la canción? Seguidamente mencionamos el propósito de la actividad <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hoy jugaremos a crear rimas sobre frutas, <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Seguidamente responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué será una rima? ¿Alguien me puede decir una rima? ¿Alguna vez escucharon una rima? <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos una imagen de una rima en un papelote. 	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo
<p>CIERRE</p>	 <ul style="list-style-type: none"> Los niños se ubican en media luna para luego realizar las siguientes preguntas: ¿Qué será lo que observan en el papelote? ¿De qué trata la rima? <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego presentamos un sobre con dos rimas y las mostraremos una a una para luego ser leídas. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> Los niños las repiten e identifican las palabras que riman. Después realizamos las siguientes interrogantes: ¿De que tratan las rimas? ¿Qué sucede con la banana? ¿Qué rima con pera? ¿Qué dijo la pera? Los niños dan sus respuestas. Luego se propone a los niños a hacer un juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Imagen de una rima Sobre sorpresa Carteles de rimas

	<ul style="list-style-type: none"> • El primer juego consiste en entregar a cada niño una tarjeta con una imagen en donde se les indica que entre ellos deben encontrar imágenes que rimen con el sonido final. • Cuando encuentren a su pareja se juntan y pegan en la pizarra sus imágenes que riman. • Luego los niños expresan en parejas las imágenes encontradas identificando el sonido final de las palabras que riman.  <ul style="list-style-type: none"> • Comentamos que jugaremos otro juego el cual consiste en que cada niño lanza el dado con imágenes de frutas, mencionan la imagen que salió luego se invita a otro niño para que mencione otra palabra que rime con el sonido final. Y así lo hacemos sucesivamente con cada niño.  <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre los juegos de rimas realizando las siguientes interrogantes: • ¿Qué rima les gusto más? ¿Tuvieron dificultades? ¿Sera útil e importante que aprendamos a rimar? ¿Por qué? ¿Qué hicimos primero? ¿Finalmente? • Finalmente nos despedimos de los niños con una canción. • https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM (Adiós) 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Dado con las frutas • Canción
--	---	--



Prof. Sara G. Álvarez Chire

Firma de docente de aula

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“JUGAMOS CON RIMAS DIVERTIDAS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	17/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		


“JUGAMOS CON RIMAS DIVERTIDAS”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos a crear rimas sobre frutas,			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Compara palabras que tengan sonidos finales iguales con ayuda de imágenes.	• Crea y expresa palabras que rimen con el sonido final.	
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"Trabalenguas Locas"

IV. DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N°368 "VIRGEN DE LAS MERCEDES"
- **FECHA:** 18-10-2024
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA AIVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Iris Epifania Lupaca Flores, Hilary Zamanta Rodrigues Vizcarra
- **EDAD:** 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve 	<ul style="list-style-type: none"> -expresa y comenta sobre lo que le gusta y le disgusta del juego de trabalenguas. -expresa los trabalenguas mostrando entusiasmo al momento de la pronunciación. -Expresa organizadamente sus ideas al mencionar los trabalenguas.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>INICIO: MOTIVACIÓN:</p> <p>Se realiza una dinámica y se indica a cada niño a repetir una palabra que se le dirá se les indica de que manera lo repetirán, "bra, bre, bri, bro, bru" "tra, tre, tri, tro, tru" de diferentes primero lo decimos lento, luego un poco más rápido y finalmente,</p> <p>Preguntamos: ¿Qué les pareció el juego?</p>	
DESARROLLO		
CIERRE	<p>Propósito: "Nos divertimos jugando con los trabalenguas"</p>	

ANTES DEL DISCURSO

seguidamente, mostramos las rimas a los niños.

**SABERES PREVIOS**

¿Han Escuchado trabalenguas? ¿Saben Que son el trabalenguas?

DURANTE EL DISCURSO:**Explicamos a los niños que son trabalenguas:**

Los trabalenguas son composiciones poéticas cortas que consisten en frases con sílabas repetidas y que son difíciles de pronunciar.

- ❖ Mostramos un sobre a los niños y les preguntamos ¿Qué creen que hay dentro del sobre? Escuchamos sus respuestas.



- Formamos grupos e invitamos a los niños de uno a uno a sacar lo que hay dentro del sobre y menciona la imagen que observa.
- El niño saca la imagen y menciona lo que observa, de manera divertida, uno a uno hará lo mismo, primero lo menciona despacio y después más rápido.



- Así vamos invitando otros niños a sacar las demás siluetas y que vayan mencionando.
- Después invitamos a que mencionen lo que observan en todas las imágenes.
- Seguidamente ellos expresan y comparten los trabalenguas.
- Seguimos jugando con los trabalenguas, ahora los niños saldrán de manera individual, entregamos el micrófono feliz al niño que salió e invitamos a para que menciona lo que

- Parlante

- Plumón

- Figuras

- Imágenes

- Micrófono

- cinta

observa en todas las imágenes. Así expresan los trabalenguas de manera divertida.

❖ **DESPUES DEL DISCURSO:**

- ❖ Reflexionamos sobre el juego que hemos realizando, realizando las siguientes preguntas.
- ❖ ¿cuál era el propósito de hoy? ¿qué hemos jugado hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Qué son los trabalenguas? ¿de qué manera lo hemos realizado? ¿fue fácil o difícil? ¿en qué tuviste dificultad? etc.



Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“TRABALENGUAS LOCAS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	18/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“TRABALENGUAS LOCAS”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: “Nos divertimos jugando con los trabalenguas”			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• -expresa y comenta sobre lo que le gusta y le disgusta del juego de trabalenguas.	• expresa los trabalenguas mostrando entusiasmo al momento de la pronunciación.	• Expresa organizadamente sus ideas al mencionar los trabalenguas.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"ESCUCHAMOS Y JUGAMOS CON TRABALENGUAS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

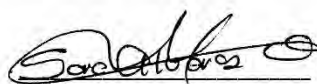
- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 368 VIRGEN DE LAS MERCEDES
- **FECHA:** 21/10/24
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
Iris Epifanía Lupaca Flores
- **EDAD:** 5 años



AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa el trabalenguas resaltando palabras que riman. • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta del juego de trabalenguas.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKG-I4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a seguir los movimientos de la lengua que indica la canción: "La lengua revoltosa" con la ayuda de una lengua de franela, https://www.youtube.com/watch?v=djKlftPkWbq 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Lengua de franela

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego se les pregunta: ¿Qué imágenes observan? ¿De que trataban los trabalenguas? ¿Qué personajes se mencionan en los trabalenguas? • A continuación, invitamos a los niños a jugar con los trabalenguas. • Empezamos repitiendo los trabalenguas lentamente en cada frase de los trabalenguas. • Repetimos junto con los niños y lo hacemos cada vez con más rápido. • Seguidamente presentamos otro juego con un dado que tendrá sobres a los costados que contendrán imagen de los trabalenguas en donde cada niño lo lanzará y según la imagen que salga irán armando el trabalenguas.  <ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, los niños se expresan las imágenes de los trabalenguas armados en el juego. <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionamos sobre el juego de trabalenguas realizando las siguientes interrogantes: ¿Qué trabalenguas les gustó más? ¿En qué tuvieron dificultad? ¿Para qué nos servirá? ¿Les gustaron los trabalenguas? ¿Qué otros trabalenguas podemos aprender? ¿Cómo se han sentido? • Finalmente nos despedimos de los niños con una canción. • https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EqmEvM (Adiós) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dado • Imágenes • Canción
--	--	---



Firma de docente de aula

Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“ESCUCHAMOS Y JUGAMOS CON TRABALENGUAS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	21/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		


“ESCUCHAMOS Y JUGAMOS CON TRABALENGUAS”			
COMPETENCIA: "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos con los trabalenguas.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Expresa el trabalenguas resaltando palabras que riman.	• Comenta sobre lo que le gusta o disgusta del juego de trabalenguas.	
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

"Jugando recitamos y cantamos retahílas"

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°368 "VIRGEN DE LAS MERCEDES"
- FECHA: 22-10-2024
- DOCENTE DE AULA: SARA GUILLERMINA AIVARES CHIRE
- ESTUDIANTE: Iris Epifania Lupaca Flores, Hilary Zamanta Rodrigues Vizcarra
- EDAD: 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa y comenta sobre lo que le gusta del juego las retahílas. • Expresa con armonía demostrando seguridad al entonar las retahílas. • Expresa y participa activamente en la ejecución de las retahílas.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>MOTIVACION.</p> <p>: Iniciamos con una dinámica divertida con los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • parlante • Plumón • Figuras • Papelógrafos • imágenes • micrófono • cubo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Indicamos a los niños a jugar: SIMON DICE. lanzamos el dado e indicamos a los niños que tienen que hacer lo que indica en la imagen. - Invitamos a 1 niño a lanzar el dado y el niño indica lo que observa el dado diciendo SIMON DICE, así se invitara a otros niños para que puedan participar a lanzar el dado. 	
CIERRE		

	<ul style="list-style-type: none">- DESPUES DEL DISCURSO: - Niños y niñas ¿cuál era el propósito de hoy? ¿qué hemos jugado hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Qué son las retahílas? ¿de qué manera lo hemos realizado? ¿fue fácil o difícil? ¿en qué tuviste dificultad? ¿cómo lo lograste? etc.	
--	---	--



Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire


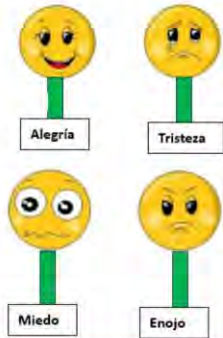
SESIÓN DE APRENDIZAJE

“JUGANDO RECITAMOS Y CANTAMOS RETAHÍLAS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	22/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“JUGANDO RECITAMOS Y CANTAMOS RETAHÍLAS”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: “hoy recitaremos y cantaremos retahílas de manera divertida”			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y comenta sobre lo que le gusta del juego las retahílas. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa con armonía demostrando seguridad al entonar las retahílas. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y participa activamente en la ejecución de las retahílas.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los niños que realicen los gestos, según se vaya pegando en la pizarra. • Luego realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué gestos hemos realizado? ¿En que situaciones sentimos esas emociones? ¿Para qué lo habremos realizado? • Luego mencionamos el propósito de la actividad: <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoy nos moveremos y cantaremos una retahíla. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentamos sobre lo observado y dialogamos. Asimismo, realizamos las siguientes interrogantes: ¿Saben que es una retahíla? ¿Alguna vez escucharon una? ¿Alguien puede decirme alguna? <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plasmamos la lámina en la pizarra con la retahíla "Los patitos" 	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina de la retahíla.
CIERRE	 <ul style="list-style-type: none"> • Luego se pregunta a los niños: ¿Qué imágenes observan? ¿De qué trata esta retahíla? ¿Qué paso con el patito mas pequeño? ¿Qué hizo la mamá pata? <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente leemos la retahíla, posteriormente los niños expresan cantando la retahíla apoyándose de las imágenes. • Invitaremos a los niños a hacer un juego, el cual consiste en que cantaremos la retahíla haciendo uso de gestos y movimientos corporales. • Utilizaremos una paletitas con diferentes emociones en donde se ira mostrando cada papeletita y ellos deberán cantar la retahíla con la emoción que se indique en la paletita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo • Paletitas de emociones.

- En el segundo juego vamos a añadir movimientos según cada frase de la retahíla.

- Rescatamos las acciones de los patitos de la retahíla para que los niños lo realicen empleando gestos corporales.

Todos los patitos se fueron a bañar

- Los niños pronunciarán esas palabras con el gesto de alegría y moviendo el cuerpo según las líneas pronunciadas.

El más chitito se quiso ahogar

- Los niños pronunciarán con el gesto de miedo porque el patito quiso ahogarse y deberá de hacer los movimientos corporales adecuados.

Su madre enfadada lo quiso pegar

- Los niños pronunciarán las palabras con el gesto de enfado y realizando los movimientos corporales adecuados.

Y el pobre patito se echó a llorar.

- Los niños pronunciarán las palabras con el gesto de triste realizando los movimientos adecuados.

DESPUES DEL DISCURSO

- Se evaluará la pronunciación de las palabras acompañada de las emociones de la retahíla alegre, triste, miedo, enfadado.
- Reflexionamos sobre el juego con la retahíla.
Se pregunta a los niños ¿Qué les pareció la retahíla? ¿Cómo se sintieron?, ¿De qué trato nuestra retahíla?, ¿Te gustó la actividad?
- Finalmente nos despedimos de los niños con una canción.



Firma de docente de aula

Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LA RETAHÍLA LOS PATITOS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	23/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LA RETAHÍLA LOS PATITOS”			
COMPETENCIA: "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"			
PROPÓSITO: Hoy nos moveremos y cantaremos una retahíla.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Expresa palabras con armonía y acentuación al cantar la retahíla.	• Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.	• Menciona hechos y acciones de la retahíla con ayuda de imágenes.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



"Nos Divertimos Cantando Pregones"

V. DATOS INFORMATIVOS

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 368 "VIRGEN DE LAS MERCEDES"
- FECHA: 24-10-2024
- DOCENTE DE AULA: SARA GUILLERMINA AIVARES CHIRE
- ESTUDIANTE: Iris Epifania Lupaca Flores, Hilary Zamanta Rodrigues Vizcarra
- EDAD: 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa y comenta sobre lo que le gusta o le disgusta de los pregones. • Expresa con voz alta y con armonía demostrando seguridad al entonar los pregones. • Expresa e imita el ritmo y entonación de los pregones.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>INICIO</p> <p>ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>mostramos una imagen a los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Televisor • Parlante • Plumón • Figuras • Papelógrafos
DESARROLLO	 <p>PROPÓSITO:</p> <p>"Nos divertimos cantando pregones en nuestro jardincito"</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ preguntamos a los niños, ¿han escuchado la palabra pregones? ¿Qué serán los pregones? ¿ustedes conocen pregoneros? 	
CIERRE	<p>DURANTE EL DISCURSO:</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ❖ les explicamos a los niños: ❖ ¿Qué son los pregones? ❖ Son Proclamas que se pronuncian a viva voz y de forma repetitiva en lugares públicos para anunciar una novedad o brindar una oferta de un producto. ❖ https://www.youtube.com/watch?v=zeKzYGRV3q0 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes 			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> Vendedor De Velas Vendo velas y velitas para alumbrar las casitas. Vendo velas velones para alumbrar los salones. </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> Mazamorrera Mazamorra morada para la niña mimada, mazamorra caliente para la niña sin diente </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> El panadero Pan casero para el pueblo entero, pan casero para el nieto y e abuelo. </td> </tr> </table>	Vendedor De Velas Vendo velas y velitas para alumbrar las casitas. Vendo velas velones para alumbrar los salones.	Mazamorrera Mazamorra morada para la niña mimada, mazamorra caliente para la niña sin diente	El panadero Pan casero para el pueblo entero, pan casero para el nieto y e abuelo.	<ul style="list-style-type: none"> • Micrófono • cubo
Vendedor De Velas Vendo velas y velitas para alumbrar las casitas. Vendo velas velones para alumbrar los salones.	Mazamorrera Mazamorra morada para la niña mimada, mazamorra caliente para la niña sin diente	El panadero Pan casero para el pueblo entero, pan casero para el nieto y e abuelo.		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños a repetir los pregones con ayuda de imágenes. ❖ Mostramos pregones a los niños e invitamos a cantarlas. ❖ invitamos a salir a los niños a cantar los pregones. ❖ Primero lo dicen lento, luego lo repiten más rápido. ❖ seguidamente ellos cantan solos sus pregones. ❖ Mostramos a los niños dos canastas con diferentes productos. 				
				
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños a que de uno a uno salga adelante, y ofrezca sus productos convirtiéndose en pregoneros. ❖ Entregamos mandiles para que se pongan los niños. ❖ Salen los niños y expresan cantado sus pregones. ❖ DESPUES DEL DISCURSO: ❖ Reflexionamos sobre lo que se realizó, ❖ ¿de qué trata el pregón? ¿Qué quería vender? ¿Cómo es la voz del pregonero? ¿conoces otros pregones? ¿podrás cantar un nuevo pregón? ¿cuál era el propósito de hoy? ¿de qué manera lo hemos aprendido? ¿fue fácil o difícil? ¿en qué tuviste dificultad? ¿cómo lo lograste? etc. 				

Sara G. Álvarez Chire

Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

“NOS DIVERTIMOS CANTANDO PREGONES”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	24/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“NOS DIVERTIMOS CANTANDO PREGONES”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: “Nos divertimos cantando pregones en nuestro jardincito”			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y comenta sobre lo que le gusta o le disgusta de los pregones. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa con voz alta y con armonía demostrando seguridad al entonar los pregones. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa e imita el ritmo y entonación de los pregones.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"NOS DIVERTIMOS REALIZANDO PREGONES"

I. DATOS INFORMATIVOS:



- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 368 VIRGEN DE LAS MERCEDES
- **FECHA:** 25/10/2024
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
Iris Epifanía Lupaca Flores
- **EDAD:** 5 años




AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito. • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza palabras de su uso frecuente para crear pregones. • Expresa los pregones con armonía y acentuación.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en media luna recordamos nuestros acuerdos. • Se muestra los materiales concretos que utilizan las vendedoras o vendedores. • Los niños y niñas observan lo presentado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción. • Materiales para vender. • Mandil



<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se dialoga con los niños a través de las interrogantes. ¿Conocen estos materiales? ¿Cómo se llaman? ¿Ustedes conocen estos productos? ¿Dónde los venden? Seguidamente mencionaremos el propósito: <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hoy jugaremos con los pregones y crearemos los mismos. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizamos las siguientes preguntas: ¿Saben que es un pregón? ¿Alguna vez escucharon un pregón? ¿Qué será un pregonero? <p>ANTES DEL DISCURSO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo • Canción de pregones.
<p>CIERRE</p>	<p>Seguidamente escuchamos la siguiente canción que contendrá pregones https://www.youtube.com/watch?v=yRrHzT9ct7A</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego se indica a los niños y niñas que hoy continuaremos con los pregones, se les mostrara papelotes grandes que contengan pregones muy conocidos, Recordamos que son los pregoneros: Desde hace mucho tiempo había unas personas que vendían por las calles y vendían sus productos gritando y cantando ofreciendo sus productos. PREGONES: Son cantos que se entonaban en cada hora del día para la venta de diversos productos como leche, pan, tamales, dulces, etc <div data-bbox="518 1108 933 1243" style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 10px 0;">  <p>Vendo pasteles dorados, para los hombres casados. Vendo pasteles caseros, para los hombres solteros.</p> </div> <div data-bbox="518 1265 933 1400" style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;">  <p>Vendo velas y velitas, para alumbrar las casitas. Vendo velas y velotes, para alumbrar los balcones.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Vamos leyendo y pronunciando cada uno de los pregones hasta aprenderlos. <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencionaremos que jugaremos a ser pregoneros en donde habrá vendedores y ofrecerán sus productos al público tratando de convencerlo. Se forma grupos unos son vendedores y otros son compradores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Hojas bond • Colores • Plumones • Canción • Sobres • Dinero

	<ul style="list-style-type: none">• Se colocan mandiles y gorras de vendedores a los niños empiezan y empieza la venta de diferentes productos como: frutas, panes, huevos.• Los niños y niñas ofrecen sus productos, se observa como los niños se desenvuelven libremente, utilizando gestos y movimientos. <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">• Reflexionamos sobre lo aprendido realizando las siguientes interrogantes: ¿Qué pregón te gusto más? ¿En qué tuvieron dificultad? ¿Para qué nos servirá? ¿Les gustaron crear pregones? ¿Qué otros pregones podemos aprender? ¿Cómo se han sentido?• Finalmente nos despedimos de los niños con una canción. https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EqmEvM (Adiós)	
--	--	--



Firma de docente de aula

Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO PREGONES”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	25/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO PREGONES”			
COMPETENCIA: "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos con los pregones y crearemos los mismos.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Utiliza palabras de su uso frecuente para crear pregones.		• Expresa los pregones con armonía y acentuación.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


"Nos convertimos en pregoneros"

VI. DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N°368 "VIRGEN DE LAS MERCEDES"
- **FECHA:** 28-10-2024
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA AIVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Iris Epifania Lupaca Flores, Hilary Zamanta Rodrigues Vizcarra
- **EDAD:** 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa y comenta sobre lo que le gusta o le disgusta de los pregones. • Expresa con voz alta y con armonía demostrando seguridad al entonar los pregones. • Expresa y ofrece sus productos mediante pregones tradicionales.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>INICIO ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>mostramos un video.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zeKzYGRV3q0</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Televisor • Parlante • Plumón • Figuras
DESARROLLO	<div style="text-align: center;">  <p>PREGONES (CANCIÓN)</p> </div> <p>DURANTE EL DISCURSO:</p>	

<p>CIERRE</p>	<p>PROPÓSITO:</p> <p>"ofrecemos nuestros productos cantando pregones"</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ les explicamos a los niños: ❖ ¿QUÉ SON LOS PREGONES? ❖ proclamamos que se pronuncian a viva voz y de forma repetitiva en lugares públicos para anunciar una novedad o brindar una oferta comercial. ❖ Hacemos una retroalimentación de que hemos trabajado en la clase anterior. ❖ Mostramos los mandiles a los niños. ❖ Les preguntamos ¿Qué podemos hacer con los mandiles? ❖ Escuchamos sus respuestas. ❖ Los niños proponen ponerse el mandil y ofrecer productos (convertirse en pregoneros) ❖ Invitamos a los niños que de manera libre puedan expresar sus pregones.  <ul style="list-style-type: none"> ❖ DESPUÉS DEL DISCURSO: ❖ Reflexionamos sobre lo aprendido, realizando las siguientes preguntas. ❖ ¿Qué productos ofrecieron? ¿Qué otros productos les gustaría ofrecer? ¿Cómo es la voz del pregonero? ¿conoces otros pregones? ¿podrás cantar un nuevo pregón? ¿cuál era el propósito de hoy? ¿qué hemos aprendido? ¿de qué manera lo hemos aprendido? ¿fue fácil o difícil? ¿en qué tuviste dificultad? ¿cómo lo lograste? etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelógrafos • Imágenes • Micrófono • cubo
----------------------	---	---



Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

“NOS CONVERTIMOS EN PREGONEROS”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	28/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“NOS CONVERTIMOS EN PREGONEROS”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: “ofrecemos nuestros productos cantando pregones”			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y comenta sobre lo que le gusta o le disgusta de los pregones. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa con voz alta y con armonía demostrando seguridad al entonar los pregones. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y ofrece sus productos mediante pregones tradicionales.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"CON ALEGRÍA CANTO UNA CANCIÓN A LA VACA"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 368 VIRGEN DE LAS MERCEDES
- **FECHA:** 29/10/2024
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
Iris Epifania Lupaca Flores
- **EDAD:** 5 años



AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito. • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa palabras con un adecuado volumen de voz al entonar la canción apoyándose de gestos y movimientos. • Comenta sus ideas con sentido y claridad con relación a la canción. • Demuestra seguridad al hablar y entonar la canción.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar nuestros acuerdos. • Luego se presenta una grabación de sonidos conocidos por los niños y niñas el ladrido de un perro, el cantar del gallo entre otros luego les pedimos que los identifiquen. • Luego realizamos las siguientes interrogantes. ¿Qué sonidos están escuchando? ¿Conocen estos animales? ¿Dónde los han visto? 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Sonido de animales

<p>DESARROLLO</p>	 <p>PROPOSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente mencionaremos el propósito: • Hoy jugaremos aprendiendo una canción utilizando gestos y movimientos. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguien conoce una canción sobre los animales? ¿De qué tratara la canción? <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra un dado con imágenes de animales para realizar un juego en donde cada niño tendrá que interpretar al animal con gestos, movimientos y sonido, les colocamos un antifaz con el animal que salga en el dado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Dado de imágenes de animales. • Antifaces de cada animal
<p>CIERRE</p>	 <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a una niña a disfrazarse de vaca para presentar una lámina con la canción "Señora Vaca", y dialogamos por qué esta vestida así. ¿De qué tratara la canción? ¿Qué nos ofrece este animalito?  	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina con la canción • Disfraz de vaca

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente canta sola la canción para que los niños y niñas escuchen el ritmo de la música y lo canten en forma grupal e individual. • En grupos y en forma individual expresan libremente la canción con diferentes gestos y movimientos según cada parte de la canción. • Finalmente cantamos la canción utilizando una pista musical. <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los niños acerca de lo que han trabajado. ¿Qué les pareció la canción? ¿A que jugamos hoy? ¿Les ha gustado la canción? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otras canciones podemos cantar? • Finalmente nos despedimos de los niños con una canción. https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM (Adiós) 	
--	--	--

ANEXO: La lamina de la canción "Señora Vaca"


CANCIÓN:



Mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu



Señora  señora 



Yo le doy gracias por todo lo que nos da

Hoy mi  nos ha enseñado

Que en su cuerpito u  trabaja sin cesar

Y nos da la  el dulce de leche 

Y la  que siempre le pongo al pan 

También el  que es tan sano, y un  para mi hermano

Señora  usted sabe 

Mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu, mu

Señora  señora 

Cuando en el  voya la veo a usted pasear

Con sus  le tiro un 

Pues me doy cuenta que es una buena mamá

Y nos da la  el dulce de leche 

Y la  que siempre le pongo al pan 

Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“CON ALEGRÍA CANTO UNA CANCIÓN A LA VACA”

1. Lista de cotejo

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	29/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“CON ALEGRÍA CANTO UNA CANCIÓN A LA VACA”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos aprendiendo una canción utilizando gestos y movimientos.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	• Expresa palabras con adecuado volumen de voz al entonar la canción.	• Comenta sus ideas con sentido y claridad con relación a la canción.	• Demuestra seguridad al hablar y entonar la canción.
	INICIA	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

"Recitamos una poesía a Moquegua"

VII. DATOS INFORMATIVOS

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°368 "VIRGEN DE LAS MERCEDES"
- FECHA: 30-10-2024
- DOCENTE DE AULA: SARA GUILLERMINA AIVARES CHIRE
- ESTUDIANTE: Iris Epifania Lupaca Flores, Hilary Zamanta Rodrigues Vizcarra
- EDAD: 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa y comenta sobre lo que le gusta o le disgusta de la poesía. • Expresa con voz alta y hace uso de entonaciones exclamativas al recitar la poesía. • Expresa la poesía con pictogramas participando activamente.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>INICIO</p> <p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Motivación: Iniciamos con una dinámica canción. Mi cuerpo hace música https://www.youtube.com/results?search_query=mi+cuerpo+hace+musica invitamos a los niños a realizar todos los movimientos que indica la canción.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>PROPÓSITO: "Nos divertimos niños recitando poesías con pictogramas"</p> <p>ANTES DEL DISCURSO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra un sobre y les preguntamos que creen que tendremos dentro. 	<ul style="list-style-type: none"> • televisor • parlante • Plumón • Figuras • Papelógrafos • imágenes • micrófono • cubo

- Invitamos a participar algunos niños para que puedan sacar lo que hay dentro, van sacando, mostrando y van diciendo las imágenes.



SABERES PREVIOS:

¿saben que es una poesía? ¿para quienes se realiza las poesías?

DURANTE EL DISCURSO:

- ❖ ¿Explicamos a los niños qué son las poesías?

La poesía es una composición donde se expresa ideas, sentimientos e historia de un modo estético, donde se puede transmitir sentimientos de nostalgia.

- ❖ Mostramos la poesía con pictograma a los niños, leemos despacio.
- ❖ Seguidamente invitamos por grupos a recitar la poesía a Moquegua.

Mi querida Moquegua

Moquegua un lugar
 Donde el ☀ sol brilla.
 y el 🌬 viento juega.
 Tengo un volcán 🌋
 que duerme 🛌 tranquilo.
 Y un río 🌊 que
 🏃 corre rápido y limpio.
 Como 🍷 uvas dulces
 y muy sabrosas,
 Y disfruto de 🎉 fiestas
 muy hermosas.

- ❖ **DESPUES DEL DISCURSO:**
- ❖ Reflexionamos sobre lo aprendido, realizando las siguientes preguntas.
- ❖ ¿cuál era el propósito de hoy? ¿qué hemos realizado? ¿a quién hemos recitado la poesía? ¿ustedes conocían otras poesías de Moquegua? ¿de qué nos hablaba la poesía? ¿de qué manera lo hemos aprendido? ¿Qué otras poesías podemos recitar? ¿fue fácil o difícil? ¿en qué tuviste dificultad? ¿cómo lo lograste? etc.

Firma de docente de aula
 Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

“RECITAMOS UNA POESÍA A MOQUEGUA”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	30/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“RECITAMOS UNA POESÍA A MOQUEGUA”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
PROPÓSITO: “Nos divertimos niños recitando poesías con pictogramas”			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa y comenta sobre lo que le gusta o le disgusta de la poesía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con voz alta y hace uso de entonaciones exclamativas al recitar la poesía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa la poesía con pictogramas participando activamente.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
"CONOCEMOS LA POESÍA DE LA VACA ESTUDIOSA"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 368 VIRGEN DE LAS MERCEDES
- **FECHA:** 31/10/2024
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA ALVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
Iris Epifania Lupaca Flores
- **EDAD:** 5 años



AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito. • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa palabras fáciles de comprender utilizando un vocabulario adecuado al recitar la poesía. • Comenta con sentido y claridad lo que más le gusta o no le gusta de la poesía.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar nuestros acuerdos. Luego se presenta un sobre donde se mostrará la imagen de una vaca con uniforme del colegio y unos niños con orejas de burro. • Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué personajes están ahí? ¿Por qué creen que el niño tendrá esas orejas? 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Imágenes de personajes

- **MOVIMIENTOS:**



"Había una vez una vaca en la quebrada de Humahuaca"

"Como era tan vieja tan vieja"

"Estaba sorda de una oreja"

- Seguidamente continuamos con el resto de la poesía recitando y haciendo las posturas y gestos.
- Formamos dos grupos donde indicaremos que recitaremos la poesía considerando lo anterior.

DESPUES DEL DISCURSO

- La docente pregunta a los niños acerca de lo que han trabajado. ¿De qué trato la poesía? ¿Por qué los niños convirtieron en burritos? ¿Qué parte les gusto más de la poesía? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otros poemas podemos conocer?
- Finalmente nos despedimos de los niños con una canción.
<https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EqmEvM> (Adiós)

Firma de docente de aula
 Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“CONOCEMOS LA POESÍA DE VACA ESTUDIOSA”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	31/10/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		


“CONOCEMOS LA POESÍA DE VACA ESTUDIOSA”			
COMPETENCIA: "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"			
PROPÓSITO: Hoy jugaremos aprendiendo una poesía de la vaca.			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa palabras fáciles de comprender utilizando un vocabulario adecuado al recitar la poesía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta con sentido y claridad lo que mas le gusto o no le gusto de la poesía. 	
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Thiago		



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
“nos divertimos Cantamos La Canción
Debajo De Un Botón.”

DATOS INFORMATIVOS:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N°368 “VIRGEN DE LAS MERCEDES”
- **FECHA:** 04/11/2024
- **DOCENTE DE AULA:** SARA GUILLERMINA AIVARES CHIRE
- **ESTUDIANTE:** Iris Epifania Lupaca Flores, Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
- **EDAD:** 5 años

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito. • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa palabras con un adecuado volumen de voz al entonar la canción apoyándose de gestos y movimientos. • Comenta sus ideas con sentido y claridad con relación a la canción. • Demuestra seguridad al hablar y entonar la canción.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Saludo a los niños y niñas del aula con una canción de bienvenida. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk (Saludo con las manos)</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar nuestros acuerdos. • Luego se presenta un ratón debajo de un botón. <div style="text-align: center;">  <p>“DEBAJO UN BOTÓN”</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Sonido de ratón • Peluche de ratón

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Realizamos algunas preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué animalito es? ¿Cómo hace este animal? Seguidamente mencionamos el propósito de del día. <p>PROPOSITO: Cantamos con alegría la canción "DEBAJO DE UN BOTÓN"</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez escucharon la canción debajo de un botón"? ¿Qué podremos necesitar para cantar la canción? <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Pongo la canción de "debajo de un botón" y pido a los niños que presten atención a la letra. Luego, hago las siguientes preguntas simples sobre la canción: ¿Dónde estaba el ratón? ¿Qué tamaño era el ratón? (quien encontró el ratón) ¿Cuántos ratones encontró Martín? <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta una lámina con pictogramas de la canción y la pego en la 	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo Dado de imágenes de animales.
CIERRE	 <p>pizarra.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se invita a los niños a cantar la canción la guía de la lámina. Luego, proponemos jugar a "Adivina el Sonido": Reproducimos la canción y hacemos las siguientes preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo hace su sonido el ratón? (Pide que imiten el sonido) Seguidamente proponemos hacer otro juego: Vamos a jugar a convertirnos en ratoncitos y cantaremos la canción adquiriendo los  <ul style="list-style-type: none"> gestos y movimientos. Entregamos a los niños antifaces. En grupos y en forma individual expresan libremente la canción con diferentes gestos y movimientos según cada parte de la canción. Finalmente cantamos la canción utilizando una pista musical. <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta a los niños acerca de lo que han trabajado. ¿Qué les pareció la canción? ¿A que jugamos hoy? ¿les ha gustado la canción? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué otras canciones podemos cantar? Finalmente nos despedimos de los niños con una canción. https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM (Adiós) 	<ul style="list-style-type: none"> Antifaz Lamina con la canción



Firma de docente de aula
Prof. Sara G. Álvarez Chire

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°

“NOS DIVERTIMOS CANTAMOS LA CANCIÓN DEBAJO DE UN BOTÓN”

I. LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES:	Iris Epifania Lupaca Flores Hilari Zamantha Rodriguez Vizcarra		
DOCENTE DE AULA:	Sara Alvarez Chire		
AÑO:	2024	SECCIÓN	Sala Roja
FECHA:	04/11/2024		
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

“NOS DIVERTIMOS CANTAMOS LA CANCIÓN DEBAJO DE UN BOTÓN”			
COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”			
<ul style="list-style-type: none"> PROPÓSITO: Cantamos con alegría la canción “DEBAJO DE UN BOTÓN” 			
ESTUDIANTES	CRITERIOS		
	<ul style="list-style-type: none"> Expresa palabras con un adecuado volumen de voz al entonar la canción apoyándose de gestos y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Comenta sus ideas con sentido y claridad con relación a la canción. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra seguridad al hablar y entonar la canción.
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Cristhian		
2	Lia		
3	Sebastian		
4	Briany		
5	Thiago		
6	Catalina		
7	Brianna		
8	Ashli		
9	Luhana		
10	Yasuri		
11	Areliz		
12	Elizabeth		
13	Ariana		
14	Gabriel		
15	Kahori		
16	Itzel Emily		
17	Samy		
18	Daniela		
19	Octavio		
20	Alice		
21	Osmar		
22	Catina		
23	Isaac		

CAPÍTULO V

RESULTADOS DEL ESTUDIO

5.1 Presentación y Análisis de los Resultados

Posterior a la recopilación de datos realizada en la variable independiente y dependiente, se pudo tabular los datos para obtener la estadística descriptiva mostrando las tendencias y porcentajes generales, que a continuación se muestran:

5.1.1 Resultados de la Variable Juegos Lingüísticos

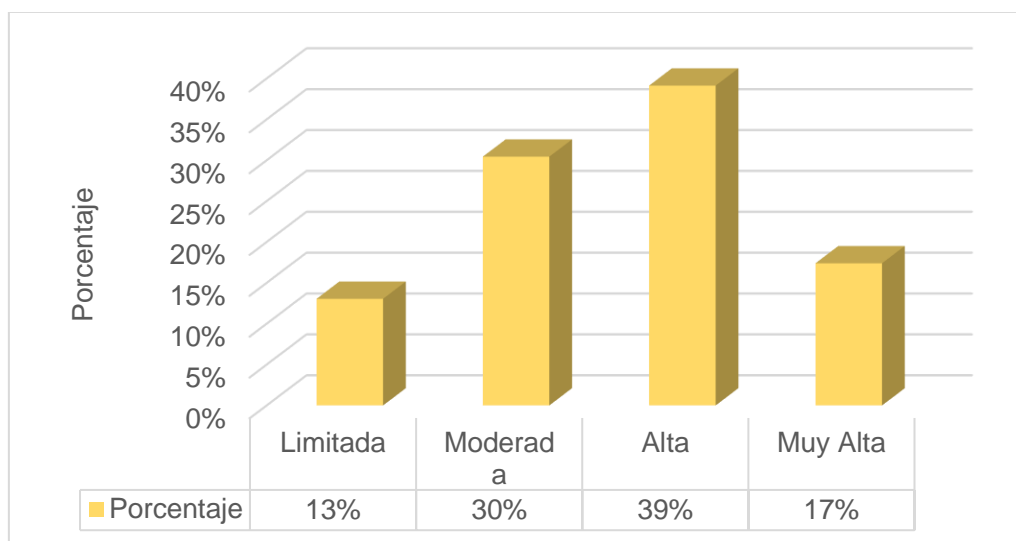
Tabla 8

Dominio de los Juegos Lingüísticos en niños de 5 años

Juegos Lingüísticos	Frecuencia	Porcentaje
Limitada	3	13%
Moderada	7	30%
Alta	9	39%
Muy Alta	4	17%
Total	23	100%

Figura 1

Dominio de los Juegos Lingüísticos en niños de 5 años



Interpretación:

En la tabla 8 y figura 1 se puede observar el dominio de los juegos lingüísticos con diferentes resultados, se consideró a los 23 niños de 5 años y se pudo obtener, que un 13% de niños de 5 años presenta un aprendizaje “Limitado” sobre los juegos lingüísticos, un 30% de niños de 5 años presenta un aprendizaje “Moderado” sobre los juegos lingüísticos, un 39% de niños de 5 años presenta un aprendizaje “Alto” sobre los juegos lingüísticos y por último un 17% presenta un aprendizaje “Muy Alto” sobre los juegos lingüísticos.

5.1.2 Resultados de la Variable Expresión Oral

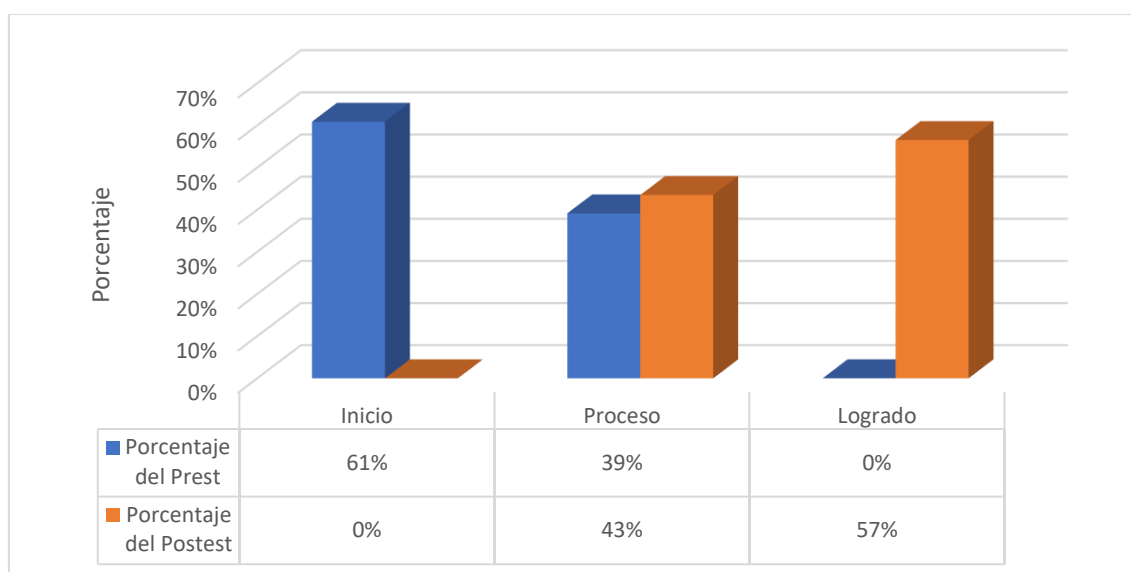
Tabla 9

Resultados de Evaluación Cualitativa del Pretest y Postest de la Expresión Oral

Escala de Evaluación	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Prest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Inicio	14	61%	0	0%
Proceso	9	39%	10	43%
Logrado	0	0%	13	57%
Total	23	100%	23	100%

Figura 2

Resultados de Evaluación Cualitativa del Pretest y Postest de la Expresión Oral

**Interpretación:**

En la tabla 9 y Figura 2 se puede observar los resultados obtenidos sobre la expresión oral en base a la escala Inicio, Proceso y Logrado considerándose los 2 momentos de aplicación en el Pretest y Postest, se obtuvo que, en cuanto al pretest, un 61% de niños de 5 años presenta un nivel "Inicio" de Expresión Oral, un 39% de niños de 5 años presenta un nivel "Proceso" de Expresión Oral y un 0% en el nivel "Logrado" de Expresión Oral. En el caso del Postest luego de aplicarse los juegos lingüísticos durante las 16 sesiones se pudo obtener que un 0% de niños de 5 años se encuentra en nivel "Inicio", un 43% de niños de 5 años se encuentra en nivel "Proceso" y finalmente un 57% de niños de 5 años se encuentra en nivel "Logrado".

5.1.3 Resultados de las dimensiones de la Variable Expresión Oral

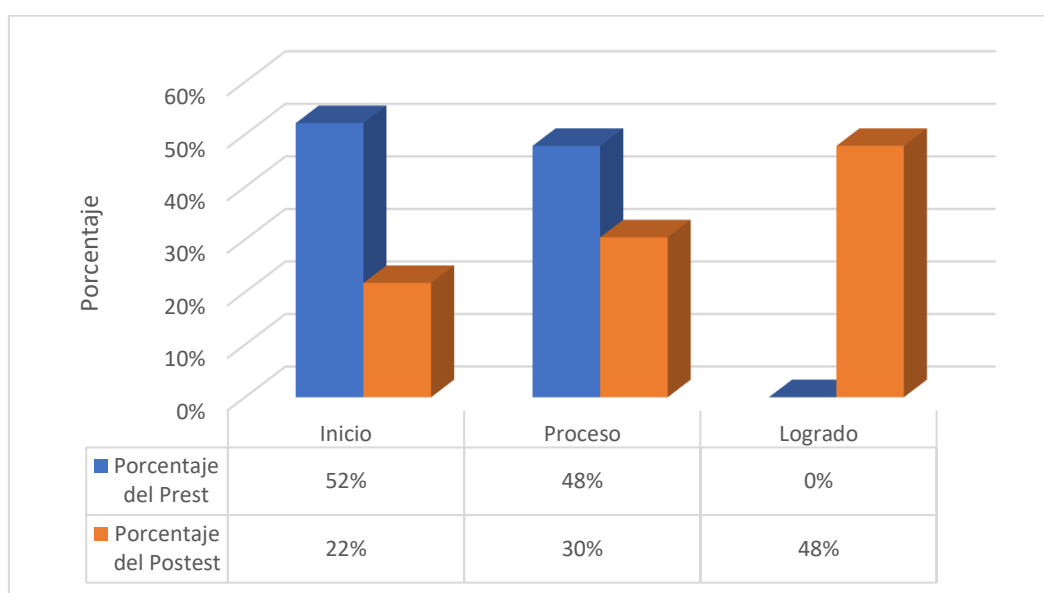
Tabla 10

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Claridad

Escala de Evaluación	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Prest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Inicio	12	52%	5	22%
Proceso	11	48%	7	30%
Logrado	0	0%	11	48%
Total	23	100%	23	100%

Figura 3

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Claridad



Interpretación:

En la tabla 10 y figura 3 se puede visualizar los resultados obtenidos de la dimensión claridad de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, con respecto a su pretest se puede visualizar que un 52% se encuentra en nivel inicio, un 48% se encuentra en nivel proceso y un 0% se encuentra en nivel logrado. Luego de la aplicación de los juegos lingüísticos en

el postest se obtuvo que un 22% de niños se encuentra en nivel inicio, un 30% se encuentra en nivel proceso y un 48% se encuentra en nivel logrado, todos estos valores mostraron un progreso de la claridad en la expresión oral.

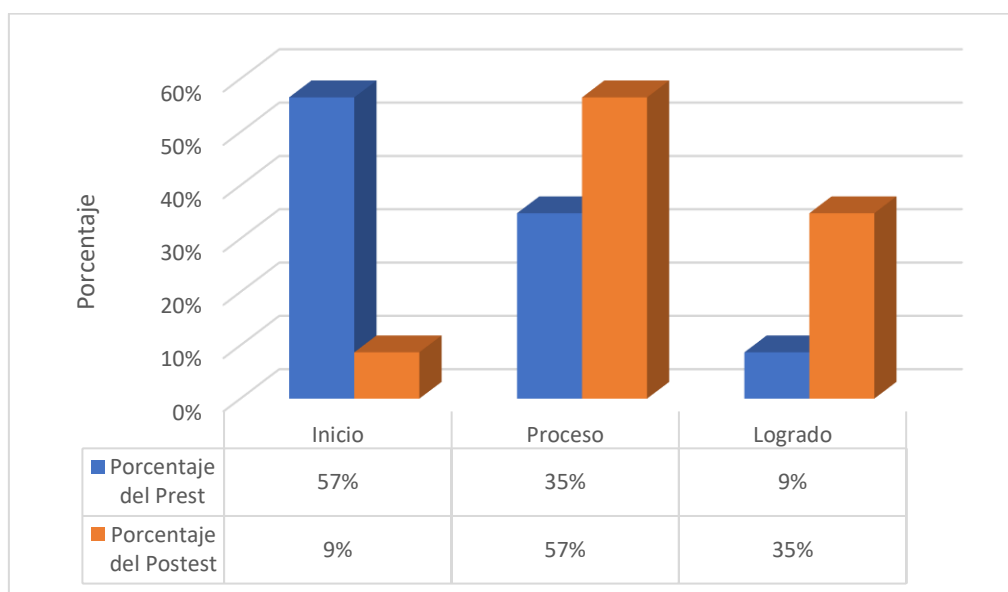
Tabla 11

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Fluidez

Escala de Evaluación	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Prest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Inicio	13	57%	2	9%
Proceso	8	35%	13	57%
Logrado	2	9%	8	35%
Total	23	100%	23	100%

Figura 4

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Fluidez



Interpretación:

En la tabla 11 y figura 4 se puede visualizar los resultados obtenidos de la dimensión fluidez de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, con respecto a su pretest se puede visualizar que un 57%

se encuentra en nivel inicio, un 35% se encuentra en nivel proceso y un 9% se encuentra en nivel logrado. Luego de la aplicación de los juegos lingüísticos en el postest se obtuvo que un 9% de niños se encuentra en nivel inicio, un 57% se encuentra en nivel proceso y un 35% se encuentra en nivel logrado, todos estos valores mostraron un progreso de la fluidez en la expresión oral.

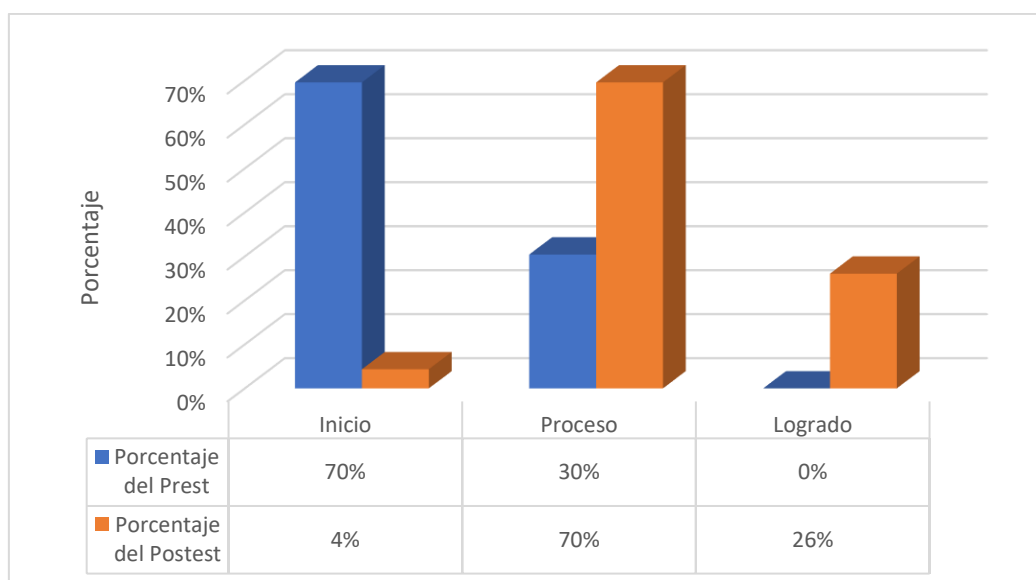
Tabla 12

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Coherencia

Escala de Evaluación	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Prest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Inicio	16	70%	1	4%
Proceso	7	30%	16	70%
Logrado	0	0%	6	26%
Total	23	100%	23	100%

Figura 5

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Coherencia



Interpretación:

En la tabla 12 y figura 5 se puede visualizar los resultados obtenidos de la dimensión coherencia de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, con respecto a su pretest se puede visualizar que un 70% se encuentra en nivel inicio, un 30% se encuentra en nivel proceso y un 0% se encuentra en nivel logrado. Luego de la aplicación de los juegos lingüísticos en el posttest se obtuvo que un 4% de niños se encuentra en nivel inicio, un 70% se encuentra en nivel proceso y un 26% se encuentra en nivel logrado, todos estos valores mostraron un progreso de la coherencia en la expresión oral.

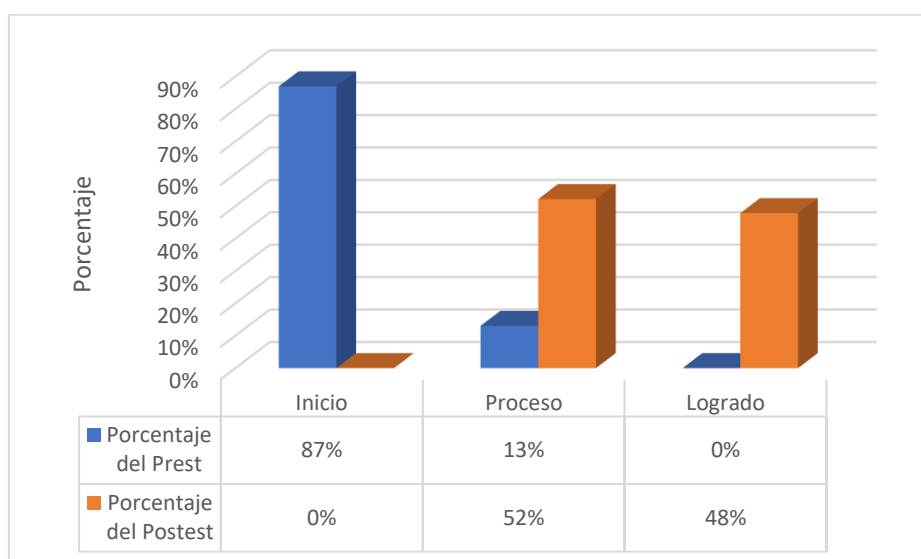
Tabla 13

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Entonación

Escala de Evaluación	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Prest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Inicio	20	87%	0	0%
Proceso	3	13%	12	52%
Logrado	0	0%	11	48%
Total	23	100%	23	100%

Figura 6

Resultados de Evaluación del Pretest y Postest de la Dimensión Entonación



Interpretación:

En la tabla 13 y figura 6 se puede visualizar los resultados obtenidos de la dimensión entonación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, con respecto a su pretest se puede visualizar que un 87% se encuentra en nivel inicio, un 13% se encuentra en nivel proceso y un 0% se encuentra en nivel logrado. Luego de la aplicación de los juegos lingüísticos en el postest se obtuvo que un 0% de niños se encuentra en nivel inicio, un 52% se encuentra en nivel proceso y un 48% se encuentra en nivel logrado, todos estos valores mostraron un progreso de la entonación en la expresión oral.

5.1.3 Verificación de las Hipótesis

Para poder determinar la prueba estadística necesaria y determinar el grado de influencia de la variable independiente en la variable dependiente, se debe comprobar si los datos presentan datos paramétricos o no paramétricos.

Tabla 14*Prueba de Normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	0.160	23	0.131	0.930	23	0.111
POSTEST	0.148	23	,200*	0.949	23	0.285

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Teniendo una muestra poblacional de 23 niños de 5 años, es que se optó por tomar en consideración la prueba de Shapiro-Wilk, y se pudo observar que el valor de significancia o p-valor es de 0.111 en el pretest y 0.285 en el postest,

ambos valores > 0.05 (5%), por lo que se rechaza la hipótesis nula aceptándose que los datos son paramétricos o una distribución normal. Para lo cual en aplicaría el T – student para muestras relacionadas al tener solo un grupo experimental.

Comprobación de Hipótesis General

La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024

Tabla 15

Estadística para muestras relacionadas

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
PRETEST	7.48	23	3.703	0.772
POSTEST	16.04	23	2.325	0.485

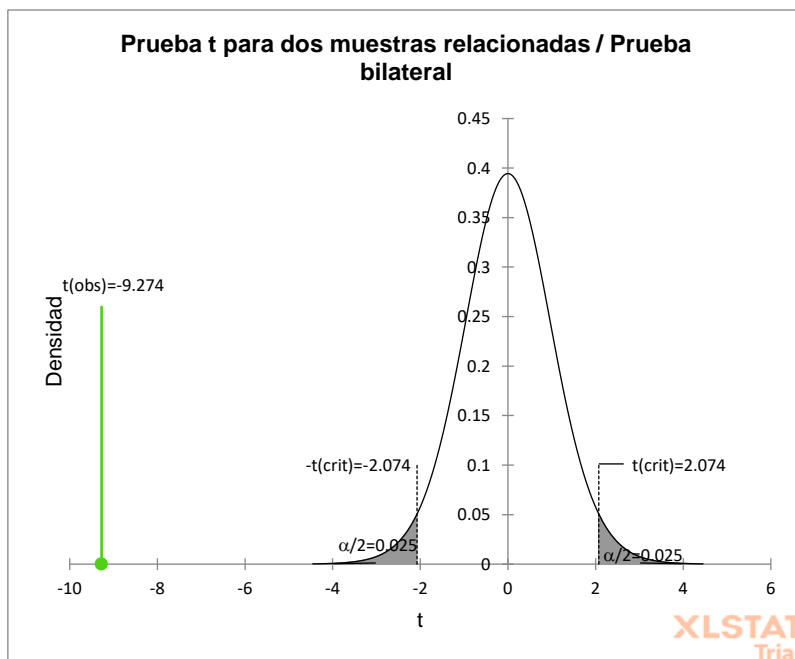
Tabla 16

Prueba de T-student para muestras relacionadas

Aplicación	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
PRETEST - POSTEST	8.565	4.430	0.924	-10.481	-6.650	-9.274	22	0.000

Figura 7

Prueba de T-student para muestras relacionadas



Decisión:

En la Tabla 16 se puede observar que la significancia es de $0.000 < 0.05$ (5%), Permitiendo concluirse que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En conclusión, se puede validar la hipótesis general en la que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024. Siendo este hallazgo importante para determinar el grado de importancia de los juegos lingüísticos en la práctica pedagógica para mejorar los índices de expresión oral y sus demás dimensiones.

Comprobación de Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1:

Tabla 17*Prueba de T-student para la Dimensión Claridad*

Aplicación	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
PRETEST								
-	-1.478	2.064	0.430	-2.371	-0.586	-3.435	22	0.002
POSTEST								

Decisión:

En la Tabla 17 se puede observar que la significancia es de $0.002 < 0.05$ (5%), Permitiendo concluirse que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En conclusión, se puede validar la hipótesis específica en la que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024.

Hipótesis Específica 2:**Tabla 18***Prueba de T-student para la Dimensión Fluidez*

Aplicación	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
PRETEST								
-	-1.652	1.668	0.348	-2.371	-0.931	-4.750	22	0.000
POSTEST								

Decisión:

En la Tabla 18 se puede observar que la significancia es de $0.000 < 0.05$ (5%), Permitiendo concluirse que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis

Decisión:

En la Tabla 18 se puede observar que la significancia es de $0.000 < 0.05$ (5%), Permitiendo concluirse que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En conclusión, se puede validar la hipótesis específica en la que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la entonación en la expresión de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024.

5.2 Discusión de los Resultados

De los resultados obtenidos de la investigación denominada: Aplicación de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la institución educativa 368, moquegua-2024, se puede concluir que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años, al presentar un valor de significancia de 0.000 menor al 0.05, resultados obtenidos de la comparación de resultados del Pretest y Postest, esto permitió validar la hipótesis general propuesta. Asimismo, agregar que los resultados descriptivos también se relacionan a lo mencionado ya que en el Postest se refleja un 0% de Nivel de "Inicio" en los niños de 5 años, un 43% de nivel "Proceso" en los niños de 5 años y finalmente un 57% de Nivel "Logrado" en los niños de 5 años; estos indicadores muestran las evaluaciones cualitativas obtenidas después de la aplicación de los juegos lingüísticos volviendo a validar la hipótesis general propuesta. Dichos hallazgos coinciden con lo mencionado por Cevallos (2024) donde se destaca la efectividad del programa de juegos lingüísticos para mejorar las competencias comunicativas como es la expresión oral.

Sobre el objetivo específico 1, se observa resultados alarmantes en el pretest al mostrar que en el nivel inicio los estudiantes presentan un 52%, un 48% en nivel "proceso" y finalmente 0% en el nivel Logrado con respecto a la dimensión "claridad", estos resultados fueron motivo de investigación al ser un problema, siendo este el motivo de la aplicación de los juegos lingüísticos con la finalidad de mejorar la dimensión "Claridad". Posteriormente se obtuvo el valor de significancia 0.00 siendo menor al 0.05 por lo que se aceptó la hipótesis alterna. Concluyéndose que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024. Los resultados contrastan una relación con la investigación de Monroy(2022) donde destaca la utilidad de mejorar los niveles de claridad en la expresión oral.

Sobre el objetivo específico 2, se observa en sus resultados del pretest que el 57% de niños presentan un nivel Inicio, un 35% presentan un nivel proceso y un 9% de nivel logrado, estos resultados muestran un bajo rendimiento en la fluidez con respecto a la expresión oral. Luego de la aplicación de los juegos lingüísticos con un valor de significancia de 0.000 se procede a aceptar la hipótesis alterna, lo que se concluye que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024. Asimismo destacar que la investigación Diaz y Rosa (2022) también menciona sobre la importancia de la fluidez y su progreso al aplicarse los juegos como estrategia didáctica.

Con respecto al objetivo específico 3, se evidencia que al aplicar el estadístico de t-student, se obtuvo un nivel de significancia de 0.000 para la dimensión coherencia, lo que se concluye que la aplicación de juegos lingüísticos mejora

significativamente la coherencia en la expresión de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024. Esto permite afirmar que la importancia del uso de estrategias educativas como la aplicación de juegos lingüísticos coincidiendo con Espinoza & Sutta (2022) donde plantean como uno de sus objetivos de estudio la mejora de la coherencia en la expresión oral, al ser un factor importante en el desarrollo de las competencias lingüísticas.

Por último sobre el objetivo 4, se evidencia que al aplicar el estadístico de t-student, se obtuvo un nivel de significancia de 0.000 para la dimensión entonación, lo que se concluye que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la entonación en la expresión de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024. Los hallazgos encontrados presentan coincidencia con el grado de importancia que se le dio a la entonación en la expresión oral propuesta por Macias (2017).

5.3 Conclusiones

PRIMERA

La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, al presentar un valor de significancia de 0.00 a través de la prueba de t-student para muestras relacionadas. Es decir, se valida la hipótesis general de la investigación.

SEGUNDO

Se determinó que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, al hallarse un valor de significancia de 0.002 a través de la prueba de t-student para muestras relacionadas. Es decir, se valida la hipótesis específica 1.

TERCERO

Se determinó que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, al hallarse un valor de significancia de 0.000 a través de la prueba de t-student para muestras relacionadas. Es decir, se valida la hipótesis específica 2.

CUARTO

Se determinó que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, al hallarse un valor de significancia de 0.000 a través de la prueba de t-student para muestras relacionadas. Es decir, se valida la hipótesis específica 3.

QUINTO

Se determinó que la aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la entonación en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 368, Moquegua-2024, al hallarse un valor de significancia de 0.000 a través de la prueba de t-student para muestras relacionadas. Es decir, se valida la hipótesis específica 4.

5.4 Recomendaciones

En primer lugar, se recomienda implementar de forma permanente un programa pedagógico basado en juegos lingüísticos en la programación curricular de la Institución Educativa N° 368. Este programa debe incluir actividades dinámicas y creativas que potencien las habilidades de comunicación oral, adaptadas al nivel de desarrollo de los estudiantes de 5 años. Además, se recomienda capacitar a los docentes en el uso de estrategias lúdicas para fomentar un aprendizaje significativo, asegurando la sostenibilidad del impacto positivo observado.

En segundo lugar, dado que se mejora la claridad en la expresión oral se recomienda implementar actividades diseñadas específicamente para trabajar la pronunciación, articulación y la proyección vocal. Por ejemplo, incluir dinámicas como trabalenguas adaptados al nivel de los estudiantes, juegos que involucren la repetición de palabras y frases con énfasis en la vocalización correcta, y el uso de materiales visuales y auditivos que permitan reforzar la asociación entre sonidos y palabras. Asimismo, se sugiere incorporar actividades de imitación, donde los niños escuchen y reproduzcan modelos claros de pronunciación, como canciones infantiles o cuentos narrados.

En tercer lugar, dado que se mejora la fluidez en la expresión oral se recomienda continuar aplicando juegos lingüísticos que fomenten la producción continua y espontánea de lenguaje en los estudiantes. Actividades como las cadenas de palabras o frases, en las que cada niño agrega una palabra o una oración para construir colectivamente una historia, son especialmente útiles, ya que estimulan el flujo verbal sin interrupciones. Asimismo, los juegos de roles y dramatizaciones en los que los niños simulen situaciones de la vida cotidiana promueven un uso natural y fluido del lenguaje, ayudándolos a mantener la continuidad en sus discursos

En cuarto lugar, dado que se mejora la coherencia en la expresión oral se recomienda implementar juegos lingüísticos que promuevan la organización lógica de ideas y su expresión estructurada. Actividades como los juegos de historias en secuencia, donde los estudiantes organizan imágenes desordenadas para narrar un relato coherente, y los ejercicios de completar historias con partes faltantes, resultan especialmente efectivos. Estas dinámicas ayudan a los niños a practicar la conexión entre eventos y a expresar de forma clara el inicio, desarrollo y final de un suceso.

Por último, dado que se mejora la entonación en la expresión oral se recomienda implementar actividades dinámicas y divertidas que trabajen la modulación, ritmo y volumen de la voz. Una estrategia efectiva es incluir juegos de dramatización, en los cuales los estudiantes representen personajes con diferentes emociones como alegría,

tristeza o sorpresa, promoviendo el uso adecuado del tono y el énfasis en la comunicación. También se pueden incorporar lecturas teatralizadas, donde los niños practiquen la variación de la entonación al interpretar roles o situaciones específicas

REFERENCIAS

- Alvear Ortiz, L. F., & Pala Yumiceba, D. C. (2024). *Las retahílas en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Dr. Gabriel García Moreno, cantón Guano*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13351>
- Alvear Ortiz, L. F., Salazar Almeida, P. A., Román Proaño, Z. G., & Altamirano Álvarez, M. C. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *REINCISOL*, 2(4), 304–321. doi:[https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)304-321](https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321)
- Arias, C. I. (2011). El juego como potenciador de la expresión oral libre. *Revista de Lenguas Modernas*, 14.
- Bruner, J. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Oxford University.
- Cassany, D. (2004). *La cocina de la escritura*. Anagrama.
- Castro, A. (2015). La metacognición y los juegos lingüísticos en la educación inicial. *Revista de Educación y Pedagogía*, 25(2), 50-60.
- Cevallos Sandoval, C. K. (2024). Programa de juegos lingüísticos para desarrollar la expresión oral en estudiantes de educación inicial. *Revista Multidisciplinaria*. doi:<https://doi.org/10.47460/uct.v28iSpecial.832>
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. MIT Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4ta ed.). Sage.
- Curipallo Peralta, N. E. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación general básica. *UISRAEL Revista Científica*, 10(2), 191–205. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.827>
- Diaz Sanchez, J., & Rosa Chala, M. (2022). *IMPLEMENTATION OF GAMES AS A DIDACTIC STRATEGY TO IMPROVE ORAL SKILLS IN FOURTH GRADE STUDENTS AT TWO PUBLIC SCHOOLS*. Santiago de Cali.
- Education Endowment Foundation. (2020). *Impact of school closures on the attainment gap*. England: Education Endowment Foundation. Obtenido de <https://educationendowmentfoundation.org.uk/guidance-for-teachers/covid->

- Espinoza Guzman, B. A., & Condori Sutta, M. (2022). *JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I N°214 "SAN ANTONIO" CUSCO, 2022*. Cuzco.
- Figueroa, L., & Figueroa, C. (2019). El impacto de los juegos lingüísticos en el desarrollo de habilidades comunicativas en la educación inicial. *Revista de Innovación Educativa*, 7(1), 45-52.
- Flores Llanos, M. (2017). *Aplicación de estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 047 - La Cascarilla, Jaén 2016*. Cajamarca. Obtenido de https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/2325/T016_41696398_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Garcia, R. (1990). La influencia del juego en el aprendizaje del lenguaje. *Revista de Psicopedagogía*, 18(2), 89-102.
- Garton, A. F., & Pratt, C. (1998). *Learning to be literate: The development of spoken and written language*. Blackwell.
- Gonzales, L. (2013). *Comprensión auditiva en el desarrollo del lenguaje infantil*.
- GUAMÁN ALTAMIRANO, V. D. (2013). *LOS JUEGOS VERBALES Y SU INCIDENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS (AS) DE PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER GRADOS DE LA ESCUELA PARTICULAR "CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA*. Ecuador.
- Halliday, M. K. (1975). *Learning How to Mean: Explorations in the Development of Language*. Edward Arnold.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill.
- Irigoín Edquén, N. F. (2022). *Juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años, IEI 328 – Chota*. Cajamarca.
- Jimenez, A. (2014). *Desarrollo fonológico y su relación con la expresión oral*. Ediciones Didácticas.
- Macias Torres, C. (2017). *DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROLES EN ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE RIESGO*. Colombia.

- Mejía, R., & Principe, S. (2018). Los juegos lingüísticos como estrategia de enseñanza. *Revista de Didáctica y Pedagogía*, 21(3), 45-60.
- Mimbela Osorio, A. R., & Nonato Espinoza, D. C. (2022). *Las rimas para incrementar la conciencia fonológica en niños de 5 años de la IEI N° 658 Fe y Alegría - Huacho durante el año escolar 2021*. Huacho. Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6196/MIMBELA%20Y%20NONATO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Cultura. (2022). *Moquegua informe departamental de resultados : Resultados de Lectura*.
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU.
- Monrroy Arellano, J. R. (2022). *Propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022*. Piura.
- Morrow, L. M. (2007). *Developing literacy in preschool*. Guilford.
- Parás Fuentes, G. (2010). *La interacción social en el aprendizaje de niños en edad preescolar*. Obtenido de <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/570525>
- Piaget, J. (1959). *The Language and Thought of the Child*. Harcourt Brace.
- Piaget, J. (1976). Cognitive Development in Children: Piaget Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2, 176-186. doi:<https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Pucuhuaranga, P. (2016). Influencia de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral en niños de educación inicial. *Tesis de Maestría*, Universidad de San Marcos.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. B. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Sanchez Espejo, F. G. (2019). *Guía de tesis y proyectos de investigación*. Arequipa: Centrum Legalis E.I.R.L.
- Valdivia Reyes, N. E. (2018). *Uso de adivinanzas y trabalenguas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la IEI 636 de Polvora, Tocache, San Martín 2018*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9419/U_NOR_A_ELSA_VALDIVIA_REYES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wasik, B. A., & Bond, M. A. (2001). Beyond the pages of a book: Interactive book reading and language development in preschool classrooms. *Educational Psychology*, 243-250. doi:<https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.2.243>

ANEXOS

INSTRUMENTO – LISTA DE COTEJO

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

I.E.I : _____

EDAD : _____

SECCIÓN : _____

FECHA : _____

SI CUMPLE = 1 ; NO CUMPLE = 0

N°	ITEM	SI	NO
	CLARIDAD		
01	Expresa palabras fáciles de comprender		
02	Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría		
03	Demuestra poseer una correcta dicción		
04	Se expresa oralmente con sentido y claridad		
05	Articula palabras correctamente		
	FLUIDEZ		
06	Se expresa de manera espontánea		
07	Menciona correctamente las palabras al hablar.		
08	Expresa ideas con facilidad.		
09	Demuestra seguridad al hablar.		
10	Expresa sus ideas de acuerdo al texto escuchado		
	COHERENCIA		
11	Expresa organizadamente sus ideas		
12	Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical		
13	Utiliza frases precisas y acertadas		
14	Mantiene un mismo tema		
15	Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas		
	ENTONACIÓN		
16	Se expresa con voz alta al transmitir un mensaje de acuerdo al auditorio		
17	Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje		
18	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.		
19	Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas		
20	Hace uso de entonaciones exclamativas.		

INSTRUMENTO – LISTA DE COTEJO

VARIABLE: JUEGOS LINGÜÍSTICOS

I.E.I :

EDAD :

SECCIÓN :

Este instrumento permite evaluar el progreso de los niños en cada dimensión mediante la observación sistemática durante la aplicación de los juegos lingüísticos.

Nº	ITEM	SI	NO
	RIMAS		
01	Reconoce patrones de rima en palabras		
02	Repite rimas sencillas propuestas		
03	Crea rimas propias con apoyo		
	TRABALENGUAS		
04	Repite trabalenguas cortos con claridad		
05	Muestra entusiasmo al intentar trabalenguas largos		
06	Mejora la pronunciación con la práctica		
	ADIVINANZAS		
07	Comprende el contenido de las adivinanzas		
08	Participa activamente proponiendo respuestas		
09	Formula adivinanzas simples con ayuda		
	PREGONES		
10	Reproduce pregones tradicionales escuchados		
11	Imita el ritmo y entonación de los pregones		
12	Propone pregones nuevos con creatividad		
	RETAHILAS		
13	Memoriza retahílas tradicionales		
14	Participa activamente en la ejecución grupal de retahílas		
15	Utiliza las retahílas para acompañar actividades lúdicas		

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

JUEGOS LINGÜÍSTICOS



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. Datos Generales

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Yujra Pari Luzmila
 1.2 Grado Académico: Profesora
 1.3 Profesión: Docente
 1.4 Institución donde labora: I.E "Señor de los Milagros" N° 43181
 1.5 Cargo que desempeña: Docente del nivel inicial
 1.6 Denominación del Instrumento: Lista de Cotejo
 1.7 Autor/es del Instrumento: Iris Epifania Lupaca Flores, Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
 1.8 Título de la Investigación: APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 368, MOQUEGUA-2024

II. Validación

N°	Indicadores de Evaluación del Instrumento	Criterios sobre los Ítems del Instrumento	Muy malo (1)	Malo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy Bueno (5)
1	Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.					5
2	Objetividad	Están expresados en conductas observables y medibles.					5
3	Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.					5
4	Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.					5
5	Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.					5
6	Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.					5
		Sumatoria Parcial					
		Sumatoria Total					30

III. Resultados de la Evaluación

- a. Valoración Total Cuantitativa: 30
 b. Opinión: Favorable Debe mejorar No favorable
 c. Observaciones:

Moquegua, 03 de octubre del 2024

FIRMA Y SELLO
Yujra Pari Luzmila



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. Datos Generales

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Sara Guillermina Alvares Chire
 1.2. Grado Académico: Bachiller En Educación
 1.3. Profesión: Docente
 1.4. Institución donde labora: I.E.I 368 "Virgen De Las Mercedes"
 1.5. Cargo que desempeña: Profesora
 1.6. Denominación del Instrumento: Lista De Cotejo
 1.7. Autor/es del Instrumento: Iris Epifania Lupaca Flores, Hilari Zamantha Rodrigues Vizcarra
 1.8. Título de la investigación: APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 368, MOQUEGUA -2024

II. Validación

N°	Indicadores de Evaluación del Instrumento	Criterios sobre los Ítems del Instrumento	Muy malo (1)	Malo (2)	Regular (3)	Buena (4)	Muy Buena (5)
1	Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.					5
2	Objetividad	Están expresados en conductas observables y medibles.					5
3	Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.					5
4	Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.					5
5	Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.					5
6	Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.					5
Sumatoria Parcial							
Sumatoria Total							30

III. Resultados de la Evaluación

- a. Valoración Total Cuantitativa: 30
 b. Opinión: Favorable Debe mejorar No favorable

c. Observaciones:

.....

Moquegua, 03 de Octubre del 2024

Nombres y apellidos
FIRMA Y SELLO



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. Datos Generales

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Quispe Gallegos, Edith Ynes
- 1.2 Grado Académico: Magister
- 1.3 Profesión: Docente
- 1.4 Institución donde labora: E.E.S.P.P "M.C.C"
- 1.5 Cargo que desempeña: Docente
- 1.6 Denominación del Instrumento: Lista de Cotejo
- 1.7 Autor/es del Instrumento: Iris Epifania Lupaca Flores, Hilari Zamantha Rodríguez Vizcarra
- 1.8 Título de la investigación: APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 36B, MOQUEGUA-2024

II. Validación

Nº	Indicadores de Evaluación del Instrumento	Criterios sobre los ítems del Instrumento	Muy malo (1)	Malo (2)	Regular (3)	Buena (4)	Muy Buena (5)
1	Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.				4	
2	Objetividad	Están expresados en conductas observables y medibles.					5
3	Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.					5
4	Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.					5
5	Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.					5
6	Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.					5
Sumatoria Parcial							
Sumatoria Total							29

III. Resultados de la Evaluación

- a. Valoración Total Cuantitativa: 29
- b. Opinión: Favorable Debe mejorar No favorable


c. Observaciones:

.....

.....

.....

Moquegua, 02 de Octubre del 2024


 Mg. Quispe Gallegos, Edith Ynes
 FIRMA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 368, MOQUEGUA-2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo influye los juegos lingüísticos en la mejora de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Demostrar que la aplicación de juegos lingüísticos mejora la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos Lingüísticos</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Aplicada</p> <p>DISEÑO DEL ESTUDIO</p> <p>Pre- experimental</p> <p>Se trabajará con 01 solo grupo para aplicar el pretest y postest.</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024? • ¿En qué medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la fluidez en la expresión oral 	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar como influye la aplicación de juegos lingüísticos en mejorar la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024 • Identificar como influye la aplicación de juegos 	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024 • La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la fluidez en 	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Expresión Oral</p>	<p>ESQUEMA</p> <p>G O₁ X O₂</p> <p>G = Grupo de estudio</p> <p>O₁ = Medición del Pretest</p> <p>O₂= Medición del Postest</p> <p>X = Aplicación o manipulación de la variable independiente.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>La población está constituida por 101 estudiantes de la IEI</p>

<p>de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024? • ¿En que medida la aplicación de juegos lingüísticos mejora la entonación en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024? 	<p>lingüísticos en mejorar la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar como influye la aplicación de juegos lingüísticos en mejorar la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024 • Identificar como influye la aplicación de juegos lingüísticos en mejorar la entonación en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 368, Moquegua-2024 	<p>la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la coherencia en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024 • La aplicación de juegos lingüísticos mejora significativamente la entonación en la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°368, Moquegua-2024 		<p>368 Cuna Jardín Virgen de las Mercedes</p> <p>MUESTRA La muestra que se utilizó es 23 estudiantes de 5 años.</p> <p>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>
---	--	---	--	---

REPORTE DE ORIGINALIDAD - TURNITIN

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA



TESIS

APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA
EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 368, MOQUEGUA-2024

PRESENTADO POR LAS BACHILLERES:

Lupaca Flores, Iris Epifania (orcid.org/0009-0009-1861-8179)

Rodriguez Vizcarra, Hilarí Zamantha (orcid.org/0009-0002-9349-1066)

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

ASESORA:

Prof. Cahuana Colana, Ana María Catherine (orcid.org/0009-0007-5941-6886)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias de enseñanza aprendizaje en primera infancia

MOQUEGUA – PERÚ

2024

Resumen de coincidencias

20 %

1	repositorio.uladech.ed...	4 %
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	3 %
	Fuente de Internet	
3	repositorio.ucv.edu.pe	2 %
	Fuente de Internet	
4	repositorio.usanpedro...	1 %
	Fuente de Internet	
5	Entregado a Universida...	1 %
	Trabajo del estudiante	
6	Entregado a Johnson a...	1 %
	Trabajo del estudiante	
7	Entregado a Universida...	1 %
	Trabajo del estudiante	
8	repositorio.une.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
9	Entregado a Universida...	1 %
	Trabajo del estudiante	
10	www.repositorio.pedag...	1 %
	Fuente de Internet	

TABULACIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE JUEGOS LINGÜÍSTICOS

Estudiantes 05 años	RIMAS			TRABALENGUAS			ADIVINANZAS			PREGONES			RETAHILAS		
	Reconoce patrones de rima en palabras	Repite rimas sencillas propuestas	Crea rimas propias con apoyo	Repite trabalenguas cortos con claridad	Muestra entusiasmo al intentar trabalenguas largos	Mejora la pronunciación con la práctica	Comprende el contenido de las adivinanzas	Participa activamente proponiendo respuestas	Formula adivinanzas simples con ayuda	Reproduce pregones tradicionales escuchados	Imita el ritmo y entonación de los pregones	Propone pregones nuevos con creatividad	Memoriza retahílas tradicionales	Participa activamente en la ejecución grupal de retahílas	Utiliza las retahílas para acompañar actividades lúdicas
ANAHUI NUÑONCCA, CRISTHIAN THIAGO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
ANGELES MONTOYA , LIA ALESSANDRA	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
CAHUANA CCALAHUILLE , IAN FELIX SEBASTIAN	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
FILINICH PALOMINO,BRIANY ZULEYKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
GARCIA GOMEZ, CATALINA ALONDRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
JIMENEZ CAUSA, BRIANNA IVANNA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
LAURA PERCA, ASHLI ZHAVIA	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0
LIMA HUALLPA, LUHANA ITZEL	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0
LIMACHI TICONA, YASURI YAMILETH	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1
MAMANI APAZA, ARELIZ KRISTEL	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
MAQUERA CONDORI, ELIZABETH ISABELLA	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
MERMA FERNANDEZ, ARIANA YAQUELIN	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
NINA LEAÑO, GABRIEL EDUARDO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
ORQUIS LOPEZ , KAHORI DEYKA	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0
PAMO IZQUIERDO, ITZEL EMILY KENDRA	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0
PILCO MAMANI, SAMY YAMILET	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1
RAMOS SIMON, DANIELA ALESSIA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
ROQUE LASACA, RANDOLL OCTAVIO Yael	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
SOSA ZAPATA, ALICE	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1
ZEBALLOS LEVANO, OSMAR LEAO	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
CHAVEZ FERNANDEZ, CATINA MASHALL	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1
COAGUILA MAMANI, ISAAC KYLIAN SLOAN	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
FLORES VALDEZ THIAGO ANDRÉ	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1

TABULACIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL – PRETEST

Estudiantes 05 años	CLARIDAD					TOTAL	FLUIDEZ					TOTAL	COHERENCIA					TOTAL	ENTONACIÓN					TOTAL
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5		Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10		Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15		Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	
ANAHUI NUÑONCCA, CRISTHIAN THIAGO	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	1	3	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	1	4
ANGELES MONTOYA , LIA ALESSANDRA	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	0	2
CAHUANA CCALAHUILLE , IAN FELIX SEBASTIAN	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	1	3	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	1	2
FILINICH PALOMINO,BRIANY ZULEYKA	1	1	0	1	1	4	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1
GARCIA GOMEZ, CATALINA ALONDRA	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	1	1	0	0	0	2
JIMENEZ CAUSA, BRIANNA IVANNA	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
LAURA PERCA, ASHLI ZHAVIA	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
LIMA HUALLPA, LUHANA ITZEL	1	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2
LIMACHI TICONA, YASURI YAMILETH	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	4	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
MAMANI APAZA, ARELIZ KRISTEL	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
MAQUERA CONDORI, ELIZABETH ISABELLA	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MERMA FERNANDEZ, ARIANA YAQUELIN	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	3	1	0	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3
NINA LEAÑO, GABRIEL EDUARDO	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0
ORQUIS LOPEZ , KAHORI DEYKA	0	1	0	0	1	2	1	1	1	0	1	4	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1
PAMO IZQUIERDO, ITZEL EMILY KENDRA	1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PILCO MAMANI, SAMY YAMILET	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1
RAMOS SIMON, DANIELA ALESSIA	1	0	1	1	1	4	1	0	1	0	1	3	0	0	1	1	1	3	1	0	1	0	1	3
ROQUE LASACA, RANDOLL OCTAVIO YAEL	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	0	2	0	0	0	0	1	1
SOSA ZAPATA, ALICE	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	0	2	1	1	0	1	0	3	0	1	0	0	1	2
ZEBALLOS LEVANO, OSMAR LEAO	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
CHAVEZ FERNANDEZ, CATINA MASHALL	1	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2
COAGUILA MAMANI, ISAAC KYLIAN SLOAN	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	1	0	0	0	0	1
FLORES VALDEZ THIAGO ANDRÉ	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0

TABULACIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL – POSTEST

Estudiantes 05 años	CLARIDAD					TOTAL	FLUIDEZ					TOTAL	COHERENCIA					TOTAL	ENTONACIÓN					TOTAL
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5		Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10		Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15		Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	
ANAHUI NUÑONCCA, CRISTHIAN THIAGO	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	0	1	4
ANGELES MONTOYA , LIA ALESSANDRA	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	3	1	0	1	1	1	4
CAJUANA CCALAHUILLE , IAN FELIX SEBASTIAN	1	1	1	1	0	4	1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4
FILINICH PALOMINO,BRIANY ZULEYKA	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	4
GARCIA GOMEZ, CATALINA ALONDRA	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4
JIMENEZ CAUSA, BRIANNA IVANNA	1	1	0	0	0	2	1	0	0	1	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5
LAURA PERCA, ASHLI ZHAVIA	0	1	1	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3
LIMA HUALLPA, LUHANA ITZEL	1	1	1	1	0	4	1	0	1	0	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	1	4
LIMACHI TICONA, YASURI YAMILETH	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5
MAMANI APAZA, ARELIZ KRISTEL	0	1	1	0	0	2	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5
MAQUERA CONDORI, ELIZABETH ISABELLA	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5
MERMA FERNANDEZ, ARIANA YAQUELIN	0	1	1	0	0	2	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5
NINA LEAÑO, GABRIEL EDUARDO	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	3
ORQUIS LOPEZ , KAHORI DEYKA	1	1	1	1	1	5	0	1	0	0	1	2	1	1	1	1	0	4	0	1	1	1	1	4
PAMO IZQUIERDO, ITZEL EMILY KENDRA	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5
PILCO MAMANI, SAMY YAMILET	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5
RAMOS SIMON, DANIELA ALESSIA	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	1	3	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	4
ROQUE LASACA, RANDOLL OCTAVIO YAEL	0	1	1	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3
SOSA ZAPATA, ALICE	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4
ZEBALLOS LEVANO, OSMAR LEO	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	1	5
CHAVEZ FERNANDEZ, CATINA MASHALL	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5
COAGUILA MAMANI, ISAAC KYLIAN SLOAN	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5
FLORES VALDEZ THIAGO ANDRÉ	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	1	5

EVIDENCIAS DE SU APLICACIÓN







PRE TEST

INSTRUMENTO – LISTA DE COTEJO

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

NOMBRE : Lia
EDAD : 5 años
SALA : Roja
FECHA : 09-10-2024
SI CUMPLE = 1 ; NO CUMPLE = 0

N°	ITEM	SI	NO
	CLARIDAD		
01	Expresa palabras fáciles de comprender		0
02	Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría		0
03	Demuestra poseer una correcta dicción		0
04	Se expresa oralmente con sentido y claridad	1	
05	Articula palabras correctamente	1	
	FLUIDEZ		
06	Se expresa de manera espontánea	1	
07	Menciona correctamente las palabras al hablar.		0
08	Expresa ideas con facilidad.		0
09	Demuestra seguridad al hablar.		0
10	Expresa sus ideas de acuerdo al texto escuchado		0
	COHERENCIA		
11	Expresa organizadamente sus ideas		0
12	Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical		0
13	Utiliza frases precisas y acertadas		0
14	Mantiene un mismo tema	1	
15	Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas		0
	ENTONACIÓN		
16	Se expresa con voz alta al transmitir un mensaje de acuerdo al auditorio		0
17	Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje	1	
18	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.		0
19	Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas		0
20	Hace uso de entonaciones exclamativas.		0

PRE TEST

INSTRUMENTO - LISTA DE COTEJO

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

NOMBRE Sebastian
EDAD 5 años
SALA Roja
FECHA 10-10-2024
SI CUMPLE = 1 ; NO CUMPLE = 0

N°	ITEM	SI	NO
	CLARIDAD		
01	Expresa palabras fáciles de comprender		0
02	Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría		0
03	Demuestra poseer una correcta dicción		0
04	Se expresa oralmente con sentido y claridad		0
05	Articula palabras correctamente	1	
	FLUIDEZ		
06	Se expresa de manera espontánea		0
07	Menciona correctamente las palabras al hablar.		0
08	Expresa ideas con facilidad.		0
09	Demuestra seguridad al hablar.	1	
10	Expresa sus ideas de acuerdo al texto escuchado		0
	COHERENCIA		
11	Expresa organizadamente sus ideas		0
12	Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical		0
13	Utiliza frases precisas y acertadas	1	
14	Mantiene un mismo tema	1	
15	Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas		0
	ENTONACIÓN		
16	Se expresa con voz alta al transmitir un mensaje de acuerdo al auditorio		0
17	Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje		0
18	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.		0
19	Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas		0
20	Hace uso de entonaciones exclamativas.	1	

POST-TEST
INSTRUMENTO – LISTA DE COTEJO
VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

NOMBRE : L?a
 EDAD : 5 años
 SALA : Reja
 FECHA : 05-11-24
 SI CUMPLE= 1 NO CUMPLE= 0

N°	ITEM	SI	NO
CLARIDAD			
01	Expresa palabras fáciles de comprender	1	
02	Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría	1	
03	Demuestra poseer una correcta dicción	1	
04	Se expresa oralmente con sentido y claridad	1	
05	Articula palabras correctamente	1	
FLUIDEZ			
06	Se expresa de manera espontánea	1	
07	Menciona correctamente las palabras al hablar.	1	
08	Expresa ideas con facilidad.	1	
09	Demuestra seguridad al hablar.	1	
10	Expresa sus ideas de acuerdo al texto escuchado	1	
COHERENCIA			
11	Expresa organizadamente sus ideas	1	
12	Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical	1	
13	Utiliza frases precisas y acertadas		0
14	Mantiene un mismo tema	1	
15	Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas		0
ENTONACIÓN			
16	Se expresa con voz alta al transmitir un mensaje de acuerdo al auditorio	1	
17	Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje		0
18	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.	1	
19	Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas	1	
20	Hace uso de entonaciones exclamativas.	1	

POST-TEST

INSTRUMENTO – LISTA DE COTEJO

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

NOMBRE : Sebastián
EDAD : 5 años
SALA : Roja
FECHA : 06-11-24
SI CUMPLE= 1 NO CUMPLE= 0

N°	ITEM	SI	NO
	CLARIDAD		
01	Expresa palabras fáciles de comprender	1	
02	Utiliza un vocabulario al alcance de la mayoría	1	
03	Demuestra poseer una correcta dicción	1	
04	Se expresa oralmente con sentido y claridad	1	
05	Articula palabras correctamente		0
	FLUIDEZ		
06	Se expresa de manera espontánea	1	
07	Menciona correctamente las palabras al hablar.		0
08	Expresa ideas con facilidad.	1	
09	Demuestra seguridad al hablar.	1	
10	Expresa sus ideas de acuerdo al texto escuchado		0
	COHERENCIA		
11	Expresa organizadamente sus ideas	1	
12	Expresa sus ideas con orden lógico teniendo en cuenta la estructura gramatical	1	
13	Utiliza frases precisas y acertadas	1	
14	Mantiene un mismo tema	1	
15	Utiliza ideas interconectadas e interrelacionadas	1	
	ENTONACIÓN		
16	Se expresa con voz alta al transmitir un mensaje de acuerdo al auditorio		0
17	Expresa ideas con armonía y acentuación grata del lenguaje	1	
18	Demuestra seguridad al entonar cada palabra emitida.	1	
19	Hace uso de entonaciones enunciativas e interrogativas	1	
20	Hace uso de entonaciones exclamativas.	1	

AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE LA VARIABLE EXPRESIÓN ORAL



"Decenio de Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres 2018 - 2027"
"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

CARGO

Moquegua 01 de Octubre de 2024

OFICIO N° 0558 -2024-DREMO/DGEESPP "MCC"-M.-

Señora

Prof. MARÍA CONSUELO CORNEJO MEDINA
Directora de la Institución Educativa Inicial N° 368 "Virgen de las Mercedes"

PRESENTE -

Asunto : Solicito Autorización para Aplicación de Instrumentos de Investigación

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente a nombre de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Mercedes Cabello de Carbonera" que me honro en dirigir y a la vez comunicarle que, las Srtas. IRIS EPIFANIA LUPACA FLORES y HILARI ZAMANTHA RODRIGUEZ VIZCARRA de la Especialidad de Educación Inicial de nuestra Casa Superior de Estudios, requieren aplicar su trabajo de Investigación denominado "APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VIRGEN DE LAS MERCEDES".

En tal sentido, me permito recurrir a Ud. para solicitarle la autorización correspondiente a fin de que dichas estudiantes puedan aplicar sus Instrumentos de Validación para el desarrollo de su Tesis del Trabajo de Investigación.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para renovarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"MERCEDES CABELLO DE CARBONERA"
[Firma]
MARÍA DAYSI NOEMI COBA JIMÉNEZ
C. M. 1497487283
DIRECTORA GENERAL (R)

DNCI/DRE-G-EESP/PM
DPR/SEC.
c/c: Archivo

Distrito: Prolong. Av. Mariano Lina Lúqueza s/n
C.P.M. San Antonio
Teléfax: 053472080

"Liderando la Educación en Moquegua"

Instituciones Educativas: "Escuela Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera", "Escuela Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera", "Escuela Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera"

Sitio Web: www.mcc.edu.pe
Correo E-mail: comunicacion@pcc.edu.pe