

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

ESCUELA DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA**



**INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS
TRADICIONALES EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PATAZ 2024**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN: GESTIÓN Y
ACREDITACIÓN EDUCATIVA**

AUTORA

Br. Delgado Medina, Hortencia Gladys

<https://orcid.org/0009-0000-3391-0113>

ASESORA

Dra. Suárez Santa Cruz Liliana Del Carmen

<https://orcid.org/00003-2560-7768>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión de la calidad

TRUJILLO - PERÚ

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado:

Yo, Dra. Liliana del Carmen Suárez Santa Cruz con DNI N° 41837348, como asesora del trabajo de investigación titulado “INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PATAZ 2024”, desarrollado por la egresada Hortencia Gladys Delgado Medina con DNI N°19406256 del Programa de maestría en EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA; Considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada escuela.



Liliana del Carmen Suárez Santa Cruz
DNI: 41837348

Dra. Liliana del Carmen Suárez Santa Cruz

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, S.J.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DR. MARCOANTONIO PACHERRES TORREJÓN

Rector de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. SILVIA VALVERDE ZAVALA

Vicerrectora Académica

DRA. GINA ZAVALA ESPEJO

Vicerrectora de Investigación

DR. LUIS ORLANDO MIRANDA DIAZ

Director de la Escuela de Posgrado

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

A DIOS por haberme iluminado y mostrado el camino para hacer realidad la culminación de este trabajo de una manera sostenible y exitosa.

A mi querida madre, esposo e hijos por ser los principales promotores para lograr mis sueños, por confiar y creer en mis expectativas, por los consejos, valores y principios que me han inculcado y que gracias a ellos he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy.

La autora

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por haberme dado la oportunidad de seguir creciendo como una excelente profesional facilitándome los instrumentos necesarios para la consecución de mis metas
A la Universidad Católica de Trujillo BENEDICTO XVI por abrirnos sus puertas para poder cristalizar mi ideal y a todos los docentes de lejos (Sierra y Selva).

Gracias a nuestros docentes por su incansable labor de hacernos mejores profesionales y fomentarnos el amor por la investigación independientemente de la profesión que tengamos.

La autora

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Hortencia Gladys Delgado Medina** con DNI N.º **19406256**, egresada del **Programa de maestría en EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**, doy fe de que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Escuela de Posgrado** para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE GESTIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PATAZ 2024”**, el cual consta de un total de **98 páginas**, incluyendo tablas y figuras, y **44 páginas de anexos**.

Dejo constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaro, bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de mi exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaro que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconozco que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de mi exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

La autora



Hortencia Gladys Delgado Medina

DNI N° 19406256

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. METODOLOGÍA.....	31
2.1. Enfoque, tipo.....	31
2.2. Diseño de investigación	31
2.3. Población, muestra y muestreo	32
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	32
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	33
2.6. Aspectos éticos en investigacion	33
III. RESULTADOS.....	35
IV. DISCUSIÓN.....	41
V. CONCLUSIONES.....	45
VI. RECOMENDACIONES	46
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Expresión oral en el pre y post test de expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa N° 1730	35
Tabla 2. Dimensión. Fluidez en el pre y post test de la expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa N° 1730	35
Tabla 3. Dimensión Claridad en el pre y post test de la expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa N° 1730	36
Tabla 4. Análisis estadísticos del pre y post test con respecto al programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial.....	37
Tabla 5. Análisis de prueba de normalidad con respecto al programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1730	38
Tabla 6. Contrastación de hipótesis con respecto al programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1730	39

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de un programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de los niños de la Institución Educativa Inicial Pataz 2024. Se trabajó bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño preexperimental con pre y postest a un solo grupo, la muestra estuvo conformada por 20 niños de 4 y 5 años, a quienes se aplicó una ficha de observación basada en dos dimensiones: claridad y fluidez, la intervención consistió en sesiones lúdicas estructuradas con juegos tradicionales, que promovieron el desarrollo del lenguaje oral en un ambiente participativo y motivador, los datos recogidos fueron procesados mediante estadística descriptiva e inferencial, utilizando la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, los resultados evidenciaron mejoras significativas en ambas dimensiones de la expresión oral, demostrando la efectividad del programa, en la dimensión fluidez, los niños incrementaron su capacidad para comunicarse de forma más continua, espontánea y segura, en cuanto a la claridad, se observó un progreso en la pronunciación, estructuración de frases y comprensión del lenguaje, se concluye que el uso intencionado de juegos tradicionales constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer las habilidades comunicativas en la educación inicial, y se recomienda su incorporación en las prácticas docentes, así como su valoración en políticas educativas orientadas al desarrollo integral del niño.

Palabras clave: juegos tradicionales, expresión oral, fluidez, claridad, educación inicial.

ABSTRACT

The present study aimed to determine the influence of a traditional games management program on the oral expression of children at the Pataz 2024 Initial Educational Institution. It worked under a quantitative approach, of an applied type, with a pre-experimental design with pre and posttest to a single group, the sample consisted of 20 children aged 4 and 5 years, to whom an observation form based on two dimensions was applied: clarity and fluency, the intervention consisted of structured play sessions with traditional games, which promoted the development of oral language in a participatory and motivating environment, the data collected were processed through descriptive and inferential statistics, using the Wilcoxon signed rank test, the results showed significant improvements in both dimensions of oral expression, demonstrating the effectiveness of the program, in the fluency dimension, children increased their ability to communicate in a more continuous, spontaneous and safe way, in terms of clarity, progress was observed in pronunciation, sentence structuring and language comprehension, It concludes that the intentional use of traditional games constitutes an effective pedagogical strategy for strengthening communication skills in early childhood education, and its incorporation into teaching practices is recommended, as well as its assessment in educational policies aimed at the comprehensive development of children.

Keywords: traditional games, oral expression, fluency, clarity, early childhood education.

I. INTRODUCCIÓN

La educación en los primeros años de vida se erige como un periodo trascendental y fundacional en el desarrollo humano integral. Durante esta etapa crítica, la adquisición y el perfeccionamiento de las competencias comunicativas, con particular énfasis en la expresión oral, ocupan un lugar central (Devia, 2025). Su desarrollo en este nivel educativo no solo es importante, sino que se considera crucial para el desenvolvimiento global de los niños y niñas, por tanto, el lenguaje oral se configura como el principal instrumento que permite al infante exteriorizar su mundo interno, tales como pensamientos, ideas, deseos, emociones y vivencias, a la vez que se establece como un medio privilegiado para la relación con los otros y como una herramienta fundamental para el aprendizaje integral (Marques, 2024).

A nivel internacional se reconoce cada vez más la importancia del juego tradicional en el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia. Datos globales recientes revelan que 1 de cada 4 niños de 5 años (unos 35 millones) nunca ha accedido a educación preescolar, lo que limita sus oportunidades de socialización y juego educativo en la etapa crítica de desarrollo del lenguaje (UNESCO, 2021). A su vez, informes de la OCDE muestran que los propios niños valoran enormemente estas experiencias lúdicas: 4 de cada 10 niños de 5 años señalan que poder jugar es lo mejor de asistir al centro preescolar. Este énfasis infantil en el juego coincide con hallazgos académicos: la interacción lúdica acelera la adquisición de vocabulario, la fluidez verbal y la comprensión comunicativa en comparación con métodos instructivos tradicionales (Zosh et al., 2022). En suma, la comunidad internacional ha pasado de ver el juego como algo opcional a entenderlo como un derecho infantil y un catalizador para el desarrollo del lenguaje oral en edades tempranas.

En Europa y Norteamérica, por ejemplo, se ha documentado el impacto del contexto pandémico en las habilidades lingüísticas infantiles: en Inglaterra, la proporción de niños de 5 años que alcanzó un nivel lingüístico esperado cayó a 58,7% en 2021, comparado con 72% antes de la pandemia (Education Endowment Foundation, 2022). Este descenso de -13 puntos porcentuales se atribuye a la disminución de interacciones sociales y actividades lúdicas presenciales durante los confinamientos, lo que evidencia cómo la falta de juego colectivo repercute negativamente en la expresión oral. En África, por ejemplo, los juegos indígenas se han usado para enriquecer el lenguaje: introducir

palabras nuevas a los niños a través de rondas y canciones tradicionales amplía su vocabulario y potencia sus habilidades de lenguaje oral (Mwinsa y Dagada, 2024).

Esto refleja un fenómeno global, donde estudios en 18 países ya habían detectado una prevalencia importante de trastornos del habla y lenguaje en preescolares, problemática que el juego educativo puede ayudar a mitigar (G. Huamán, 2025). Por su parte, el Banco Mundial viene impulsando pedagogías basadas en el juego en programas de educación inicial; un caso ilustrativo es Tanzania, donde se capacitó a docentes en metodologías lúdicas para mejorar la alfabetización temprana y las habilidades lingüísticas de los niños (Todd y Mziray, 2024). En síntesis, tanto en Europa, Asia como Norteamérica existe un consenso creciente respaldado por datos recientes: la gestión adecuada de juegos tradicionales y actividades lúdicas en la educación inicial tiene un impacto claramente positivo en la expresión oral infantil, favoreciendo un desarrollo lingüístico más pleno y equitativo a nivel internacional (Yatmaz et al., 2021).

Los países de América Latina han reavivado su aprecio por los juegos tradicionales como método de instrucción en la educación de la primera infancia, reconociendo que las rondas, canciones y juegos autóctonos transmitidos de generación en generación pueden ser aliados con el objetivo de mejorar la expresividad oral de los niños. México, por ejemplo, incorpora en su currículo de preescolares actividades lúdicas con juegos tradicionales mexicanos como rondas y retahílas para enriquecer el lenguaje y la tradición oral de los niños (Retana, 2022). Los juegos tradicionales colombianos también se han empleado en entornos educativos y así poder mejorar la capacidad de los alumnos para comunicarse eficazmente. Estos juegos proporcionan un contexto familiar y atractivo para que los niños practiquen habilidades lingüísticas, mejorando así su capacidad de comunicarse de manera efectiva tanto en entornos virtuales como presencias (Avendaño et al., 2022). La conciencia fonológica es crítica para el desarrollo del lenguaje, particularmente en las primeras etapas de la lectura y la escritura. En Ecuador, existe una tendencia a comenzar prematuramente la alfabetización, lo que puede socavar el desarrollo de habilidades lingüísticas fundacionales (Posligua y Pachay, 2021).

En el Perú, la expresión oral en la educación inicial se ha convertido en un foco de atención dada su influencia en los aprendizajes futuros. Según el INEI, en 2022 sólo el 43,6% de los niños entre 9 y 36 meses pudieron mantener una conversación oral adecuada a su edad, es decir, menos de la mitad de los niños menores de 3 años alcanzan los hitos esperados de lenguaje (INEI, 2023). Esta tendencia a la baja se atribuye, entre otros factores, al impacto de la pandemia de COVID-19, que redujo las oportunidades de

socialización y estimulación lingüística presencial en los años 2020-2021. Frente a estos desafíos, el (MINEDU) ha incorporado en el programa que se sigue a escala nacional que los docentes faciliten experiencias lúdicas (canciones, rimas, juegos de roles, cuentos y juegos tradicionales) para desarrollar el lenguaje y la comunicación. Esta orientación se basa en estudios nacionales que muestran los beneficios de las metodologías activas (Ministerio de Educación, 2025).

En el contexto actual de la educación infantil, persiste una preocupación latente por la pérdida de estrategias pedagógicas significativas que fomenten el desarrollo integral del niño. A pesar de la riqueza cultural y educativa que encierran los juegos tradicionales, estos han sido progresivamente desplazados por métodos más estructurados y descontextualizados (Chávez et al., 2021). Asimismo, proyectos locales como los implementados por la Dirección de Educación Inicial de MINEDU en zonas rurales bilingües reportan avances cuando se usa la lengua materna y juegos autóctonos para estimular a niños de 3 a 5 años en pronunciar palabras nuevas y contar experiencias cotidianas en voz alta (Ministerio de Educación, 2021). Si bien estas políticas están en marcha, aún persisten retos en su implementación efectiva: capacitar a más docentes en enfoques lúdicos, dotar de materiales interculturales pertinentes (por ejemplo, libros de cuentos en lenguas originarias, kits de juguetes tradicionales), y monitorear el impacto de estas acciones en los indicadores de expresión oral. No menos importante, se requiere sensibilizar a las comunidades sobre la importancia de expresar las opiniones en relación con jugar con los niños pequeños.

En la Institución Educativa N° 1730 del Anexo de Huancas, comprensión del Distrito de Tayabamba, Provincia de Pataz, se ha detectado que los estudiantes de 4 y 5 años de edad no se expresan adecuadamente a su edad presentando un vocabulario muy infantil, algunos niños no pronuncian bien o no articulan adecuadamente; lo cual dificulta el aprendizaje en estos niños al no poder expresarse y hacerse comprender. Por otro lado, tenemos las burlas de los otros niños que si se expresan adecuadamente. Además, tenemos el excesivo amor o cariño de una variedad de personas mayores, incluidos los abuelos, que, debido a su nivel cultural, se expresan mal frente a sus niños y les hablan en diminutivo; por ejemplo, les dicen, “anda tu jayin con tu pofesoya”. Los padres deben decir “anda al jardín con tu profesora”. Los niños al escuchar mal también pronuncian mal y creen que son unos bebitos.

Es por todo esto que se ha detectado que en los niños de 5 años de la I.E. N° 1730 de Huancas-Tayabamba-Pataz-2024, su expresión oral no es la adecuada en relación con

su edad, es invariable y muy evidente la insuficiente calidad en la articulación de las palabras y frases cortas. Presentando dificultad al expresarse, son callados, tímidos y miedosos. Consideramos que este momento, la comunicación oral es de suma importancia, pero se visualiza que en las comunidades rurales a los niños pequeños los tratan y expresan su amor diciéndoles palabras en diminutivo; además, los niños debido a su corta edad para lograr lo que desean, actúan como bebés y usan expresiones en forma deformada. Existen ciertas deficiencias en los niños con respecto a la expresión oral de orden orgánico, como, por ejemplo, Inmadurez en la articulación” – en otras palabras, el retraso en la maduración de la articulación de algunos niños. Después de los 4 años estamos en el post etapa de los 4 años, los niños saben cómo fonética, pero reproducen frases de manera aleatoria, como, por ejemplo: camelo en lugar de caramelo, por Caramelo. Esto se debe a que el niño pequeño está aprendiendo a vocalizar y su voz se clasifica en etapas muy primitivas a la etapa de bucal no madurada.

Ante esta realidad, se han sugerido diversas soluciones o alternativas. Se sugiere, como primer paso, identificar las dificultades que atraviesa un niño en la institución Educativa, en su hogar y en la sociedad en donde se desarrolla. Además, que debe realizarse charlas con los padres de familia para que pronuncien bien las palabras o usar palabras normales fáciles de pronunciar sin minimizarlos ni engreírlos mucho a la hora de comunicarse con sus niños y si el problema persiste, Es importante educar a las familias sobre la importancia de llevar a sus hijos a un profesional. También se han propuesto realizar juegos en donde los niños tengan que verbalizar en todo momento para que los niños que tengan dificultades participen y logran nivelarse con los otros niños que no tienen problemas. Asimismo, se recomienda colocar en el aula, pequeños carteles para que la docente y los niños lo lean todos los días y lograr así una adecuada expresión oral de todos los niños. También, se ha sugerido que la docente diga rimas y poesías para que todos los niños lo repitan y así logren mejorar su expresión oral, que la docente y los niños jueguen diversas rondas en la cual los niños participan cantando y, por ejemplo, la ronda del aseo y los tronquitos, para dar a los infantes, la oportunidad de expresar sus sentimientos de forma clara, concisa y fluida.

Por otro lado, los padres de familia tienen que comprender que el juego es muy importante para los niños debido a su corta edad y que ellos como padres deben de participar en los juegos de sus hijos porque con ello están creando fuertes lazos de amor y confianza que los niños tendrán con sus padres y que nunca se borrará de su mente. Los niños juegan con todo lo que encuentran, con palos, piedras botellas descartables, telas,

papeles, bolsas, tubos, con prendas de vestir, también pueden jugar imitando los sonidos que emiten los animales como el perro, el gato, la oveja, el león, etc. Es por eso por lo que se realiza esta tesis, por lo que, mediante los juegos tradicionales, siendo además muy fáciles y accesibles, son de gran importancia, teniendo funcionamiento a nivel intelectual desarrollando las habilidades, creatividad, ayudando en sus reflejos, socializando con los demás, y, por ende, favorece el desarrollo de su expresión oral, al compartir las normas de los diferentes juegos a practicar.

Este tipo de situación me ha llevado a formularme en este problema de investigación ¿cómo influye un programa de juegos tradicionales en la expresión oral de los niños del nivel inicial de la institución educativa de Pataz 2024? Y los problemas específicos ¿Cómo influye un programa de juegos tradicionales en la dimensión de fluidez en la expresión oral de los niños del nivel inicial de la institución educativa de Pataz 2024? ¿Cómo influye un programa de juegos tradicionales en la dimensión de claridad en la expresión oral de los niños del nivel inicial de la institución educativa de Pataz 2024?

En este sentido se formularon los objetivos del estudio, como objetivo general se planteó, Determinar la influencia de un programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de la Institución Educativa Inicial Pataz 2024 y objetivos específicos se formularon, Determinar la influencia de un programa de gestión de juegos tradicionales en la dimensión de fluidez de la expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa Pataz 2024 del año 2024, Determinar la influencia de un programa de gestión de juegos tradicionales en la dimensión de claridad de la expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa Pataz 2024.

En el caso de la justificación, a nivel teórico a abordar en el presente trabajo estriba en la señalada dificultad del conjunto de expresión oral en veinte niños de la Institución Educativa Pataz 2024. En esta línea, este estudio contribuirá a la base de datos sobre la variable gestión de un programa de juegos tradicionales y la expresión oral. De la misma forma, el estudio constituirá una herramienta actual orientada a los recientes hallazgos sobre el tema propuesto. Con sustento en la autora y, por último, el último, hazlo bibliográficamente “razonamiento”, creemos que nuestro trabajo puede ser una base para investigaciones futuras.

A nivel práctico, este trabajo es relevante, porque satisfacen las necesidades del sistema educativo peruano, tal y como se definen en el proyecto pedagógico del currículo de la educación Inicia. Esta propuesta menciona que, para facilitar la expresión oral, el

educador crea entornos en los que el niño puede entablar una conversación improvisada, contar sus experiencias, debatir un tema, comprender mensajes orales básicos, etc. Permitirá conocer de manera objetiva la práctica en la influencia de un programa de gestión educativa y la expresión oral, esto servirá para informar a las instituciones educativas que realicen acciones adecuadas de acuerdo con los objetivos que se propusieron. Es decir, planifiquen, implementen y desarrollen estrategias, métodos y/o técnicas para el mejoramiento u optimización de sus gestiones y de las relaciones interpersonales convirtiéndose este estudio en una herramienta para el desarrollo de una organización.

A nivel metodológico, Justificación del estudio. Dado que, en el estudio, el método científico, que es hipotético deductivo y para establecer la conexión de las variables de forma objetiva, así como la objetividad y racionalidad de la información que se recoja, se utilizará de forma rigurosa la técnica lógica de la investigación, quedará justificado. El instrumento que se utilizará se validará por juicios de expertos con una escala de 0 a 5 obteniéndose una puntuación media de cinco, lo que significa que el nivel de validez es bastante bueno y confiabilidad y será adecuado para su uso en otras investigaciones. Los niños que participen en el juego y la enseñanza lúdica tendrán un desempeño académico superior al de los niños que no juegan. Desde los primeros años de vida los niños se expresan por decisión propia entrelazando naturalmente palabras, movimientos, emociones y alegrías cuando pasan los años buscan al otro para jugar y comunicarse lo encuentran en el jardín o en otros lugares, creando, repitiendo, juego que los hacen correr, ocultarse, encontrarse, saltar trepar, o también utilizando algunos objetos naturales o estructurados para jugar y comunicarse (Silva et al., 2024).

A nivel social, este estudio es justificado porque la comunicación a escala mundial puede lograrse mediante la expresión vocal, por medio de la cual las personas, interactúan, informan y reciben información para lograr un adecuado desarrollo, de su país tanto en, socio cultural como en socio educativo, y socio económico. Para Yakovlev (2023), examina el proceso de aprendizaje de idiomas, realiza un estudio sobre los distintos tipos de solicitud y llega a la conclusión de que el lenguaje completo no se forma a partir de otros tipos de información.

Al formular la Hipótesis, como Hipótesis general se planteó la siguiente, la práctica de juegos tradicionales influye positivamente en la mejora de la expresión oral en niños de Educación Inicial de Pataz 2024, y como hipótesis específicas, un programa de gestión de Juegos tradicionales influye positivamente en la dimensión de fluidez de la

expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa Pataz 2024, Un programa de gestión de Juegos tradicionales influye positivamente en la dimensión de claridad de la expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa Pataz 2024.

Con respecto a estudios previos a esta investigación se consideró a nivel internacional a Bermúdez et al. (2024) llevaron a cabo el estudio titulado *Implementación de juegos verbales para el desarrollo de vocabulario en un niño con dificultades en lenguaje expresivo*, cuyo objetivo fue determinar el impacto de los juegos verbales como estrategia metodológica para el desarrollo del vocabulario en estudiantes con dificultades en el lenguaje. El estudio utilizó una metodología cuantitativa, con un diseño descriptivo cuasiexperimental. El grupo representativo estaba formado por un infante que tenía problemas de lenguaje expresivo. El niño fue evaluado mediante el examen PLON-R, que es una prueba psicométrica destinada para medir el progreso del lenguaje oral. La introducción de juegos verbales produjo mejoras en la fonología, la morfología y la expresión verbal espontánea del niño, así se desprende de los resultados de esta investigación.

En la evaluación inicial (Pretest 1), obtuvo una puntuación de 2.0 en el componente de forma y 3.0 en los componentes de contenido y uso. En la segunda evaluación (Pretest 2), la puntuación en forma se incrementó a 3.0, mientras que los otros dos componentes se mantuvieron estables. Finalmente, en la tercera evaluación (Posttest), las puntuaciones de contenido y uso se mantuvieron en 3.0, consolidando el desarrollo de los conocimientos fonológicos, morfosintácticos y expresivos en el sentido del avance del comportamiento verbal espontáneo. En conclusión, el estudio destacó la importancia de la estimulación del lenguaje a través del juego, resaltando su efectividad al progreso de su habilidad lingüística en cada niño con dificultades en el lenguaje expresivo.

Calixto et al. (2024) llevaron a cabo el estudio titulado *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad*, cuyo propósito fue evaluar la efectividad de los juegos tradicionales en la promoción de valores como el respeto, la cooperación, la honestidad y el sentido de pertenencia entre los estudiantes de la comunidad de Las Piñas. Para este estudio se utilizó una metodología cuantitativa, y el diseño de la investigación fue no experimental y aplicado. El tamaño de la muestra fue de 321 hogares y el método de muestreo aleatorio simple, a quienes se aplicaron cuestionarios estructurados. El resultado mostró que este tipo de actividades tenían una influencia considerable y favorable en la difusión de valores. El ochenta y cinco por ciento de los participantes declaró sentir más respeto, el

setenta y ocho por ciento más colaboración, el setenta y cuatro por ciento más honradez y el ochenta y uno por ciento más sentido de pertenencia. La observación durante las sesiones de juego confirmó que los niños esperaban su turno y seguían reglas, evidenciando actitudes de respeto, mientras que en actividades como, la rayuela y las canicas, se fomentó el trabajo en equipo y la cooperación. El análisis estadístico reveló una correlación notoria entre juegos tradicionales y el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad. En conclusión, el estudio destacó que la incorporación de juegos convencionales al currículo educativo es un poderoso método que puede utilizarse para fortificar principios fundamentales y mantener el sentido de la cultura.

Coronel et al. (2024) publicaron el estudio titulado *Desarrollo de competencias lingüísticas a través de juegos educativos*, cuyo propósito fue evaluar la efectividad de los juegos educativos como herramienta para el desarrollo de competencias lingüísticas, incluyendo la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la ampliación del vocabulario. En el estudio se utilizó un método de naturaleza cualitativa, y la metodología del estudio fue una evaluación narrativa, en el cual se analizaron diversas fuentes y estudios previos sobre la implementación de juegos educativos en la enseñanza de idiomas. Los resultados indicaron que los juegos educativos representan una alternativa efectiva a los métodos tradicionales de enseñanza, ya que fomentan la buena actitud de los estudiantes. Se evidenció que su implementación mejora significativamente el conocimiento, facilitando la adquisición de habilidades lingüísticas en contextos dinámicos e interactivos. Además, se observó que los juegos educativos contribuyen al aprendizaje significativo, promoviendo la retención de conocimientos a largo plazo. En conclusión, el estudio subrayó la importancia de incluir estrategias lúdicas en el currículo escolar para potenciar el desarrollo de competencias lingüísticas, destacando la necesidad de capacitación docente y la adaptación de los juegos a distintos niveles educativos.

Jafari et al. (2022) llevaron a cabo el estudio titulado *Comparación de la eficacia de los juegos modernos y tradicionales para mejorar las habilidades adquiridas por los niños en dos culturas: Irán y Turquía*, cuya finalidad fue analizar el impacto de los juegos tradicionales y modernos en el desarrollo de habilidades en los niños, comparando los resultados en Irán y Turquía. La investigación utilizó una metodología mixta junto con un diseño deductivo, cuya muestra fueron 30 padres seleccionados aleatoriamente (15 iraníes y 15 turcos) que fueron encuestados. Los resultados indicaron que, en Irán, el primer componente del PCA explicó el 44.7% de la varianza, mientras que en Turquía fue del 42.3%, y junto con el segundo componente, se logró explicar el 71.6% y 75.3%

de la varianza total, respectivamente, se identificaron tres clústeres en Irán relacionados con juegos tradicionales como el tic-tac-toe, mientras que, en Turquía, los juegos modernos como Xbox tuvieron mayor predominancia. Se concluyó que los padres iraníes muestran mayor selección de las actividades convencionales preferidas en la educación de sus hijos, mientras que en Turquía los juegos modernos tienen mayor impacto en el estilo de vida infantil. Además, los juegos modernos, aunque criticados por sus posibles efectos negativos, pero, poseen una oportunidad para mejorar las capacidades intelectuales y físicas esperadas en los jóvenes.

Caicedo (2021) realizó el estudio titulado *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa*, cuyo propósito fue diseñar una propuesta pedagógica basada en juegos tradicionales para fortalecer la expresión oral en niños de 5 años en el contexto etnoeducativo de la comunidad Wayuu y Alijuna en La Guajira. En el progreso de la investigación se utilizó una metodología cuantitativa y un diseño preexperimental. Participaron en el estudio veinticuatro niños de cinco años, que fueron evaluados y valorados mediante una ficha de observación. Se estableció por los resultados de una investigación que el uso de juegos tradicionales contribuyó en gran medida al desarrollo de la manera de expresarse de los infantes. tras la aplicación del método por primera vez, el cincuenta por ciento de los niños actuaban a un nivel que se consideraba en proceso. Sin embargo, tras la puesta en marcha del plan, el cincuenta y seis comas tres por ciento de los infantes alcanzaron un logro que se consideró se consideró logro esperado. Además, se observó una brecha larga en la puntuación de la preprueba y las de la posprueba, lo que aportó más pruebas de que el enfoque instructivo centrado en los juegos tradicionales tuvo un efecto ventajoso para los participantes para expresarse verbalmente. En resumen, las conclusiones del estudio subrayaron la necesidad de incorporar actividades lúdicas al currículo educativo. Además, la investigación destacó el hecho de que los juegos tradicionales son recursos esenciales para mejorar el lenguaje hablado y preservar el patrimonio lingüístico que tienen los niños de las comunidades wayugi y alijuna.

En referencia a los antecedentes en todo el país, encontré a Sulca y Vásquez (2024) realizaron el estudio cuyo propósito fue determinar si el método didáctico basado en canciones infantiles influye en el desarrollo de la capacidad de expresarse en infantes de nivel inicial, La investigación empleó un método cuantitativo con un diseño cuasiexperimental y de corte transversal; la muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes

que fueron evaluados mediante una prueba. El resultado demostró una evolución considerable de la capacidad del individuo para expresarse verbalmente con canciones infantiles. En el pretest, la expresividad oral del grupo experimental se evaluó con una puntuación media de 11,12 puntos, mientras que en el posttest alcanzó 14.96 puntos, lo que representa una mejora del 34.5%. Se obtuvo una cantidad $t = -5.187$ utilizando el método estadístico t de Student con un valor de $p = 0,000$, que indica que hay una variación estadística del equipo que se sometió a este estudio con el que sirvió de grupo placebo. En síntesis, se concluyó que el uso de melodías infantiles como recurso didáctico, es eficaz con vistas a pulir la vocalización y la coherencia del lenguaje a través de la comunicación oral en niños en edad preescolar

García y Terrones (2023) realizaron el estudio titulado *Programa de Juegos para Mejorar la Expresión Oral, Niños de Cinco Años, I.E.I N° 421 Divino Niño Jesús', Caserio Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022*, cuyo propósito fue diseñar e implementar un proyecto de actividades educativas de cara a fortalecer la capacidad de comunicación que poseen los niños de cinco años. Se utilizaron listas sobre comprobación como instrumento de evaluación para el estudio, que fue realizado utilizando cierta estrategia mixta junto a un modelo descriptivo-propositivo. El estudio se efectuó mediante la participación 18 estudiantes de cinco años. Según los hallazgos obtenidos durante el procedimiento evaluativo preliminar, el 72% de los educandos demostraron un bajo dominio de competencia en la capacidad de narración, el 67% en pronunciación y fluidez, y el 78% en la explicación de procesos de fenómenos observables. Estos indicadores mostraron una mejora considerable tras la implantación de un proyecto de actividades educativas, con aumentos en la proporción de estudiantes que alcanzaban niveles de éxito en narración del 17% al 56%, pronunciación del 11% al 44% y explicación de fenómenos del 5% al 50%. Estas mejoras se pusieron de manifiesto en el hecho de que aumentó el porcentaje de niños que alcanzaron estos niveles de logro. Según los resultados de la prueba t del estudiante, hubo cambios estadísticamente significativos al comparar los promedios obtenidos en la primera prueba con las obtenidas en la última $p < 0,05$, lo que evidencia que el programa que se ejecutó tuvo éxito. En conclusión, se destacó el impacto positivo referente a integrar tácticas lúdicas al ámbito educativo infantil. Esto se hizo para demostrar que los juegos para el aprendizaje ayudan a la evolución de habilidades comunicativas infantiles y potencian su capacidad de conectar con los demás.

Ogosi y Palomino (2023) realizaron un estudio teniendo como objetivo, evaluar el impacto de las estrategias lúdicas didácticas en la mejora de habilidades orales en infantes con tres años. Se empleó un enfoque cuantitativo a través del diseño preexperimental, trabajándose junto a la cantidad de 24 niños que conforman la sección “Tulipán”, quienes fueron evaluados mediante una ficha de observación. Los resultados evidenciaron mejoras relevantes en el despliegue de la capacidad oral que finalmente se obtuvo. De la medición originaria, el 50% de los estudiantes estaba dentro de la etapa inicial, por su parte, en el diagnóstico final, el 70.6% obtuvo una etapa de logro en el postest. En cuanto a la fluidez, el 58.3% se encontraba en proceso, mientras que después del programa el 54.2% logró la condición de éxito. Dentro de la dimensión de movimientos corporales como gestuales, un 66.7% estaba iniciando, reduciéndose a un 20.8% tras la intervención. El estadígrafo Wilcoxon arrojó un valor de $p = 0.000$, indicando variaciones estadísticas relevantes entre la prueba previa y la prueba posterior con un 95% de confiabilidad. En conclusión, el estudio demostró que los juegos didácticos generan una influencia favorable al progreso de la expresividad comunicativa verbal de estudiantes de nivel inicial, validando su importancia en lo que respecta al entorno de la educación.

Mamani (2021) realizó el estudio titulado *Los juegos verbales y la expresión oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 514 Huancapata, Ambo*, cuyo objetivo fue determinar la relación entre los juegos verbales y la expresión oral en niños de cinco años. Esta investigación uso el método cuantitativo consistente a la fase descriptiva-correlacional y el enfoque de carácter correlacional. El grupo de estudio se integró con veintitrés estudiantes que se encontraban en el nivel inicial. Estos niños fueron evaluados mediante un test. Con un umbral de significación de 0,01, ciertos hallazgos indicaron la existencia de cierta conexión moderadamente favorable de las actividades verbales con esta expresividad vocal ($r = 0,580$). Según los resultados, las puntuaciones adquiridas por los niños que se encontraban en los niveles moderado y bajo estaban relacionadas con su rendimiento de estas áreas de articulación, entendimiento, soltura y control de la conversación. Además, el uso de juegos verbales mostró mejoras tanto en la evolución del dominio lingüístico como en cierta mejora de dicha conexión, esto pone en manifiesto el valor de estos juegos de manera positiva en el proceso educativo de estudiantes de inicial. En conclusión, el estudio confirmó el vínculo significativo en cuanto a las actividades lingüísticas y la competencia verbal infantil, recomendando su implementación en el aula como estrategia didáctica efectiva.

Ayala (2021) llevó a cabo el estudio titulado *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 3 años, en la I.E. San José, Piura-2019*, cuya finalidad fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en niños de tres años. En el desarrollo del estudio se utilizó un método cuantitativo, junto a cierto diseño correlacional como el nivel descriptivo. El grupo de estudio consistió en treinta niños de tres años, que fueron elegidos para ser examinados mediante una lista de comprobación. Según las conclusiones, el uso de juegos clásicos produjo una evolución positiva considerable en el convivir de dichos alumnos del centro. Así mismo se recurrió al coeficiente de correlación desarrollado por Pearson, y dicho resultado fue un valor de $r = 0,521$. Esta cifra sugiere que hay un nexo directo con respecto a ambas variables, aunque no sea ideal. Específicamente, la evaluación con respecto con la convivencia escolar antes de la intervención mostró que solo un 26% correspondiente a los estudiantes mostraban un avance adecuado como interacción y respeto, en cambio después del uso de juegos tradicionales, este porcentaje aumentó al 74%. En cuanto a la variable de convivencia escolar, un 84% de estos estudiantes pudo lograr una mejor comunicación y respeto respecto a los de más. En conclusión, el estudio ratificó que las actividades clásicas generan una influencia beneficiosa en la convivencia escolar, fomentando el respeto, la cooperación y la integración social entre los niños de tres años.

En el marco del modelo teórico del aprendizaje significativo, se tomó en cuenta la postura de los autores De la Hoz (2022), quienes plantean que el juego, además de ser un instrumento, actúa como recurso sociocultural; el disfrute que este genera se convierte en un factor que impulsa el desarrollo mental infantil, ya que favorece el crecimiento correspondiente a ciertas competencias cognitivas más sofisticadas, entre estas la concentración así como la capacidad de retención controlada según lo expresado por los propios autores. Una clase de acción incluye diversión dinámica y transformadora lo cual estimula la evolución mental, ayudando a concentrar la atención, recordar y memorizar de forma intencional, alegre y con mucha facilidad, siendo este modelo centrado en el constructivismo, ya que, mediante dicha estrategia, el estudiante fortalece su conocimiento en conexión al individual entorno sociocultural. Al interactuar con otros niños, amplía su comprensión y capacidad de interpretar el mundo social que lo rodea, adaptándose de manera continua (Pillajo et al., 2022).

Se cree que esta región de aprendizaje más cercana a la madre es la diferencia entre lo que es el infante es capaz de realizar de manera autónoma y aquello que podría alcanzar con la orientación de una persona mayor o de compañeros de mayor grado.

Además, el desarrollo que se alcanza mediante el juego en la infancia inicial resalta por las fases y características que lo definen (Vallecilo, 2022). La primera etapa, que abarca aproximadamente hasta los tres años, es cuando estos infantes comienzan a identificar las cosas en función del sentido del ambiente de mayor cercanía que los atribuye. Esta etapa inicial también es una fase hacia nuevos aprendizajes. En este periodo, los niños aprenden jugando las funciones reales de los objetos dentro de su contexto sociocultural, conocimiento que, a su vez, es transmitido por el núcleo familiar (Wahyuni y Azizah, 2020).

Para Ivić (2024), en la segunda fase, se empiezan a sustituir de manera simbólica las funciones de los objetos, es decir, asignar a un objeto un uso diferente que guarde similitud con el original, liberando así el pensamiento de lo concreto. De esta forma, se aprende en concordancia mediante el desarrollo del idioma, operando con significados, poniendo un caso, un objeto de forma esférica puede representarse como una pelota. Dentro de dicha etapa es evidente que existe una progresiva curiosidad por el entorno mayor, el cual los niños imitan y reproducen, avanzando así durante el proceso de expandir sus pensamientos fuera del ámbito del egocentrismo. Esto propicia una interacción dinámica entre papeles y acciones que son imitativas, entre otros aspectos, facilita explorar la variedad de experiencias que los miembros vinculados a sus contextos les brindan. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación teatral y musical con carácter lúdico, podría llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas (Silva et al., 2024).

El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada zona de desarrollo próximo, sirve para explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales observados, y contribuye a expresar y a regular las emociones (Mudryk, 2024). En la dinámica lúdica en la primera infancia, se producen dos etapas de desarrollo, la etapa inicial tiene lugar entre los dos y los tres años, es durante este periodo cuando los niños desarrollan el conocimiento de las funciones reales y simbólicas de las cosas. La segunda de 3 a 6 años, en la que representan imitativamente, mediante una especie de “Juego dramático” el mundo adulto. (Cardenas y Escobar, 2022). También se tomó en cuenta a Villamizar (2021) quien hace mención que el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años, de esta manera el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los bebés son capaces de establecer sus propios procesos de aprendizaje

combinando lo que han aprendido anteriormente con la nueva información que han adquirido.

El adulto tiene un completo deber de enseñar al niño lo que. Así, la educación adecuada del niño destaca la importancia del involucramiento parental en la evolución de los niños. El funcionamiento de su cerebro depende de cómo es estimulado. La actividad lúdica inspira parte de ese desarrollo activo, los niños utilizan el juego cuando exploran su entorno, intentan nuevas acciones y buscan soluciones a problemas o adaptación a nuevos y difíciles situaciones. Por lo tanto, el juego es el primer sistema de aprendizaje del ser humano, a través de cual. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño (Villanueva, 2023).

En cuanto a juegos tenemos, solitarios: Son aquellas en las que el infante participa por su cuenta, sin interactuar con otras personas; De espectador, El Niño no participa del Juego solo observa lo que hacen otros Niños o adultos; Paralelo: Dos Niños juegan uno al lado de otro, pero no interactúan ni comparten juguetes; Recíproco: Un adulto comienza el juego generalmente y hay toma de turnos en una actividad; Asociativo: El Niño empieza a compartir los juguetes y hay interacción; Cooperativo Se hacen grupos para compartir de forma organizada e incluye a otros (Huamán y Lariena, 2022).

El aprendizaje a través del juego es un método educativo que conecta los pensamientos, el físico y lo espiritual, reduce el estrés y ayuda a los infantes a adquirir estrategias como trabajar en equipo, ayudar a los demás, repartir y encontrar soluciones a los desafíos. Bulgakov (2022) sostuvo que la adquisición del lenguaje realizó una investigación sobre las formas de petición y llegó a la conclusión de que el lenguaje total no se deriva de ningún otro tipo de conocimiento plantea por otra parte, que las interacciones sociales en las que el Niño participa lo ayudan a dominar aquellas peticiones condicionadas lingüísticas. Asimismo, plantea si la comprensión del entorno social y físico se puede guiar o no. Aprender a hablar de manera espontánea, con énfasis en el vocabulario Semántico y sintáctico. Apreciamos una alusión a la controversia del punto de vista defendido por Chomsky y los enfoques contrarios. En este debate, el autor afirma que la idea inicial del Dispositivo para la Adquisición del Lenguaje (DAL), define que el desarrollo de los componentes sintácticos formales no depende de la comprensión del mundo, mucho menos de interacciones sociales determinadas, este es un punto importante para tener en cuenta.

Kimel y Ahissar (2020) sostiene que “EL DAL” es una rutina de reconocimiento por medio de la cual el niño será capaz de reconocer regularidades profundas, en la estructura superficial del lenguaje determinado al que está expuesto gracias a su conocimiento previo de la naturaleza profunda de todos los lenguajes. Sushereba et al. (2023) dice que supone una versión milagrosa de la adquisición de la palabra, ya que no se explica la naturaleza del programa de reconocimiento aplicado. También hay una particularidad que condiciona el análisis del aprendizaje de vocabulario es considerarla más un asunto de desempeño que de competencia. La evolución de dicho desempeño va a depender por completo de la evolución de distintos mecanismos estos son, la extensión de la atención junto con la destreza en el procesamiento cognitivo.

Se puede observar el valor preponderante que Hazimah et al. (2024) atribuye a la interacción social del Niño con un adulto para entender la adquisición del lenguaje. Se plantea que la familiaridad del niño con el entorno, tanto antes como en el desarrollo del proceso de adquisición, influye en la adquisición de dicho conocimiento, La progresión madurativa y la conexión de una persona mayor que adapta su lengua a la edad del niño son muy relevantes. Es importante destacar que la adquisición del lenguaje es un requisito previo en sí mismo que el infante debe cumplir. Este requisito es más importante que las habilidades que se adquieren a través de la comunicación no verbal con una persona mayor, llegando así a desarrollar su capacidad expresiva.

Según Mikrouli et al. (2024), los estudiantes que practican actividades lúdicas basadas en la recreación se fomentan ventajas tales como un mayor deseo, una mayor imaginación, una mejor capacidad para resolver desafíos, más responsable y el placer de la autosuficiencia, la libertad y la Alegría y felicidad, resultados positivos. Para Shakhobiddinovna (2024), el juego está presente a lo largo de la vida del niño, porque representa la asimilación funcional según cada etapa de la vida del individuo. Las facultades sensoriomotoras, representativas y racionales, consideradas componentes primordiales de la evolución personal, influyen directamente en la aparición y la progresión del juego.

Mudryk (2024) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano, el juego es simple ejercicio, el juego es simbólico (abstracto, ficticio) y el juego reglado (colectivo, resultado de acuerdos de grupo). Silva et al. (2024) considera que el juego tiene estrecha relación entre el niño con su medio, es un modo de conocerlo, aceptarlo, modificarlo y construirlo. De la misma forma, los juegos funcionan como instrumentos los cuales facilitan que dicho infante cree y potencie sus patrones de

pensamiento. Vieira y França (2022) mediante los juegos el niño asimila las nuevas experiencias con los nuevos aprendizajes previos y lo va adaptando de acuerdo con sus necesidades, lo cual el juego es pura asimilación que consiste en modificar o cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales.

Según Teokarević (2024), el juego para el niño es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es el alimento de sus emociones por eso se considera como fuente de su desarrollo. Ahora bien, las actividades lúdicas constituyen un enfoque pedagógico de gran valor con el fin de adquirir aprendizaje de matemáticas en los niños, ya que dicha vivencia y el significado que ofrece son la razón de ser de cada niño. Si un niño no participa en esta actividad, según algunos estudiosos, podría interpretarse como una señal de enfermedad. Los educadores deben reconocer esta herramienta es fundamental en todos los procesos pedagógicos, seleccionando juegos adecuados en función de las necesidades educativas de cada alumno. Cada juego tiene objetivos y propósitos definidos que los procesos de aprendizaje van cumpliendo funciones específicas en la resolución de problemas de manera divertida, por eso en la educación inicial, primero es el juego, segundo y tercero es el juego, no hay aprendizaje, sin esto el niño no disfruta al aprender, no se socializa, como vemos el juego es fundamental en la vida de todo niño (Vieira y França, 2022).

Por otro lado, Farantika et al. (2024) considera que el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego induce la inventiva y el descubrimiento que a su vez le ayudará a resolver problemas. Las actividades lúdicas constituyen el aspecto fundamental de la diversión infantil, abarcando las dimensiones cognitiva, motriz, emotiva, interactiva y anímica, aportando así un significado positivo a sus procesos cognitivos, identidad y comportamientos. Sin embargo, los adultos no encontramos ese sentido, es por eso que no le damos importancia a lo que hacen los niños, si somos madres, creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es un haragán que no quiere aprender nada, tratamos al juego como una especie de ocio; por tanto, no consideramos el juego como una estrategia de real importancia en el aprendizaje del niño (Almeida et al., 2024).

En conclusión, el juego moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje y favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral (Arufe et al., 2025). Supriyanto et al. (2022) sostiene que los juegos tradicionales

nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmite de generación en generación; por ejemplo, cuando los niños juegan a la “cocinita” preparan comidas a base de carne del monte, yuca, culantro ancho. Asimismo, las dinámicas folclóricas forman parte de muchas festividades como labores las cuales llevan a cabo las personas habitan un pueblo, entre estas tenemos el cultivo, la cacería, los rituales bailados, expresiones dancísticas y muchos más.

Los juegos tradicionales se conservan en la costumbre de cada pueblo o comunidad y no están escritos en ningún documento ni se compran en ningún lugar, los juegos tradiciones aparecen por época; por ejemplo, el juego del trompo tiene su apogeo en el mes de setiembre, las canicas en junio, es decir aparecen y desaparecen y a veces sufren algunas modificaciones (Calixto et al., 2024). Cada pueblo tiene sus propios juegos y forman parte de su cultura, si bien es cierto pueden practicarse casi de la misma manera en otro lugar, cada uno tiene su propia esencia en el lugar que lo practican, donde los juegos tradicionales tienen una riqueza inimaginable cuando son utilizados como estrategia didáctica, porque parte de lo que al niño le gusta hacer y de lo que conoce (Aisyah et al., 2024).

Actualmente, las actividades lúdicas folclóricas tienen cierto rol relevante, con respecto a la vida infantil. Desde las nuevas perspectivas educativas, se reconoce que el juego es uno de los medios más efectivos con el fin de lograr procesos de aprendizajes óptimos. No obstante, dichos juegos se encuentran con riesgo a desaparecer al no ser practicados con frecuencia. La tarea educativa de hoy es rescatar estos juegos para utilizarlos como estrategia del desarrollo de la competencia de la expresión oral, cuando se comunica en su entorno socio familiar y en su lengua en nuestra comunidad existe una gama de juegos tradicionales como rondas, canciones, adivinanzas, juegos de sorteo, juegos de competencia, etc. (Aisyah et al., 2024). Los juegos también se practican en momentos y lugares específicos, como cuando en temporada de lluvias los niños compiten en carreras de barquitos hechos a base desde hoja de papelillo. En jornadas como lo es la de luna llena, se practica las actividades lúdicas al igual que, El chocolate, La ronda del aseo, corre que te atrapa el lobo, juego de palmas, La rana y muchos más.

Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por nadie, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, ahí radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier

objeto puede transformarse útil para los juegos, además facilitan la transmisión de la cultura, de patrones y normas sociales, por esa razón brinda una gama de posibilidades para desarrollar la competencia de la expresión oral (Supriyanto et al., 2022). Según Mora y Cuesta (2024), esta comunicación verbal siempre fue fundamental en el aprendizaje de niños, estos van adquiriendo poco en poco cierta capacidad de expresarse, mejorando progresivamente su pronunciación y ampliando su vocabulario, lo que de cierto modo apoya con su evolución oral. Dentro del enfoque de comunicación textual, se enfatiza que los niños deben ser escuchados siempre, sin importar el contexto o las personas con quienes estén, fomentando así su seguridad para hablar con los demás, ya sea en la familia o en la escuela, con el apoyo de docentes capacitados.

Esto nos indica, en el ámbito familiar al igual que en el contexto escolar se debe promover el diálogo con los niños para fortalecer su expresión oral. Esta habilidad es esencial y debe trabajarse a través de la trayectoria escolar, iniciando en la educación inicial, y culminando en la universidad, puesto que nadie puede llegar a escribir correctamente sin antes dominar la oralidad. La sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa, las posibilidades de trabajo, estudio relaciones sociales y superación personal dependen en buena parte, de nuestra capacidad para interactuar con las demás personas teniendo como herramienta fundamental la expresión oral (Tomalá et al., 2024).

La teoría de Piaget sostiene que el lenguaje es una de las posibilidades para representar un significado por medio de un significante, es decir, para él las palabras son solo símbolos, el niño manifiesta lo que ve en la realidad a través del lenguaje, no es un sujeto pasivo en la construcción de sus aprendizajes, sino que construye significados a partir de sus experiencias en el mundo de los objetos Piaget divide el proceso de la adquisición del lenguaje en dos periodos (Harsanti, 2021).

Etapa Preconceptual, según Piaget, a lo largo de la fase preconceptual desde dos hasta el séptimo año, la comunicación perteneciente a los infantes se caracteriza por una mejora reducida. Tienen esquemas mentales subdesarrollados y solo pueden integrar nuevas palabras y situaciones lentamente. Tal integridad comienza con el uso individual de palabras; por ejemplo, al decir “pan”, los niños comenzarán a formar enunciados sencillos, tales como, “mamá pan”. Periodo Operacional. El planteamiento perteneciente a Piaget distingue dos fases del periodo: el periodo de operaciones concretas a la edad de siete a once años, cuando están en la etapa de operaciones formales a partir de los 11 a la adultez. De acuerdo con Piaget, el desarrollo del lenguaje infantil revela el cambio de su

pensamiento desde la inmadurez, a la madurez y desde la ilógica a la lógica (Krutty et al., 2022).

Plucker (2022) menciona las siguientes, articulación correcta, que permita una adecuada pronunciación, cuyos sonidos sean claros para los oyentes, entonación pertinente de acuerdo con la característica del discurso., pronunciación con voz audible para todos los oyentes, fluidez en la presentación de las ideas, apropiado uso de los gestos y la mímica, intervención pertinente y oportuna, capacidad de persuasión y expresión clara de las ideas.

Es evidente que los modos de comunicación utilizados por los jóvenes presentan características propias, por lo que las docentes deben orientar dichas expresiones para favorecer un desarrollo adecuado y a tiempo. Factores que contribuye al desarrollo de la expresión oral: De acuerdo con Aisyah et al. (2024), tenemos los siguientes: Ambiente familiar: “Un entorno en el que influye de manera relevante que la madre o un miembro de la familia converse o interactúe con el niño, preguntándole sobre lo que vivió en el día, ya sea a través de un relato o una lectura”.

El ambiente escolar: “Un contexto en el que se potencian las habilidades comunicativas. El desarrollo del lenguaje hablado y escrito durante esta enseñanza y del aprendizaje de cualquier materia favorece la adquisición de destrezas comunicativas, que son esenciales en la educación básica; además, contribuye a la habilidad de escoger y utilizar conocimientos, así como de sustentar de manera hablada o redactada. El recinto educativo, Es cierto ambiente donde se comparten experiencias y se crean oportunidades de aprendizaje enriquecedor; también ofrece esta posibilidad de aplicar la comunicación como medio con el fin de poner a prueba y ejercer la oportunidad de relacionarse abiertamente manteniendo una actitud educada con otras personas.

La dinámica Social. “Ambiente en donde se desenvuelve el niño y facilita el desarrollo de experiencias que va a adquiriendo a través de relaciones consigo mismo y con los demás, ayudando así a que el niño sienta la necesidad de expresarse de manera espontánea ante el círculo de personas que lo rodean sin ningún tipo de temor (Hupp et al., 2018). Por este motivo, es vital establecer los entornos adecuados en diversas situaciones, para que los alumnos puedan expresarse de forma natural y desinhibida, esto contribuirá al desarrollo de los niños en sus actividades cotidianas, lo que repercutirá positivamente en su crecimiento general.

Y como marco conceptual tenemos lo siguiente.

Juego: Es el acción libre espontanea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en un espacio y tiempo definido estableciendo algunas reglas (Hupp et al., 2018).

Programa: Es la secuencia ordenada de acciones necesarias para obtener determinados resultados en plazos de tiempo preestablecidos (Hommel et al., 2016).

Expresión: permite exteriorizar sentimientos o ideas que el emisor envía al receptor (Jang y Asobara, 2015).

Expresión oral: Son las ideas que se concretan a través del habla o palabra (Jang y Asobara, 2015).

Claridad de la expresión: Es expresarse en forma precisa clara y certera (Jang y Asobara, 2015).

Fluidez de la expresión: Es utilizar las palabras en forma fluida exteriorizando las ideas claras y precisas (Atasoy & Temizkan, 2016).

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

El diseño de la investigación se clasifica como de tipo aplicada, ya que su objetivo principal fue analizar la influencia de un programa basado en juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 y 5 años. De acuerdo con Leavy (2022), este tipo de estudio se hace con la intención de producir información que pueda utilizarse para la resolución de cuestiones específicas en un contexto determinado, bajo esta situación, la mejora de dichas habilidades comunicativas sobre la primera infancia a través de estrategias lúdicas.

En cuanto al enfoque, la investigación fue de tipo cuantitativo, porque se orientó a la recopilación y análisis de la información numérica para probar hipótesis previamente planteadas, hace posible la determinación de las relaciones entre las variables mediante el uso de instrumentos estadísticos. Este método permitió evaluar objetivamente la influencia del programa de juegos tradicionales en las habilidades expresivas vocales de los niños, el enfoque cuantitativo utiliza números y estadísticas para ayudar a tomar decisiones inteligentes basadas en la evidencia. (Sánchez, 2019).

La investigación utilizó la técnica hipotético-deductiva, facilitando la formulación de hipótesis y la deducción de consecuencias lógicas, que posteriormente fueron sometidas a validación empírica. Este método, que Cardona (2002) apoya firmemente, es importante para la investigación científica, ya que permite organizar el análisis de forma metódica y basada en pruebas. En consecuencia, fue posible evaluar con precisión la influencia del programa de juegos convencionales en la expresividad verbal de los niños, lo que aportó ideas significativas para la educación infantil.

2.2. Diseño de investigación

El diseño preexperimental se utiliza a menudo en investigaciones exploratorias en ámbitos como la educación, ya que facilita la aplicación de una intervención a un único grupo, permitiendo la observación de posibles cambios mediante medidas del antes y el después. Carece de grupo de control, lo que dificulta la determinación exacta de los vínculos causa-efecto, pero sigue siendo una herramienta útil cuando hay problemas logísticos, éticos o de recursos. Su sencillez de uso lo hace adecuado para situaciones del mundo real en las que es necesario medir los efectos de determinadas técnicas. Aunque los resultados presenten algunos problemas, pueden proporcionarnos información vital sobre los fenómenos estudiados y servir de punto de partida para futuras investigaciones

con mejores diseños. Como señalan Valdez et al. (2020), este tipo de diseño proporciona una primera aproximación que puede resultar valiosa en el análisis de prácticas pedagógicas y programas de intervención.

Esquema de la investigación:

GE : O1 X O2

Donde:

GE: es la muestra compuesta por los niños de nivel inicial

O1: La expresión oral antes de aplicar el programa

X: El programa de juegos tradicionales

O2: La expresión oral después de aplicar el programa

2.3. Población, muestra y muestreo

La población objeto de investigación se encuentra formada por 20 niños de nivel inicial en Patatz durante el año 2024. No se ha seleccionado una muestra, ya que se trabaja con la totalidad del grupo; la institución es unitaria y se ubica en una zona rural. Los 20 estudiantes de la Institución Educativa Inicial, se ha empleado un muestreo no probabilístico por conveniencia, donde los participantes se eligen en función de su disponibilidad y proximidad al investigador (Cárdenas, 2018).

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica empleada en este estudio se consideró la observación directa, por considerarse pertinente en estudios con niños del nivel inicial, ya que permite registrar comportamientos lingüísticos en situaciones reales de aprendizaje. Según Castillo (2021), esta técnica consiste en la recolección sistemática de información mediante la percepción directa del investigador, sin manipular el entorno, lo que resulta clave en contextos educativos donde se busca observar conductas naturales del niño. Asimismo, Castillo (2021) señala que la observación directa es fundamental en la investigación educativa porque proporciona datos fiables sobre las interacciones verbales y no verbales dentro del aula.

Como instrumento, se utilizó una ficha de observación, aplicada durante el desarrollo de actividades lúdicas con juegos tradicionales. Esta ficha estuvo estructurada en función de dos dimensiones de la expresión oral: claridad y fluidez, siendo esta última la que se evidencia en los cuadros observados. La dimensión fluidez fue evaluada mediante tres indicadores: la capacidad de expresar ideas y experiencias, la participación

en rimas, cuentos o diálogos de tradición oral, y la realización de acciones y juegos de manera autónoma. Cada indicador fue valorado con una escala cualitativa (A = logrado, B = en proceso, C = en inicio), que a su vez fue convertida a valores numéricos (A=3, B=2, C=1) para facilitar el análisis cuantitativo.

La aplicación de este instrumento se realizó en dos momentos: pretest y postest, con una muestra de 20 niños de 4 y 5 años. Las observaciones se llevaron a cabo antes de la intervención (sesiones de juegos tradicionales) y después de finalizada, permitiendo así contrastar los resultados. Tal como proponen Guerrero y Barrera (2023), el juego constituye una vía privilegiada para promover el desarrollo del lenguaje en la infancia, ya que incentiva la interacción, la espontaneidad y la expresión oral en contextos lúdicos.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La información obtenida mediante las fichas de observación fue procesada siguiendo un enfoque cuantitativo descriptivo e inferencial. En primer lugar, se sistematizó la información en una matriz, asignando puntajes a cada niño según los niveles alcanzados en las dimensiones de fluidez y claridad. Estos puntajes fueron organizados en tablas para visualizar los avances individuales y grupales.

Se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para evaluar las diferencias estadísticamente significativas entre los datos del pretest y del postest, sirviendo como método no paramétrico para comparar dos métricas relacionadas dentro del mismo grupo. Leavy (2022) afirma que esta forma de prueba es particularmente ventajosa cuando los datos proceden de escalas ordinales o de muestras pequeñas, como muestra la presente investigación.

Los resultados revelaron que los niveles de fluidez y claridad de la mayoría de los niños mejoraron. La mayoría de las puntuaciones en el pretest estaban entre 3 y 5, pero en el postest se produjeron grandes saltos, y algunas puntuaciones subieron hasta 9 puntos. Esta mejora indica un impacto beneficioso de la intervención con juegos tradicionales en la expresión oral, sobre todo en lo que respecta a la fluidez lingüística de los niños. El análisis estadístico validó esta mejora, reforzando así la hipótesis del impacto sustancial del manejo de los juegos tradicionales en el avance de la expresividad vocal de los niños en el nivel fundacional.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Los criterios de observación del método de estudio se centraron en el juego que practicaba el grupo de jóvenes, junto con el tiempo y el espacio que se les asignaba. El criterio de apertura se refiere a la modificación basada en los datos adquiridos para

garantizar la exactitud de la información, lo que conduce posteriormente a la formulación de sugerencias pertinentes.

Además, se prestó una atención constante a la protección de la salud mental y física de los niños participantes, asegurándose de que las actividades lúdicas no les causaran estrés, preocupación o dolor. Se utilizó un formulario de consentimiento informado para obtener el permiso de los padres o tutores con antelación. El documento describía el propósito del estudio, las actividades que se realizarían y cómo se utilizarían los datos.

Asimismo, se respetó la confidencialidad de la identidad de los niños, omitiendo nombres y datos personales en los registros y análisis, en concordancia con los principios éticos establecidos por la Sykes y Crafford (2020) y el Código de Ética para la Investigación Educativa. Finalmente, se aseguró que los resultados fueran utilizados únicamente con fines académicos, sin causar perjuicio ni emitir juicios que afecten el desarrollo o la percepción de los estudiantes involucrados.

III. RESULTADOS

En este capítulo se muestran las tablas y figuras que acompañan a las estadísticas descriptivas e inferenciales utilizadas para organizar los datos del estudio.

Tabla 1

Expresión oral en el pre y post test de expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa N° 1730

Expresión oral	Pre test		Post test	
	N° de niños	Porcentajes	N° de niños	Porcentajes
Malo	17	85%	01	5%
Regular	03	15%	03	15%
Bueno	00	0%	16	80%
Total	20	100%	20	100%

Fuente. Instrumento (Guía de observación) aplicado a los niños de la I.E.

Interpretación. En el examen preliminar, los resultados de la expresión oral mostraron que, de los 20 niños evaluados, la mayoría (85%) demostró un nivel inadecuado, mientras que una minoría (15%) alcanzó un nivel regular. Este fue el caso de los veinte niños. A partir de estos resultados, se puso en marcha un programa convencional de gestión de juegos. Los efectos de este programa se reflejaron en la prueba posterior, en la que los resultados mostraron una notable mejora: el ochenta por ciento de los niños alcanzó un buen nivel, y sólo el cinco por ciento se mantuvo en un nivel bajo.

Tabla 2

Dimensión. Fluidez en el pre y post test de la expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa N° 1730

Dimensión “Fluidez”	Pre test		Post test	
	N° de niños	Porcentajes	N° de niños	Porcentajes
Malo	18	90%	00	0%
Regular	02	10%	04	20%
Bueno	00	0%	16	80%
Total	20	100%	20	100%

Fuente. Instrumento (guía de observación) aplicado a los niños de la I.E.

Interpretación. La dimensión “luidéz” en la expresión oral se evaluó en el pre-test, y los resultados revelaron que de los 20 niños evaluados, la mayoría (90%) mostraba un nivel deficiente, mientras que sólo una minoría (10%) alcanzaba un nivel normal, teniendo en cuenta estos datos, se aplicó un programa convencional de gestión de juegos, los resultados de la prueba posterior mostraron una notable mejora: el ochenta por ciento de los alumnos alcanzó un nivel excelente, y el veinte por ciento llegó a un nivel normal.

Tabla 3

Dimensión Claridad en el pre y post test de la expresión oral de los niños de inicial de la Institución Educativa N° 1730

Dimensión “Claridad”	Pre test		Post test	
	N° de niños	Porcentajes	N° de niños	Porcentajes
Malo	17	85%	01	5%
Regular	03	15%	04	20%
Bueno	00	0%	15	75%
Total	20	100%	20	100%

Fuente. Instrumento (guía de observación) aplicado a los niños de la I.E.

Interpretación. En cuanto a la dimensión “Claridad” de la expresión oral, los resultados de la prueba previa revelaron que, de un total de 20 niños, la mayoría (85%) mostraba un nivel malo, mientras que sólo una minoría (15%) obtenía un nivel razonable. Sobre la base de estos resultados se llevó a cabo la aplicación de un programa convencional de gestión de juegos. El 75% de los niños alcanzó un buen nivel, mientras que sólo el 5% se mantuvo en un nivel bajo de rendimiento en la prueba posterior. Los resultados revelaron una notable mejora.

Tabla 4

Análisis estadísticos del pre y post test con respecto al programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial

Medidas estadísticas		Media	Desviación estándar	Coefficiente de variación	
Expresión oral	Pre test	8,45	1,761	20,8%	
	Post test	16,05	2,502	15,6%	
Medidas estadísticas		Media	Desviación estándar	Coefficiente de variación	
Dimensiones	Fluidez	Pre test	4,05	0,999	24,7%
		Post test	8,15	1,182	14,5%
	Claridad	Pre test	4,40	1,046	23,8%
		Post test	7,90	1,483	18,8%

Fuente. Prueba escrita aplicado a los niños de la I.E.

Interpretación. Se realizó un examen de expresión oral en niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 1730 de Patate. Los resultados del pre-test mostraron que el puntaje promedio fue de 8,45 puntos, lo que ubicó a los niños en un nivel bajo. Luego de la aplicación del programa de manejo de juegos convencionales, el puntaje promedio en el post-test fue de 16,05, lo que indica que el nivel de desempeño superó las expectativas. En cuanto a la desviación típica, el pretest arrojó una dispersión de 1,76, mientras que el posttest arrojó una dispersión de 2,52, respectivamente. En cuanto al coeficiente de variabilidad porcentual, alcanzó el 20,8% en el pretest, lo que apuntaba a puntuaciones diferentes entre sí, sin embargo, en el posttest fue del 15,6%, lo que indicaba que las puntuaciones eran más parecidas entre sí, durante el pre-test, la puntuación media de la dimensión Fluidez fue de 4,05 puntos, lo que indica un mal nivel. Sin embargo, tras la prueba posterior, la puntuación subió a 8,15 puntos, lo que indica un nivel excelente. El coeficiente porcentual de variabilidad disminuyó del 24,7% (heterogéneo) en el pretest al 14,5% (homogéneo) en el posttest. La desviación típica fue de 0,999 en el pretest y de 1,182 en el posttest, la diferencia entre ambas se observó en el coeficiente de variabilidad porcentual. Por último, en la dimensión Claridad, la media inicial fue de 4,40 puntos (nivel deficiente) y aumentó en el posttest a 7,90 puntos (nivel bueno). La desviación típica

fue de 1,046 en el pretest y de 1,483 en el posttest; en cuanto al coeficiente de variabilidad porcentual, fue del 23,8% en el pretest (heterogéneo) y del 18,8% en el posttest, manteniéndose en el rango homogéneo.

Planteamiento de hipótesis:

H0: Los datos provienen de una distribución normal Si el P-valor $\geq \alpha$

H1: Los datos no provienen de una distribución normal Si el P-valor $< \alpha$

Establecimiento de la significancia:

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 0.05$

Selección de estadístico de prueba: Shapiro - Wilk.

Valor calculado de Shapiro - Wilk = 0.804

Grados de libertad = 20.

Valor de p (Sig. asintótica – bilateral) = 0,001

Tabla 5

Análisis de prueba de normalidad con respecto al programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1730

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	0,244	20	0,003	0,804	20	0,001

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.
a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación. Esto indica que el nivel de significancia es de $p = 0,001$ resultado ser menor al nivel de significancia estándar del 5% (0.05), demostrando estadísticamente que se rechazaría la hipótesis nula H_0 y aceptaría la hipótesis alternativa H_1 , es decir los datos no provienen de una distribución normal; por lo tanto, se recomienda utilizar la prueba no paramétrica Wilcoxon.

Hi: El programa de gestión de juegos tradicionales influye positivamente en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1730, Pataz - 2024.

Ho: El programa de gestión de juegos tradicionales no influye positivamente en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1730, Pataz – 2024.

Nivel de significancia:

α : 0.05

Tabla 6

Contrastación de hipótesis con respecto al programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1730

Rangos de Wilcoxon				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
"Expresión oral - Post test" - "Expresión oral - Pre test"	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	3 ^c		
	Total	20		
Dimensión "Fluidez - Post test" - Dimensión "Fluidez - Pre test"	Rangos negativos	0 ^d	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^e	9,50	171,00
	Empates	2 ^f		
	Total	20		
Dimensión "Claridad - Post test" - Dimensión "Claridad - Pre test"	Rangos negativos	1 ^g	1,50	1,50
	Rangos positivos	17 ^h	9,97	169,50
	Empates	2 ⁱ		
	Total	20		

Fuente. Prueba escrita aplicado a los niños de la I.E.

Estadísticos de prueba			
	"Expresión oral - Post test" - "Expresión oral - Pre test"	Dimensión "Fluidez - Post test" - Dimensión "Fluidez - Pre test"	Dimensión "Claridad - Post test" - Dimensión "Claridad - Pre test"
Z	-3,638 ^b	-3,758 ^b	-3,678 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000	,000	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación. Según los análisis estadísticos aplicados a los resultados de la expresión oral, mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, se obtuvo un valor de $Z = -3.638$ con un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$, siendo este valor menor al nivel de significancia estándar del 5% ($p < 0.05$). Esto indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pretest y el postest.

De igual manera, en las dimensiones específicas de la expresión oral también se evidenciaron diferencias significativas. En la dimensión fluidez, se obtuvo un valor de Z

= -3.758 y en la dimensión claridad, un valor de $Z = -3.678$, ambos con un nivel de significancia de $p = 0.000$, confirmando que la intervención tuvo un efecto positivo en cada una de estas habilidades lingüísticas.

En consecuencia, y de acuerdo con el criterio de decisión establecido para este tipo de análisis, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, concluyéndose que existe evidencia estadística suficiente para afirmar que el programa de gestión de juegos tradicionales influyó significativamente en la expresión oral de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1730, Pataz – 2024.

IV. DISCUSIÓN

El objetivo principal del estudio fue determinar la influencia de un programa de gestión de juegos tradicionales en la expresión oral de los niños de la Institución de Educación Infantil Pataz 2024. Los resultados obtenidos muestran un notable aumento en las habilidades comunicativas de los participantes, especialmente en las áreas de fluidez y claridad, que fueron los principales componentes evaluados. En la prueba previa, la mayoría de los niños mostraron un nivel deficiente en ambas dimensiones (el 85 % en un nivel «malo»), mientras que, en la prueba posterior, el 80 % alcanzó un nivel «bueno», lo que refleja mejoras estadísticamente significativas según la prueba de Wilcoxon. Este cambio respalda empíricamente la hipótesis general de la investigación, que establecía que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en la mejora de la expresión oral de los niños en edad preescolar en Pataz.

Estos resultados muestran que los juegos tradicionales, cuando se planifican pedagógicamente, son un medio eficaz para promover la comunicación oral y el desarrollo lingüístico integral. Este hallazgo coincide con los enfoques teóricos de Piaget (Harsanti, 2021), quien considera el lenguaje como una forma de representación simbólica que surge de la interacción con el entorno, y con la perspectiva sociocultural de Vygotsky, citada en los antecedentes de su investigación, que señala que el aprendizaje se potencia a través de la interacción social y el juego en la zona de desarrollo próximo. De este modo, el programa implementado en Pataz logró crear un entorno lúdico en el que los niños interactuaban activamente, repetían estructuras lingüísticas, ampliaban su vocabulario y ganaban confianza para hablar delante de sus compañeros.

El análisis de los resultados también muestra una mejora significativa en la fluidez, con un 90 % de los niños pasando de niveles bajos a satisfactorios. Este progreso puede explicarse por la naturaleza dinámica de los juegos tradicionales, que fomentan la repetición verbal y el uso espontáneo del lenguaje en contextos significativos. De manera similar, Caicedo (2021) demostró en su investigación con niños de cinco años que la implementación de juegos tradicionales promovió avances notables en la fluidez verbal y la confianza comunicativa, evidenciando una correlación directa entre la práctica lúdica y el desarrollo del lenguaje oral. Del mismo modo, Bermúdez et al. (2024) corroboraron que los juegos verbales contribuyen al desarrollo del vocabulario y a la expresión espontánea en bebés con dificultades del lenguaje, resultados que se reflejan de manera similar en la población infantil del I.E.

En cuanto a la claridad de expresión, los resultados del estudio mostraron que el 75 % de los niños alcanzaron un nivel «bueno» después de la intervención, lo que indica mejoras en la articulación, la pronunciación y la estructura de las oraciones. Estos hallazgos concuerdan con los reportados por García y Terrones (2023), quienes observaron que el uso de programas lúdicos aumenta la coherencia y la pronunciación correcta en la educación infantil. De manera similar, Sulca y Vásquez (2024) informaron un aumento significativo en la expresividad y la vocalización al aplicar canciones infantiles, lo que refuerza la idea de que el componente rítmico y repetitivo de los juegos estimula la pronunciación y la memoria lingüística. En este sentido, la coincidencia de resultados entre estos estudios y la presente investigación nos permite afirmar que los juegos tradicionales, al combinar movimiento, ritmo y lenguaje, constituyen una estrategia integral para fortalecer la competencia comunicativa.

A nivel internacional, los resultados también concuerdan con estudios como los de Coronel et al. (2024) y Calixto et al. (2024), quienes demostraron que los juegos educativos y tradicionales tienen un impacto positivo en la adquisición de habilidades lingüísticas y valores culturales. En ambos casos, la incorporación del componente lúdico fomentó la participación activa, la socialización y la expresión espontánea entre los niños, características que también se observaron en los participantes del presente estudio. Así, los resultados obtenidos en Patatez reafirman la importancia universal del juego como recurso pedagógico y como vehículo para el desarrollo de la comunicación oral de los niños.

Del mismo modo, los resultados pueden interpretarse a la luz del modelo de aprendizaje significativo de De la Hoz (2022), que sostiene que los nuevos conocimientos se asimilan cuando se relacionan con experiencias previas. Los juegos tradicionales, como parte del contexto cultural de los niños, fomentan una conexión directa entre lo conocido y lo nuevo, generando un aprendizaje más duradero. Como resultado, los niños del preescolar no solo mejoraron su expresión oral, sino que también reforzaron su identidad cultural y su sentido de pertenencia al utilizar en sus juegos vocabulario y expresiones de su propio entorno.

Es importante señalar que el desarrollo de la expresión oral no depende únicamente del entorno escolar, sino también del entorno familiar y comunitario. En este sentido, los resultados del estudio confirman la necesidad de involucrar a los padres en las actividades de estimulación del lenguaje, tal y como se señala en la formulación del problema, que menciona la influencia negativa del uso de diminutivos o la pronunciación

incorrecta en el hogar. Las sesiones del programa también sirvieron como espacios de sensibilización, animando a las familias a valorar el juego como medio de comunicación y aprendizaje.

Otro aspecto relevante es que la investigación reafirma los hallazgos de Silva et al. (2024) y Villamizar (2021), quienes destacan que el juego es el principal sistema de aprendizaje de los seres humanos, ya que facilita la construcción del conocimiento a partir de la experiencia y la interacción. En este contexto, las rondas, acertijos y juegos competitivos utilizados en las sesiones permitieron a los niños expresarse sin miedo a cometer errores, fortaleciendo su confianza en sí mismos y su participación oral activa. De esta manera, los juegos tradicionales no solo tuvieron un impacto en la competencia lingüística, sino también en la dimensión socioemocional del aprendizaje, un aspecto fundamental de la educación infantil.

Aunque los resultados son muy positivos, se reconocen algunas limitaciones metodológicas del estudio. Al tratarse de un diseño preexperimental con un solo grupo, no fue posible realizar comparaciones con un grupo de control, lo que limita la generalización de los resultados. Sin embargo, la magnitud de los cambios observados entre la prueba previa y la prueba posterior proporciona pruebas suficientes de la eficacia del programa. Además, el uso de un formulario de observación validado por expertos y la aplicación en condiciones naturales del aula refuerzan la validez interna de los resultados. Las investigaciones futuras podrían incorporar diseños cuasi-experimentales y muestras más amplias para corroborar y ampliar estos hallazgos.

En cuanto a los objetivos específicos, se ha confirmado el cumplimiento de ambos. En primer lugar, se determinó la influencia positiva del programa en la fluidez, ya que los niños demostraron mayor facilidad para narrar, participar en diálogos y representar papeles. En segundo lugar, se observó una mejora significativa en la dimensión de la claridad, que se reflejó en una articulación más precisa y un uso más correcto del lenguaje. Estos avances, respaldados por análisis estadísticos, demuestran que el programa de juegos tradicionales fue eficaz para desarrollar las habilidades de expresión oral, respondiendo directamente a los objetivos establecidos en la investigación.

Por último, al integrar los resultados empíricos con los fundamentos teóricos, se puede afirmar que el uso planificado de los juegos tradicionales representa una estrategia pedagógica eficaz y culturalmente relevante para fortalecer la expresión oral en contextos rurales. Su implementación promueve no solo el aprendizaje del lenguaje, sino también la socialización, la identidad cultural y la autoestima en los niños. En conclusión, las

pruebas obtenidas muestran que la práctica sistemática de juegos tradicionales promueve un aprendizaje significativo, desarrolla la competencia comunicativa y contribuye al logro del perfil de graduado en educación infantil. Estos hallazgos constituyen una valiosa contribución a la práctica docente, ya que ofrecen una alternativa metodológica viable, económica y muy eficaz para el desarrollo integral de los niños.

V. CONCLUSIONES

1. El uso de un programa convencional de gestión de juegos tuvo un gran efecto en el aprendizaje del habla de los niños de la Institución Educativa Inicial Pataz 2024. Las sesiones de juego estructuradas condujeron a aumentos significativos en las habilidades de comunicación oral de los niños, haciéndolos más espontáneos, confiados y dispuestos a participar en entornos grupales. La prueba de Wilcoxon para el análisis estadístico indicó que los resultados del pretest y el postest eran bastante diferentes, lo que demostró que la intervención basada en el juego era una buena forma de enseñar el lenguaje oral.
2. En cuanto a la fluidez, los niños mejoraron mucho a la hora de expresar sus pensamientos y mantener conversaciones fluidas, como cantar, rimar y mantener conversaciones cortas. El programa de juegos convencionales permitió a los alumnos participar espontáneamente en conversaciones, lo que mejoró su capacidad para hablar en público, su habilidad para seguir hablando y su confianza. El aumento de las puntuaciones en el postest por encima de las del pretest respalda esta afirmación y demuestra que utilizar dinámicas divertidas ayuda a los preescolares a hablar con más fluidez.
3. Los resultados también revelaron un gran aumento en la dimensión de claridad cuando se utilizó el software. Los niños eran capaces de decir sus palabras con más claridad, componer frases más fáciles de entender y utilizar un lenguaje más adecuado para transmitir lo que querían decir. La observación directa a lo largo de las sesiones y las puntuaciones obtenidas, que mostraban un progreso constante en esta capacidad, eran prueba de ello. Los alumnos pudieron mejorar su expresión oral practicando continuamente juegos tradicionales entre ellos. Esto fue positivo para su capacidad de comunicación y su futuro éxito académico.

VI. RECOMENDACIONES

1. A Basándose en los resultados de este estudio, se aconseja que los profesores de educación infantil integren los juegos tradicionales en sus prácticas docentes con mayor intencionalidad. Éstos no sólo han demostrado una influencia sustancial en el avance de la comunicación oral, sino que también fomentan la participación activa, los esfuerzos de colaboración y el crecimiento socioemocional de los más pequeños. Para ello, es importante fomentar la formación del profesorado sobre cómo planificar y llevar a cabo actividades divertidas que estén conectadas con los objetivos de aprendizaje, especialmente en lo que se refiere a la fluidez y claridad en el lenguaje hablado.
2. Asimismo, la institución educativa debería facilitar espacios físicos y temporales apropiados para el desarrollo de sesiones lúdicas programadas, reconociendo el juego como un medio pedagógico legítimo y efectivo. En ese sentido, es fundamental que se generen condiciones adecuadas que permitan la implementación sostenida de este tipo de propuestas, con apoyo en recursos y materiales que estimulen el lenguaje desde un enfoque activo y participativo.
3. También es importante involucrar a las familias en este proceso, sensibilizándolas sobre la importancia de revalorizar los juegos tradicionales en el hogar como una herramienta para fortalecer la comunicación y los vínculos afectivos. La participación de los padres puede convertirse en un eje fundamental para extender los aprendizajes logrados en el aula, permitiendo que los niños continúen desarrollando sus habilidades lingüísticas en contextos cotidianos y espontáneos.
4. Finalmente, se sugiere que futuras investigaciones amplíen la muestra y consideren el uso de diseños cuasiexperimentales o con grupo de control, lo cual permitirá una mayor rigurosidad en la validación de los efectos del programa aplicado. Además, podría explorarse el impacto de los juegos tradicionales en otras dimensiones del lenguaje, como el vocabulario, la coherencia o la pronunciación, aportando a una comprensión más integral del desarrollo comunicativo en la infancia. A nivel de política educativa, convendría que se generen iniciativas que promuevan el uso pedagógico del juego tradicional, reconociendo su valor cultural, didáctico y formativo en los primeros años de escolaridad.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aisyah, S., Tatminingsih, S., Chandrawati, T., & Novita, D. (2024). Stimulating Strategy High-order Thinking Skills in Early Childhood Education by Utilizing Traditional Games. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 64-80. <https://doi.org/10.21009/JPUD.181.05>
- Almeida, P., Pedrosa, M., Oliveira, L., Martins, F., Guerra, E., Silva, C., Cardozo, D., Santos, F., Ferreira, K., & Freire, A. (2024). *A importância do jogo e do brincar na Educação Infantil*. <https://sevenpublicacoes.com.br/index.php/anais7/article/view/4786>
- Arufe, V., Sanmiguel, A., Álvarez, O., & Padín, R. (2025). Emotional and Social Development in Early Childhood Education. *IGI Global Scientific Publishing*. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-0634-5.ch010>
- Atasoy, A., & Temizkan, M. (2016). Evaluation of Secondary School Students' Writing Fluency Skills. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 16(5), 1457-1484. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1115153>
- Avendaño, A., Gutiérrez, J., & Silva, M. (2022). Traditional Colombian Games in Virtual and in-Person Education. *Enletawa Journal*, 15(1), 1-24. <https://doi.org/10.19053/2011835X.15033>
- Ayala, A. (2021). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 3 años, en La I.E. San José, Piura- 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24653>
- Bermúdez, M., Arteaga, M., & Zambrano, A. (2024). Implementación de juegos verbales para el desarrollo de vocabulario en un niño con dificultades en lenguaje expresivo. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 7(14), 342-360. <https://doi.org/10.56124/tj.v7i13ep.021>
- Bulgakov, S. (2022). Language and Thought. En *Philosophy of the Name* (p. 0). Cornell University Press. <https://doi.org/10.7591/cornell/9781501765650.003.0005>
- Caicedo, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa* [Tesis doctoral, Universidad de La Sabana]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/50051>

- Calixto, S., Paucar, O. M., Maridueña, A. M., & Alvarado, E. (2024a). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad. *Retos*, 57, 859-865. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.107996>
- Calixto, S., Paucar, O., Maridueña, A., & Alvarado, E. (2024b). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad. *Retos*, 57, 859-865. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.107996>
- Cardenas, B., & Escobar, M. (2022). Manifestaciones de la autorregulación emocional en niños y niñas de educación inicial. *Tempus Psicológico*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.30554/tempuspsi.5.2.4186.2022>
- Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa*. <https://doi.org/10.17169/refubium-216>
- Cardona, M. (2002). Introducción a los métodos de investigación en educación. En *Introducción a los métodos de investigación en educación*. EOS. <https://observatorio-cientifico.ua.es/documentos/5f0500c22999524666431305>
- Castillo, M. (2021). Técnicas e instrumentos para recoger datos del hecho social educativo. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 5(10), 50-61. <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/349>
- Chávez, Z., Espinoza, A., Espino, A., Melgarejo, R., Chávez, R., & Guerrero, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Coronel, E., Teneda, W., Daza, O., & Ramírez, I. (2024). Desarrollo de competencias lingüísticas a través de juegos educativos. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e43280-e43280. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)
- De la Hoz, Á. (2022). Niños en psicoterapia de grupo: El discurso grupal del juego terapéutico. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 42(142), 155-175. <https://doi.org/10.4321/s0211-57352022000200009>
- Devia, S. (2025). Las Políticas Educativas Supranacionales Para La Primera Infancia: Lo que orientan UNESCO, OCDE y OEI. *Journal of Supranational Policies of Education (JOSPOE)*, 21, 141-159. <https://doi.org/10.15366/jospoe2025.21.008>
- Education Endowment Foundation. (2022, mayo 17). *The impact of the COVID-19 pandemic on children's socioemotional well-being and attainment during the Reception Year*. EEF. <https://educationendowmentfoundation.org.uk/projects->

- and-evaluation/projects/the-impact-of-the-covid-19-pandemic-on-childrens-socioemotional-well-being-and-attainment-during-the-reception-year
- Farantika, D., Afrezah, N. N., Salhah, Saudah, Asiah, & Yafie, E. (2024). Enhancing Creative Thinking in Preschoolers: Teacher Strategies for Creating a Multiliteracy-Based Learning Environment. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.21009/JPUD.181.17>
- García, D., & Terrones, V. (2023). *Programa de Juegos para Mejorar la Expresión Oral, Niños de Cinco Años, I.E.I. No 421 "Divino Niño Jesús", Caserío Chambac, Distrito Santa Cruz, Provincia Santa Cruz, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11897>
- Guerrero, A., & Barrera, R. (2023). Playful activities to develop language in 3-year-old children at the CDI Castillo de Colores. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 233-237. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.619>
- Harsanti, C. (2021). Pemerolehan Bahasa Pertama terhadap Anak Usia 2 sampai 4 Tahun Menurut Tataran Morfologi dan Sintaksis. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 131-135. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.50>
- Hazimah, A., Reviel, D., Aprilia, L., & Yuhdi, A. (2024). Informasi di Balik Pemerolehan Bahasa Anak: Sebuah Tinjauan Mendalam. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 2245-2260. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i5.3212>
- Hommel, B., Brown, S., & Nattkemper, D. (2016). Sequential-Action Planning. En B. Hommel, S. Brown, & D. Nattkemper (Eds.), *Human Action Control: From Intentions to Movements* (pp. 147-166). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-09244-7_7
- Huamán, G. (2025). Expresión oral en niños de nivel inicial en Hispanoamérica: Una revisión sistemática. *Revista InveCom / ISSN en línea: 2739-0063*, 5(4), 1-11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14984659>
- Huamán, I., & Lariena, A. (2022). *Enfoque de la disciplina positiva en la primera infancia y su influencia en la educación* [Tesis de pregrado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada «ITS Innova Teaching School»]. <http://repositorio.its.edu.pe/handle/20.500.14360/11>
- Hupp, S., Jewell, J., Prinstein, M., & Axelrod, M. (2018). The Social Environment. En *Great Myths of Adolescence* (pp. 96-129). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781394259304.ch3>

- INEI. (2023). *Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad – ENDES 2022*. Instituto Nacional de Estadística e Informática. https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2022/DESARRROLLO_INFANTIL/Desarrollo_Infantil_Temprano_ENDES_2022.pdf
- Ivić, I. (2024). Basic Directions of Development of the Symbolic Function. En *The Human as Animal Symbolicum: Origins of Symbolic Function* (pp. 159-204). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-49757-5_4
- Jafari, S., Merrikhpour, Z., & Khodadadeh, Y. (2022). Comparison of the Effectiveness of Modern and Traditional Games on Improving Children's Acquired Skills in Two Cultures of Iran and Turkey. *Journal of Design Thinking*, 3(1), 153-164. <https://doi.org/10.22059/jdt.2023.351321.1087>
- Jang, D., & Asobara, H. (2015). Emotion, Perception and Expression of. En J. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)* (pp. 483-489). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.25052-6>
- Kimel, E., & Ahissar, M. (2020). Benefits from morphological regularities in dyslexia are task dependent. *Journal of Experimental Psychology*, 46(1), 155-169. <https://doi.org/10.1037/xlm0000717>
- Kruty, K., Chorna, H., Samsonova, O., Kurinna, A., Soroehynska, O., & Desnova, I. (2022). Genesis of Grammatical Structure of a Preschool Child Language. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(1Sup1), 495-528. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/563>
- Leavy, P. (2022). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. Guilford Publications. https://books.google.com.pe/books?id=qUiKEAAQBAJ&dq=Research+design:+Qualitative,+quantitative,+and+mixed+methods+approaches&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Mamani, I. (2021). *Los juegos verbales y la expresión oral en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 514 Huancapata, Ambo, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22504>
- Marques, M. (2024). O Processo Do Desenvolvimento Da Linguagem Oral Na Alfabetização De Crianças. *ContraCorrente: Revista do Programa de Pós-*

- Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas*, 2(22), 116-135.
<https://doi.org/10.59666/cc-ppgich.v2i22.4123>
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*, 2(1), 25-54. <https://doi.org/10.58693/ier.212>
- Ministerio de Educación. (2021). *Docencia, interculturalidad y educación inicial: Prácticas docentes de educación intercultural bilingüe en educación inicial en contextos andinos y amazónicos*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/10422>
- Ministerio de Educación. (2025). *Guía de recomendaciones para el bienestar socioemocional*.
[dle/20.500.12799/11379/Gu%C3%ADa%20de%20recomendaciones%20para%20el%20Buen%20inicio%20del%20a%C3%B1o%20escolar%202025%20en%20Lima%20Metropolitana%20bienestar%20socioemocional.pdf?isAllowed=y&sequence=1](https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/11379/Gu%C3%ADa%20de%20recomendaciones%20para%20el%20Buen%20inicio%20del%20a%C3%B1o%20escolar%202025%20en%20Lima%20Metropolitana%20bienestar%20socioemocional.pdf?isAllowed=y&sequence=1)
- Mora, J., & Cuesta, A. (2024). Enseñanza de Expresión Oral en la Educación Primaria: Una revisión sistemática. *Educatio Siglo XXI*, 42(3), 75-96.
<https://doi.org/10.6018/educatio.618851>
- Mudryk, C. (2024). Variabilidad de los juegos en el proceso de desarrollo humano. *Revista Científica. Cultura Física y Deportes*, 5(178), 130-134.
[https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.5\(178\).26](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.5(178).26)
- Mwinsa, G., & Dagada, M. (2024). Efficacy of indigenous games on literacy and numeracy development in pre-schoolers in Zambia. *South African Journal of Childhood Education*, 14(1), 1-10. <https://doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1555>
- Ogosi, D., & Palomino, J. (2023). *Los juegos didácticos para desarrollar la expresión oral en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 104 Simón Bolívar, Ayacucho—2022* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/5665>
- Pillajo, V., Quito, Lady, & García, C. (2022). Implementación de aplicativo digital para el aprendizaje de las profesiones en niños de educación inicial. *Revista Científica Élite*, 4(2).
<https://www.revistaelite.itsqmet.edu.ec/index.php/elite/article/view/82>
- Plucker, J. (2022). Creative Articulation. En *Creativity and Innovation* (2.^a ed.). Routledge.

- <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003233923-23/creative-articulation-jonathan-plucker>
- Posligua, F., & Pachay, A. (2021). El desarrollo de la conciencia fonológica y su influencia en el aprestamiento a la lectoescritura en los niños de 4-5 años. *Revista Multi-Ensayos*, 7(14), 9-14. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v7i14.12001>
- Retana, A. (2022). *Juegos de mi México*. Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/690862/Libro-Juegos-de-mi-Mexico-INPI.pdf>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 101-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Shakhobiddinovna, R. S. (2024). The importance of play in the mental development of preschool children. *International Journal of Advance Scientific Research*, 4(04), 84-88. <https://doi.org/10.37547/ijasr-04-04-15>
- Silva, E., Ramos, C., Mendes, M., Tramontina, F., & Silva, J. (2024). Playing in early childhood education. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*, 5(05), 86-96. <https://doi.org/10.51249/gei.v5i05.2226>
- Sulca, A., & Vásquez, E. (2024). Canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en niños del nivel inicial. Institución educativa particular “Virgen de Copacabana”. Puente Piedra. Lima. *IGOVERNANZA*, 7(28), 165-176. <https://doi.org/10.47865/igob.vol7.n28.2024.380>
- Supriyanto, B., Gunawijaya, J., & Nurbaeti, N. (2022). Eksistensi dan Keberlanjutan Budaya Baduy Luar Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 316-331. <https://doi.org/10.47313/pjsh.v7i2.1837>
- Sushereba, C. E., Militello, L., & Ramachandran, S. (Eds.). (2023). Recognition Skills. En *Handbook of Augmented Reality Training Design Principles* (pp. 8-16). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009216166.003>
- Sykes, L., & Crafford, E. (2020). Consent and confidentiality in children. *South African Dental Journal*, 75(8), 462-464. <https://doi.org/10.17159/2519-0105/2020/v75no8a9>
- Teokarević, D. (2024). Learning through games in mathematics teaching. *Sinteze - časopis za pedagoške nauke, književnost i kulturu*, 25, 45-58. <https://doi.org/10.5937/sinteze13-49788>

- Todd, G., & Mziray, M. (2024). *Establishing a solid foundation: The transition to quality Early Childhood Education (ECE) in mainland Tanzania*. World Bank Blogs. <https://blogs.worldbank.org/en/nasikiliza/establishing-solid-foundation-transition-quality-early-childhood-education-ece-mainland-afe-0124>
- Tomalá, J., Páliz, E., Gómez, J., & Catuto, A. (2024). Expresión oral y su influencia en el desarrollo de las relaciones interpersonales: Oral expression and its influence on the development of interpersonal relationships. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 2257-2263. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3156>
- UNESCO. (2021). *Why early childhood care and education matters*. GCED Clearinghouse. <https://gcedclearinghouse.org/news/why-early-childhood-care-and-education-matters>
- Valdez, S., Villar, Ó., & Moreno, L. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(2), 167-178. <https://www.revistacneipne.org/index.php/cneip/article/view/76>
- Vallecilo, N. (2022). Art Thinking en la Etapa de Educación infantil: Hacer aprendiendo y aprender haciendo. *Tercio Creciente*, 91-99. <https://doi.org/10.17561/rtc.extra6.6510>
- Vieira, M., & França, A. (2022). Jogos e Brincadeiras como ferramentas de Aprendizagem na Educação Infantil. *ID on line. Revista de psicologia*, 16(64), 1-14. <https://doi.org/10.14295/online.v16i64.3618>
- Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 566-576. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>
- Villanueva, F. (2023). *Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez" periodo 2022-2023* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Chota]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11885>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>

- Yakovlev, A. A. (2023). Lenguaje de señas y variedad de formas de conocimiento. *Boletín de la Universidad Estatal de Tver*, 2, 81-88.
<https://doi.org/10.26456/vtfilol/2023.2.081>
- Yatmaz, A., Gökçe, N., Çok, Y., Erdoğan, B., & Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel Oyunların 3-6 Yaş Çocukların Sosyal-Duygusal Gelişimleri Üzerindeki Etkisi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 28-39.
<https://doi.org/10.52974/jena.895835>
- Zosh, J., Gaudreau, C., Golinkoff, R., & Hirsh, K. (2022). The power of playful learning in the early childhood setting. *NAEYC*, 77(2), 24-31.
<https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>

ANEXOS

Anexo 1: Cuadro de la matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, PATAZ – 2024	General ¿De qué manera influye un programa de juegos tradicionales en la expresión oral de los niños de la Institución Educativa Inicial de Pataz, 2024? Específicos ¿De qué manera influye un programa de juegos tradicionales en la fluidez de la expresión oral de los niños? ¿De qué manera influye un programa de juegos tradicionales en la claridad de la expresión oral de los niños?	General Un programa de juegos tradicionales influye significativamente en la expresión oral de los niños de la Institución Educativa Inicial de Pataz, 2024. Específicos Un programa de juegos tradicionales influye significativamente en la fluidez de la expresión oral. Un programa de juegos tradicionales influye significativamente en la claridad de la expresión oral.	General Determinar la influencia de un programa de juegos tradicionales en la expresión oral de los niños de la Institución Educativa Inicial de Pataz, 2024. Específicos Determinar la influencia de un programa de juegos tradicionales en la fluidez de la expresión oral. Determinar la influencia de un programa de juegos tradicionales en la claridad de la expresión oral.	Variable independiente: Programa de juegos tradicionales Variable dependiente: Expresión oral	Fluidez Claridad	Tipo de investigación: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Diseño: Preexperimental (pre y postest en un solo grupo) Método: Hipotético – deductivo Población: 20 niños de 4 y 5 años Muestra: Censal (20 niños) Técnica: Observación directa Instrumento: Lista de cotejo validada por expertos Análisis de datos: Estadística descriptiva e inferencial (prueba de Wilcoxon) usando Excel y SPSS

Anexo 2: Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INSTRUMENTO
Programa de Juegos Tradicionales	Es un conjunto integral de estrategias orientadas a preservar, difundir y revitalizar prácticas lúdicas que forman parte del patrimonio cultural inmaterial. Además de fortalecer la identidad y cohesión comunitaria, este programa favorece el desarrollo de la expresión oral al propiciar espacios para el intercambio narrativo y la transmisión de saberes culturales (Rodríguez, & López, 2014).	Ronda del aseo Los tronquitos	-Se expresa corporalmente Comprende su cuerpo	¿Realiza acciones y juegos de manera autónoma cómo correr, saltar trepar rodar . Dice su nombre -Dialoga con sus compañeros . Expresa cómo se siente jugando ¿Comenta lo que vio ¿Ora y agradece a Dios .¿Cuenta un cuento? ¿Expresa que es querido por sus Padres.	Actividades.
Expresión oral	se define como la capacidad emergente para	Fluidez	-Obtiene información del texto oral	¿Expresa sus intereses -Expresa sus ideas, sus experiencias . Comenta la idea de un tema	Guía de observación

	comunicar ideas, emociones y necesidades mediante el lenguaje hablado. En esta etapa preescolar, se observa un rápido desarrollo del vocabulario y la estructuración del discurso, influido por la calidad de las interacciones en el entorno familiar y educativo (Barberán, & Vélez, 2022).	Claridad	-Infiere e interpreta información del texto oral -	- Dice cómo continuará o cómo terminará un texto que lee -Participa en diálogos, conversaciones, cuentos rimas . Espera su turno para hablar. . Repitan rimas leyendas de la tradición oral -Se expresan con claridad. ¿Conversan sobre lo que les gusta de un cuento . Dialoga sobre los juegos de su localidad	
--	---	----------	---	--	--

Anexo 3: Instrumentos

GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO N° 01

TÍTULO: “la ronda del aseo”

PRE TEST - FLUIDEZ

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	EXPRESA SUS IDEAS Y EXPERIENCIAS			PARTICIPA EN RIMAS CUENTOS, DIALOGOS DE LA TRADICIÓN ORAL			REALIZA ACCIONES Y JUEGOS DE MANERA AUTÓNOMA COMO CORRER SALTAR						Puntaje	Observaciones
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C		
1				X			X			X				3	
2				X			X			X				3	
3			X				X			X				4	
4				X		X			X					5	
5				X			X			X				3	
6				X			X			X				3	
7				X			X		X					4	
8			X				X	X						6	
9			X			X				X				5	
10				X			X		X					4	
11				X			X			X				3	
12				X			X		X					4	
13			X			X				X				5	
14				X			X			X				3	
15			X				X		X					5	
16				X			X			X				3	
17				X		X				X				4	
18			X				X			X				4	
19		X				X				X				6	
20				X			X		X					4	

LEYENDA:

A = LOGRADO

A = 3

B = PROCESO

B = 2

C= INICIO

C = 1

GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO N° 02

TÍTULO: “JUEGO LOS TRONQUITOS”

PRE TEST - CLARIDAD

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	DICE COMO CONTINUA O COMO TERMINAR UN TEXTO QUE LEE			EXPRESA COMO SE SIENTE JUGANDO CON SUS COMPAÑEROS			PARTICIPA EN CUENTOS, LEYENDAS DE LA TRADICIÓN ORAL						Puntaje	Observaciones
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C		
1				X			X			X				3	
2				X		X				X				4	
3			X				X		X					5	
4				X			X			X				3	
5				X		X				X				4	
6			X				X		X					5	
7			X				X			X				4	
8		X					X		X					6	
9				X			X			X				3	
10			X			X				X				5	
11				X			X			X				3	
12			X			X				X				5	
13				X	X				X					6	
14				X			X			X				3	
15				X			X	X						5	
16			X			X				X				5	
17				X		X			X					5	

18			X			X		X					4	
19		X			X			X					6	
20			X		X				X				4	

LEYENDA:

A = LOGRADO

A = 3

B = PROCESO

B = 2

C = INICIO

C = 1

GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO N°03

TÍTULO: “LA RONDA DEL ASEO”

POS TEST - FLUIDEZ

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	EXPRESA SUS IDEAS Y EXPERIENCIAS			PARTICIPA EN RIMAS CUENTOS, DIALOGOS DE LA TRADICIÓN ORAL			REALIZA ACCIONES Y JUEGOS DE MANERA AUTÓNOMA COMO CORRER SALTAR						Puntaje	Observaciones
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C		
1		X			X			X						9	
2		X			X			X						9	
3		X			X			X						9	
4			X		X			X						8	
5		X			X			X						9	
6		X			X				X					8	
7			X		X			X						8	
8			X			X			X					6	
9		X			X			X						9	
10		X			X			X						9	
11		X				X		X						8	

1		X			X				X					8	
2															
1		X			X			X						9	
3															
1			X			X			X					6	
4															
1		X			X				X					6	
5															
1		X			X			X						9	
6															
1		X			X			X						9	
7															
1		X			X			X						9	
8															
1			X			X			X					6	
9															
2		X			X			X						9	
0															

LEYENDA:

A = LOGRADO

A = 3

B = PROCESO

B = 2

C = INICIO

C = 1

GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO N° 04

TÍTULO: “JUEGO LOS TRONQUITOS”

POST TEST - CLARIDAD

N°	Indicadores Apellidos y Nombres	DICE COMO CONTINUA O COMO TERMINAR UN TEXTO QUE LEE			EXPRESA COMO SE SIENTE JUGANDO CON SUS COMPAÑEROS			PARTICIPA EN CUENTOS, LEYENDAS DE LA TRADICIÓN ORAL						Puntaje	Observaciones
		A	B	C	A	B	C	A	B	A	A	B	C		

1		X			X			X						9	
2		X			X			X						9	
3		X			X				X					8	
4		X				X		X						8	
5		X			X				X					8	
6		X			X			X						9	
7			X		X			X						8	
8				X	X				X					6	
9		X			X			X						9	
10		X			X			X						9	
11		X			X			X						9	
12		X			X			X						9	
13		X			X			X						9	
14			X			X			X					6	
15				X			X		X					4	
16				X		X		X						6	
17		X			X				X					8	
18		X			X			X						9	
19			X			X			X					6	
20		X			X			X						9	

LEYENDA:

A = LOGRADO

A = 3

B = PROCESO

B = 2

C= INICIO

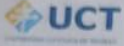
C = 1

Anexo 4: Ficha técnica

Para la variable expresión oral

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo para evaluar la expresión oral en niños de educación inicial.										
Autor y año:	Original: MINEDU (2019) Adaptación: Propia, basada en los criterios del Programa Curricular Nacional de Educación Inicial.										
Objetivo del instrumento:	Evaluar la expresión oral en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1730, Pataz – 2024, antes y después de la aplicación del programa de juegos tradicionales, con énfasis en las dimensiones de fluidez y claridad.										
Usuarios:	Niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1730, ubicada en el distrito de Pataz.										
Forma de administración o modo de aplicación:	Aplicación individual mediante observación directa durante actividades lúdicas, empleando una lista de cotejo adaptada con criterios del currículo nacional.										
Validez (presentar la constancia de validación de expertos):	Mediante juicios de expertos. <table> <thead> <tr> <th>Validadores</th><th>Puntaje de Instrumento</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MG. GUANILO JIMENEZ GLIDEN</td><td>5</td></tr> <tr> <td>MG. AGÜERO RIVERA CILOS FERNANDO</td><td>5</td></tr> <tr> <td>MG. CRUZADO PEÑA ALBERTO</td><td>5</td></tr> <tr> <td>Puntaje total</td><td>5</td></tr> </tbody> </table>	Validadores	Puntaje de Instrumento	MG. GUANILO JIMENEZ GLIDEN	5	MG. AGÜERO RIVERA CILOS FERNANDO	5	MG. CRUZADO PEÑA ALBERTO	5	Puntaje total	5
Validadores	Puntaje de Instrumento										
MG. GUANILO JIMENEZ GLIDEN	5										
MG. AGÜERO RIVERA CILOS FERNANDO	5										
MG. CRUZADO PEÑA ALBERTO	5										
Puntaje total	5										
Confiabilidad (presentar los resultados estadísticos):	Según los análisis estadísticos aplicados a los resultados de la expresión oral, mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, se obtuvo un valor de $Z = -3.638$ con un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$, siendo este valor menor al nivel de significancia estándar del 5% ($p < 0.05$). Esto indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pretest y el posttest. En la dimensión fluidez, se obtuvo un valor de $Z = -3.758$ y en la dimensión claridad $Z = -3.678$, ambos con $p = 0.000$, lo que confirma que el instrumento permite detectar cambios confiables en las habilidades de expresión oral luego del programa de juegos tradicionales.										

Anexo 5. Validación del instrumento



ANEXO 8: Validación De Expertos



I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del informante: CRUZADO PEÑA ALBERTO

1.2 Institución donde labora: SOR MARÍA DEL SAGRADO CORAZÓN, CEBE TAYABAMBA

1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de Observación

1.4 Autor del instrumento: Hortencia Gladys Delgado Medina

1.5 Título de la Investigación: Influencia de un programa de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de una institución educativa inicial, Patate - 2024

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

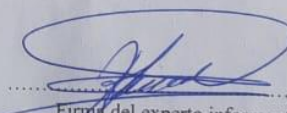
INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					5
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.					5
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					5
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas.					5
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					5
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					5
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.					5

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento de evaluación (Ficha de Observación) reúne todos los requisitos y condiciones necesarias para su aplicación dentro del trabajo de investigación propuesto, ya que cumple con los criterios de claridad, coherencia, suficiencia y pertinencia pedagógica en el contexto del nivel inicial.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Lugar y Fecha: TAYABAMBA 15-05-2025



Firma del experto informante
DNI: 09189682
Teléfono 947406879

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				✓
Amplitud de contenido				×
Redacción de los Ítems				×
Claridad y precisión				×
Pertinencia				×

Evaluated by:

APELLIDOS Y NOMBRES: CRUZADO PEÑA ALBERTO

COLEGIATURA:

DNI:

09188682


Firma

ANEXO 8: Validación De Expertos

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: *ALVA CASTILLO, Manuel*
 1.2 Institución donde labora: *80424 "San Basiliano"*
 1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de Observación
 1.4 Autor del instrumento: Hortencia Gladys Delgado Medina
 1.5 Título de la Investigación: Influencia de un programa de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de una institución educativa inicial, Pataz – 2024

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					5
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.					5
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					5
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas.					5
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					5
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					5
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.					5

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento de evaluación (Ficha de Observación) reúne todos los requisitos y condiciones necesarias para su aplicación dentro del trabajo de investigación propuesto, ya que cumple con los criterios de claridad, coherencia, suficiencia y pertinencia pedagógica en el contexto del nivel inicial.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Lugar y Fecha: *TAYABAMBA 15-05-2025*

Firma del experto informante

DNI: *40366161*

Teléfono *974492856*

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

APELLIDOS Y NOMBRES: MANUEL ALVA CASTILLO

COLEGIATURA:

DNI: 40366161


Firma

ANEXO 8: Validación De Expertos

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del informante: **GUANILO JIMENEZ ELIDEN MARIET**

1.2 Institución donde labora: **80426 / A-1-P EIPSM**

1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: **Ficha de Observación**

1.4 Autor del instrumento: **Hortencia Gladys Delgado Medina**

1.5 Título de la Investigación: **Influencia de un programa de juegos tradicionales en la expresión oral de niños de una institución educativa inicial, Patate - 2024**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					5
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.					5
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					5
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas.					5
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					5
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					5
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.					5

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento de evaluación (Ficha de Observación) reúne todos los requisitos y condiciones necesarias para su aplicación dentro del trabajo de investigación propuesto, ya que cumple con los criterios de claridad, coherencia, suficiencia y pertinencia pedagógica en el contexto del nivel inicial.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Lugar y Fecha: **TAYABAMBA 15-05-2025**



Firma del experto informante

DNI: **40842952**

Teléfono **959061219**

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated by:

APELLIDOS Y NOMBRES: Guanilo Jiménez, Gliden Mariel

COLEGIATURA:

DNI: 40842952


Firma

Anexo 6: Declaración Jurada

DECLARACIÓN JURADA

La abajo firmante, autora del trabajo de investigación titulado: INFLUENCIA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PATAZ 2024, egresada del programa de estudios de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, declaramos bajo juramento lo siguiente:

Que, conforme a los lineamientos éticos y metodológicos establecidos por la Universidad, y en cumplimiento de las disposiciones establecidas para la presentación de trabajos de investigación, manifestamos que en el presente estudio no se consigna en el título el nombre específico de la institución, empresa u organización en la que se ha desarrollado el estudio de caso o recojo de información.

Por tal motivo, no resulta necesario adjuntar el modelo de consentimiento/asentimiento informado porque el hacerlo público o el presentarlo con los nombres y datos de los participantes delataría la institución/empresa donde se realizó la investigación. Sin embargo, declaro que se contó con el consentimiento o asentimiento de todos los participantes, y de esta manera respetamos así el principio de confidencialidad y anonimato de las instituciones o participantes involucrados indirectamente.

Me comprometo a mantener la reserva de la información obtenida, utilizándola únicamente con fines académicos y de acuerdo con los principios éticos de la investigación científica establecidos por la UCT.

En constancia de lo declarado, firmo la presente en la ciudad de Huancas, a los 10 del mes de octubre del 2024.

Hortencia Gladys Delgado Medina

DNI N.º 19406256



Firma:

Anexo 7: Otros

PROYECTO DE NOVIEMBRE

TÍTULO: JUGANDO CONOZCO MIS DERECHOS

I. Datos informativos:

UGEL : Pataz
I.E. : N°1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys ,Delgado Medina
Directora :
Duración de proyecto : 10 días

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación -Se comunica oralmente en su lengua materna - lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna Personal social -Construye su identidad como persona humana, digna libre y trascendente, comprendiéndola doctrina de su religión. Psicomotriz. -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	- Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales. - Lee diversos tipos de textos, que tratan de temas reales cortos e imaginarios Realiza acciones por propia iniciativa para agradecer el amor que recibe de su familia y de su entorno -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica -Obtiene información del texto escrito -Conoce a DIOS y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente -comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente	- Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno Identifica características de personas, animales y objetos a partir de las ilustraciones -Expresa por propia iniciativa el amor y cuidado que recibe de su entorno, al realizar acciones como compartir ayudar y colaborar Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica el estado de su cuerpo.

	movimiento por iniciativa en situaciones de juego		<u>-Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr saltar trepar rodar ,deslizarse hacer giros volteretas cuando juega</u>
--	---	--	--

PROCESOS PEDAGÓGICOS Y ACTIVIDADES DIARIAS EN INICIAL

Lunes 4	Martes 5	Miércoles 6	Jueves 7	Viernes 8
Hacen la gota que camina con temperas. -Realiza acciones y juegos de manera autónoma al jugar la ronda	-Cuentan un cuento que escucharon -Expresa como se siente al jugar los tronquitos	-Pintan dibujos del cuento escuchado. -Espera su turno para hablar jugando la ronda del aseo	Dialogan sobre el clima (las lluvias) -juegan alegremente los tronquitos	-comunica como queda sus trabajos cortando y pegando flecos de papel -Expresa como se siente jugando la ronda del aseo
Lunes 11	Martes 12	Miércoles 13	Jueves 14	Viernes 15
Dialogan sobre los fenómenos atmosféricos (rayo trueno) Se divierten jugando a los tronquitos	-Comentan sobre el cultivo de las plantas -Reflexiona con cuidar a sus amigos y compañeros al jugar la ronda del aseo	Dibujan y pintan diferentes plantas -Se desenvuelve de manera autónoma jugando los tronquitos	-Dialogan sobre los Niños -Reconoce las partes de su cuerpo jugando la ronda del aseo	-Dialogan sobre los derechos del Niño -_Se expresa corporalmente jugando los tronquitos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LA RONDA DEL ASEO

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
 I.E. : 1730
 Lugar : Huancas
 Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
 Fecha : 4-11-2024
 Título : Juego la Ronda del aseo

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno
-Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Comprende su cuerpo	-Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_Actividades de ingreso _Rutinas _Lavado de manos _Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo	Ingresan y saludan Desayunan lonchera
Desarrollo	Desarrollo de la actividad La Docente les dice a los Niños les gustaría pintar con temperas, la gota que camina los Niños contestan que, si les gusta, pero no se ensucien dice la Docente luego salimos al patio para jugar. Los Niños dicen si	

Cierre Taller de motricidad	La Profesora les entrega un papel bond en blanco, temperas de diferentes colores. La profesora les dice a los Niños observen, la Profesora hace primero la práctica, en la hoja en blanco vierte tempera liquida de 2 o 3 colores y lo gira lentamente, las gotas de tempera empieza a caminar formando diferentes dibujos, la Docente les entrega sus hojas en blanco y vierte las temperas liquidas, los niños empiezan a mover los papeles muy felices observando los diferentes dibujos que se forman. Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado. Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar la ronda del aseo se toman de las manos y empiezan a girar cantando la ronda del aseo Juguemos juguemos a la ronda Juguemos juguemos a la ronda Temprano por la mañana De esta manera me lavo las manos De esta manera me lavo la cara Temprano por la mañana (bis) cuando terminan de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con las pelotas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales. Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _Agradecen a Dios, cocinera y se van a sus casas	Papel bond temperas Cinta para pegar en la la pizarra La voz Cantan Pelotas Agua y jabón almuerzan despedida
---	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LOS TRONQUITOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
 I.E. : 1730
 Lugar : Huancas
 Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
 Fecha : 5-11-2024
 Título : Juego los tronquitos

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación _ Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	_ Lee diversos tipos de textos- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Obtiene información del texto leído. -Comprende su cuerpo	Identifica características de personas animales y objetos, a partir de las ilustraciones -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_ Actividades de ingreso _ Rutinas _ Lavado de manos _ Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad La Docente les dice a los Niños quieren escuchar un cuento, los niños dicen si, el Niño Brayer dice yo cuento, bien dice la Profesora luego salimos al patio para jugar. Los Niños dicen si	Ingresan Lavado de manos Desayuno Juegan Juegan Se disfrazan
Desarrollo	La profesora les dice a los Niños todos callados para escuchar el cuento la Profesora le dice al niño Brayer cuál es el título del cuento la CAPERUCITA ROJA dice el Niño empieza a contar el cuento de la caperucita roja los demás niños escuchan muy	comen juegan libremente

Cierre Taller de motricidad	atentos y calladitos felices observando los diferentes movimientos como el niño contaba. Cuando termina de contar les da un papel en blanco para que dibujen lo que más les gustó del cuento Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado. Salen al patio para jugar la Profesora les dice ¿qué vamos a jugar?, los Niños dicen a los tronquitos yo jalo dice el niño Diego, los niños se sientan en el piso cogidos de la cintura uno tras del otro, El niño Diego empieza a jalar de sus dos manos preguntando ¿Qué Tronquito Eres? Y los niños contestan muy contentos: Yo soy de Capulí Yo soy de plátano Yo soy de Muña Yo soy de Eucalipto Yo soy de uva Yo soy de Pino Yo soy de Manzana terminan de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con las Ulas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales. Colocan las ulas en el pisp y van saltando uno a uno en el centro contando los números, primero con los dos pies luego con un solo pie Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _ Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _ Agradecen a Dios, cocinera y se van a sus casas	Lápiz y papel borrador, colores exponen La voz Agua y jabón Almuerzan despedida
---	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LA RONDA DEL ASEO

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 6-11-2024
Título : Juego la Ronda del aseo

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica -Comprende su cuerpo	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_Actividades de ingreso _ Rutinas _ Lavado de manos _ Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad La Docente les dice a los Niños les gustaría escuchar un cuento los Niños contestan que si les gusta entonces les cuenta el cuento de Pinocho	Ingresan y saludan juegan comen juegan en el patio

desarrollo	Los niños escuchan muy atentos y callados al escuchar que ha pinocho le creció la nariz por mentir cuando termina el cuento la Profesora les orienta para que no mientan, la Docente les entrega sus hojas en blanco para que dibujen y pinten lo que más les gustó del cuento, los niños dibujan muy felices casi todos dibujando una cara de un niño con la nariz larga. Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado.	Lápiz papel y colores pizarra
Cierre	Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar la ronda del aseo se toman de las manos y empiezan a girar cantando la ronda del aseo Juguemos juguemos a la ronda Juguemos juguemos a la ronda Temprano por la mañana De esta manera me lavo las manos De esta manera me lavo la cara Temprano por la mañana (bis) cuando terminan de jugar	La voz Cantan
Taller de motricidad	se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con sogas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado con los materiales -Los Niños colocan la soga en el piso y a un lado de la soga lo llaman mar y para el otro lado lo llaman tierra y La Profesora dice mar los niños saltan al lugar del mar ,luego la Profesora dice tierra y los Niños saltan al otro lado y así juegan por un tiempo Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. Agradece a Dios , a la cocinera y se van a sus casas	Agua y jabón Almuerzan despedida

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LOS TRONQUITOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 7-11-2024
Título : Juego la Ronda del aseo

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Personal social Construye su identidad como persona humana amada por Dios	Descubre el amor de Dios en la creación y lo relaciona con el amor que recibe de las personas	-Construye normas y asume acuerdos y leyes	-demuestra su amor al Prójimo respetando y siendo solidario
Psicomotricidad -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos en el entorno como saltar, corre sube y baja escalones con seguridad

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_Actividades de ingreso _Rutinas _Lavado de manos _Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad La Docente y los Niños se sientan en el piso la Docente pregunta ¿Cómo está el día hoy? Los Niños dicen hace frio y por qué hace frio el niño Yonar dice está lloviendo la Docente y los niños salen a la puerta y observan la lluvia los Niños preguntan ¿Por	Ingresan y saludan Se lavan desayunan juegan comen juegan

Desarrollo	qué hay agua en el cielo? ¿cómo subió tanta agua al cielo? ¿para que llueve? La Profesora les entrega un dibujo de las nubes lo pinten y dibujen y pintan la lluvia Cuando terminan exponen sus trabajos en la pizarra mediante la técnica del museo y observan alegres Los Niños dicen Profesora queremos jugar luego Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar a los tronquitos los niños dicen si Los Niños se sientan en el piso se toman de cintura y el Niño Yandel dice yo jalo y les jala de las manos preguntándoles ¿Qué tronquito eres? Y los niños contestan Soy de aliso Soy de naranja Soy de papa Soy de camote Soy de culantro Soy de yuca Soy de pepino cuando terminan	Papel bond lápiz colores Pizarra cinta para pegar
	Salen del aula La voz	
Cierre	de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con el tobogán y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre amigos juegan resbalándose, respetan su turno	
Taller de motricidad	Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas	tobogán
	_Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón.	Agua y jabón
	_Agradecen a Dios, a la cocinera y a la Profesora se despiden muy alegres y se van a sus casas	Almuerzan despedida

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LA RONDA DEL ASEO

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 8-11-2024
Título : Juego la Ronda del aseo

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna Psicomotricidad -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica -Comprende su cuerpo	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno Realiza acciones de juegos en las que coordina movimientos de manos y pies ejm. Un niño juega con una pelota

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_Actividades de ingreso _Rutinas _Lavado de manos _Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad Cantan variadas canciones luego los Niños dicen Profesora queremos cortar, la Profesora dice muy bien cortaremos flecos de colores y lo pegaremos en una hoja que dicen los niños dicen si	- Ingresa saluda - Se lavan - Desayunan - Juegan - Se disfrazan - Comen - juegan

desarrollo	La Profesora les entrega un papel bond en blanco, y los papeles de colores, tijeras y goma Los Niños toman los papeles de colores y empiezan a cortar sus flecos cortan varios flecos. Luego lo pegan en la hoja en blanco alternando los colores Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado. Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar la ronda del aseo se toman de las manos y empiezan a girar cantando la ronda del aseo Juguemos juguemos a la ronda Juguemos juguemos a la ronda Temprano por la mañana De esta manera me lavo las manos De esta manera me lavo la cara Temprano por la mañana (bis) cuando terminan de	Papel bond en blanco, papel de colores, tijeras, goma Cinta para pegar en la pizarra cantan
Cierre	jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con pelotas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales.	
Taller de motricidad	Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _Agradecen a Dios, cocinera y se van a sus casas	Pelotas Agua y jabón almuerzan despedida

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LOS TRONQUITOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 11-11-2024
Título : Juego los tronquitos

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica -Comprende su cuerpo	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_Actividades de ingreso _ Rutinas _ Lavado de manos _ Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad Un niño dice está lloviendo y la profesora dice si porque estamos en invierno y otro niño dice de donde cae la lluvia la profesora les explica porque llueve d, donde cae la lluvia , los niños escuchan muy atentos con la profesora salen a observar la lluvia	Ingreso y saludo Se lavan Desayuno juegan

Desarrollo	La profesora les explica que la lluvia cae de las nubes , el sonido se llama trueno y la luz que emiten se llama rayo que está cargado eléctricamente , luego les da una hoja gráfica para que pinten las nubes y el rayo, los niños pintan muy felices con sus colores . Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado. Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar a los tronquitos , los niños salen al patio para jugar y se sientan en el piso tomados de la cintura pensando en un árbol y un niño les jala de las manos diciendo que tronquito eres y los niños contestan Soy de manzana Soy de plátano Soy de uva Soy de naranja Soy de palta Soy de mandarina Soy de papaya	Cinta para pegar en la la pizarra hablan
Cierre	cuando terminan de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con pelotas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales.los niños juegan muy felices futbol y las niñas juegan voleibol Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _Agradecen a Dios, a la cocinera a la profesora se despiden y se van a sus casas	Pelotas Agua y jabón almuerzan despedida
Taller de motricidad		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LA RONDA DEL ASEO

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 12-11-2024
Título : Juego la Ronda del aseo

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica -Comprende su cuerpo	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_ Actividades de ingreso _ Rutinas _ Lavado de manos _ Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad Un niño dice mi papá está trabajando en mi chacra luego la profesora dice es que estamos en la época de los cultivos de las plantas y otro niño dice mi papá también está en mi chacra La Profesora les comenta sobre el cultivo de las plantitas pequeñas	Ingresan saludan Se lavan desayunan

Desarrollo	y lo importante que es el cultivo para el desarrollo de las plantitas que luego se convierten en unos hermosos choclos que sirven de alimento luego les entrega sus hojas en blanco para que dibujen y pinten a las plantitas, los niños pintan muy felices observando sus diferentes dibujos . Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado. Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar la ronda del aseo se toman de las manos y empiezan a girar cantando la ronda del aseo Juguemos juguemos a la ronda Juguemos juguemos a la ronda Temprano por la mañana De esta manera me lavo las manos De esta manera me lavo la cara Temprano por la mañana (bis) cuando terminan de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con las palicintas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales. Cogen sus palicintas y empiezan a saltar formando diferentes dibujos con las cintas saltando de un lugar a otro	pintan Cinta para pegar en la la pizarra La voz Cantan
Cierre		Palicintas
Taller de motricidad	Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _Agradecen a Dios, a la cocinera a la profesora se despiden y se van a sus casas	Agua y jabón almuerzan despedida

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LOS TRONQUITOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 13-11-2024
Título : Juego los tronquitos

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica -Comprende su cuerpo	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_ Actividades de ingreso _ Rutinas _ Lavado de manos _ Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo La docente y los niños cantan variadas canciones con expresión corporal, luego los niños dicen profesora queremos pintar la docente dice está bien vamos a pintar de que hemos hablado ayer los niños dicen de las plantitas muy bien pero ahora pintaremos	Ingresan y saludan Lavado Desayuno

Desarrollo	a las plantas grandes les da una hoja gráfica con dibujos de árboles para que los niños lo pinten Los niños pintan muy alegres sus dibujos y luego lo exponen en la pizarra mediante la técnica del museo Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado. Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar a los tronquitos se toman de las manos y empiezan a girar cantando la ronda del aseo Juguemos juguemos a la ronda Juguemos juguemos a la ronda Temprano por la mañana De esta manera me lavo las manos De esta manera me lavo la cara Temprano por la mañana (bis) cuando terminan de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con pelotas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales.	Hoja gráfica pinturas exponen Pelotas
Cierre Taller de motricidad	Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _ Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _Agradecen a Dios, cocinera y se van a sus casas	Agua y jabón almuerzan despedida

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LA RONDA DEL ASEO

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 14-11-2024
Título : Juego la Ronda del aseo

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica Reconoce las partes de su cuerpo	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

PROCESOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	<u>_Actividades de ingreso</u> <u>_Rutinas</u> <u>_Lavado de manos</u> <u>_Desayuno</u> -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad La Docente les dice Niños que hacemos para la otra semana que es la semana del niño es la semana de ustedes y los niños dicen una fiesta	Ingresan y saludan Se lavan Desayunan juegan dialogan

desarrollo	Luego los niños y la Profesora dialogan sobre los niños, en donde viven antes de nacer, como se alimentan, como crecen, si tienen ropa o no si miran o no la Docente les dice quieren dibujar un niño los niños dicen que si luego salimos al patio para jugar. Los Niños dicen si La Profesora les entrega un papel bond en blanco para que los niños dibujen Los Niños dibujan muy felices a bebes, niños jugando con pelotas,, niños acostados cuando terminan de dibujar y pintar Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado. Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar la ronda del aseo se toman de las manos y empiezan a girar cantando la ronda del aseo Juguemos juguemos a la ronda Juguemos juguemos a la ronda Temprano por la mañana De esta manera me lavo las manos De esta manera me lavo la cara Temprano por la mañana (bis) cuando terminan de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con el tobogán y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales. Los niños juegan muy contentos forman una fila y suben por la escalera y se sientan luego se resbalan llegan al piso y luego levantan y se van a formar la fila otra vez y así juegan muy divertidos respetando su turno y llamándose por su nombre al terminar de jugar se van a los servicios higiénicos y se	dibujan Cinta para pegar en la pizarra La voz Cantan
Cierre	al piso y luego levantan y se van a formar la fila otra vez y así juegan muy divertidos respetando su turno y llamándose por su nombre al terminar de jugar se van a los servicios higiénicos y se	tobogán
Taller de motricidad	lavan las manos luego van al aula alistan sus cosas _Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _Agradecen a Dios, a la cocinera y a la Profesora y se van a sus casas	Se lavan Almuerzan despedida

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LOS TRONQUITOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Pataz
I.E. : 1730
Lugar : Huancas
Profesora : Hortencia Gladys Delgado M.
Fecha : 15-11-2024
Título : Juego los tronquitos

II. Selección de competencias, estándares, capacidades y desempeños.

COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna -Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se comunica oralmente a partir de esta información e interpreta recursos no verbales Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento por iniciativa en juegos	-Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma – estratégica -Comprende su cuerpo	-Expresa sus necesidades al interactuar con personas de su entorno -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica el estado de su cuerpo

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL DÍA

PROCESOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
Inicio	_Actividades de ingreso _Rutinas _Lavado de manos _Desayuno -Juego en los sectores -Dramatizan, pintan -Lonchera -Recreo Desarrollo de la actividad Los niños y la Profesora dialogan sobre los derechos del niño , un niño dice para que sirven los derechos ,la docente les explica sobre los principales derechos como , derecho a la vida, derecho a la educación . derecho a la vivienda , derecho a la salud, derecho a tener una familia, derecho al respeto, derecho al trato con amor, luego les dice desean dibujar algo de lo que hemos hablado , los niños dicen si queremos dibujar la Docente les entrega sus hojas en blanco para que los niños dibujen y pinten lo que más les gustó. Los niños dibujan y pintan muy alegres, diferentes dibujos de niños jugando, saltando. Luego exponen sus trabajos en la pizarra y todos los Niños observan dialogando como han quedado.	Ingresan Saludan Se lavan Desayunan Juegan
Desarrollo	Salen al patio para jugar la Profesora les dice vamos a jugar los tronquitos se sientan en el piso se toman de la cintura y un niño dice yo jalo a los tronquitos y empieza a jalar a los niños preguntando que tronquito eres y los niños contestan Soy de papa Soy de trigo Soy de maíz Soy de quinua Soy de cebada Soy de camote Soy de yuca	Cinta para pegar en la la pizarra
Cierre	terminan de jugar se sientan y hacen la asamblea la Profesora les orienta que van a jugar con pelotas y les recuerda las normas de convivencia y cuidados entre compañeros, amigos y el cuidado de los materiales.	Pelotas

Taller de motricidad	Terminan de jugar se lavan las manos y se van al aula alistan sus cosas _ Van al comedor, almuerzan se lavan los dientes y las manos con agua y jabón. _Agradecen a Dios, , a la cocinera y a la Profesora se despiden y van a sus casas	Agua y jabón Almuerzan despedida
----------------------	---	---

Anexo 8. Reporte de Turnitin

HORTENCIA GLADYS DELGADO MEDINA
DELGADO MEDINA, HORTENCIA GLADYS

 INFORME 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:518242087

Fecha de entrega

26 oct 2025, 3:35 GMT-5

Fecha de descarga

26 oct 2025, 3:43 GMT-5

Nombre del archivo

DELGADO MEDINA, HORTENCIA GLADYS.docx

Tamaño del archivo

1.2 MB

98 páginas

23.458 palabras

127.097 caracteres

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
2	Internet	www.coleglorazurl.edu.pe	<1%
3	Internet	hdl.handle.net	<1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Trujillo on 2025-07-18	<1%
5	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
7	Internet	repositorio.udea.edu.pe	<1%

HORTENCIA GLADYS DELGADO MEDINA

DELGADO MEDINA, HORTENCIA GLADYS

 INFORME 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:518242087

Fecha de entrega

26 oct 2025, 3:35 GMT-5

Fecha de descarga

26 oct 2025, 3:43 GMT-5

Nombre del archivo

DELGADO MEDINA, HORTENCIA GLADYS.docx

Tamaño del archivo

1.2 MB

98 páginas

23.458 palabras

127.097 caracteres

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

