

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA



USO DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA
EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL III CICLO DE
EDUCACION BASICA REGULAR DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA 80206, DISTRITO DE SANAGORAN – SANCHEZ
CARRION, 2019

Tesis Para Obtener El Grado Académico De
MAESTRO EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA

AUTORES:

Br. Fernando Tomás Briceño Vargas

Br. Dianira Jhanet Ramos Tirado

ASESOR:

Dr. Reemberto Cruz Aguilar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión Educativa

TRUJILLO - PERÚ

2020

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Fray Dr. Juan José Lydon Mc Hugh, OSA

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrectora académica

Pbro. Dr. Alejandro Augusto Preciado Muñoz

Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz, PhD.

Vicerrector de Investigación

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Reemberto Cruz Aguilar. con DNI N° 19096768, asesor(a) de la Tesis de Maestría titulada: USO DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DEL III CICLO DE EDUCACION BASICA REGULAR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 80206, DISTRITO DE SANAGORAN - SANCHEZ CARRION, 2019

Presentado por los(as) maestrandos(as) FERNANDO TOMÁS BRICEÑO VARGAS DNI N° 40663660 y DIANIRA JHANET RAMOS TIRADO DNI N° 41855090 informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor(a), me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de posgrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 4 de noviembre de 2020



.....
Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Asesor(a)

DEDICATORIA.

A nuestros docentes de la UCT que gracias a sus valiosas enseñanzas nos permitieron concluir nuestra tesis de investigación y así poder concretizar nuestro anhelo de obtener nuestro grado de maestría.

A nuestros hijos Stiven y Alessando, quienes son nuestra fuente de inspiración y superación en nuestra carrera docente, a quienes consideramos la bendición más grande que Dios nos ha dado en nuestra vida.

Fernando y Dianira

AGRADECIMIENTO.

Al Dr. REEMBERTO CRUZ AGUILAR que, gracias a sus enseñanzas y sugerencias en su como Asesor de tesis, nos brido su tiempo de manera incondicional para así poder culminar a tiempo el presente trabajo de investigación.

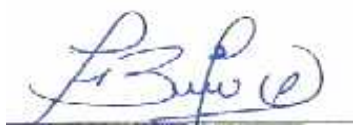
Fernando y Dianira

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros; Fernando Tomás Briceño Vargas con DNI 40663660 y Dianira Jhanet Ramos Tirado con DNI 41855090, egresados de la Maestría en Gestión y Acreditación Educativa de la UCT Benedicto XVI, damos fe que el presente trabajo de investigación ha tenido en cuenta todos los procedimientos tanto administrativos como académicos exigidos por la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo para la respectiva elaboración así como para la sustentación de la tesis titulada: “USO DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO DE EDUCACION BASICA REGULAR DE LA I.E. 80206 DEL DISTRITO DE SANAGORAN – SANCHEZ CARRION, 2019” la que presenta un total de 64 páginas, en las que se aprecia 7 tablas además de 6 figuras, adicionando además un total de 64 páginas que corresponden a los apéndices.

Dejamos constancia sobre la autenticidad y originalidad del presente trabajo de investigación y declaramos juramento teniendo en cuenta los principios éticos, manifestando que el contenido de este presente documento corresponde exclusivamente a nuestra autoría respecto a la diagramación, redacción y organización.

Además, garantizamos que todos los fundamentos teóricos han tenido en cuenta el referencial bibliográfico, por lo que hemos asumido un mínimo porcentaje de omisión involuntaria relacionada a las determinadas citas de autores, de las cuales son nuestra respectiva responsabilidad. Así mismo el turniting es de 19 % porcentaje el cual si es permitido por la Universidad Católica de Trujillo.



Fernando Tomás Briceño Vargas
DNI 40663660



Dianira Jhanet Ramos Tirado
DNI 41855090

ÍNDICE GENERAL

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	ii
CONFORMIDAD DEL ASESOR	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
INDICE DE TABLAS	ix
INDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.2 Formulación del problema.....	14
1.2.1 Problema general.....	14
1.2.2 Problemas específicos.....	15
1.3 Formulación de objetivos.....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	16
1.4 Justificación de la investigación.....	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Bases Teórico Científicas.....	24
2.2.1. Teorías y conceptos relacionados a juegos verbales.....	26
2.2.2. Teorías y conceptos relacionados a expresión oral.....	32
2.3. Definición de términos básicos.....	35
2.4. Formulación de Hipótesis.....	38
2.4.1 Hipótesis General.....	38
2.4.2 Hipótesis Específicas.....	38
2.5. Operacionalización de variables.....	39
2.5.1 Definición conceptual.....	39
2.5.2 Definición Operacional.....	39
CAPÍTULO III: METODOLOGIA.....	42

3.1.	Tipo de investigación.	42
3.2.	Métodos de investigación.....	42
3.3.	Diseño de investigación.....	43
3.4.	Población y Muestra.	43
3.5.	Técnicas e instrumentos de recojo de datos.	44
3.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	46
3.7.	Ética investigativa.	46
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....		47
4.1.	Presentación y análisis de resultados.....	47
4.2.	Prueba de Hipótesis.	57
4.3.	Discusión de resultados.	61
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....		65
5.1.	Conclusiones.....	65
5.2.	Sugerencias.....	66
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		67
ANEXOS		70
Anexo 1: Instrumento de medición		71
Anexo 2: Ficha técnica de la guía de observación		73
Anexo 3: Validez y fiabilidad de Instrumentos		74
Anexo 4: Base de Datos.....		78
Anexo 05: Matriz de consistencia.....		79
Anexo 06: Plan de estrategias de uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral85		
Anexo 7: Sesiones aplicadas en el programa de uso de juegos verbales.....		91
Anexo 8: Autorización de aplicación del programa		127
Anexo 9: Testimonios fotográficos		130

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados por niveles del pre test y post test de la dimensión pronunciación...	47
Tabla 2. Resultados por niveles del pre test y post test de la dimensión comprensión...	48
Tabla 3. Resultados por niveles del pre test y post test de la dimensión fluidez.....	50
Tabla 4. Resultados obtenidos en el pre test y post test de la dimensión discurso.....	51
Tabla 5. Resultados por niveles correspondientes al pre test y post test de la variable de expresión oral.....	53
Tabla 6. Eficacia porcentual de los juegos verbales para mejorar la expresión oral....	54
Tabla 7. Prueba de normalidad de las dimensiones y de la variable.....	56
Tabla 8. Resultados de la contrastación de la dimensión pronunciación.....	57
Tabla 9. Resultados de la contrastación de la dimensión comprensión.....	58
Tabla 10. Resultados de la contrastación de la dimensión fluidez.....	59
Tabla 11. Resultados de la contrastación de la dimensión dominio del discurso.....	60
Tabla 12. Resultados de la contrastación de la variable de expresión oral.....	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Representación porcentual de la pronunciación.....	47
Figura 2. Representación porcentual de la dimensión comprensión	49
Figura 3. Representación porcentual de la dimensión fluidez.....	50
Figura 4. Representación porcentual de la dimensión discurso	52
Figura 5. Representación gráfica porcentual de la variable expresión oral.....	53
Figura 6. Diferencias porcentuales entre el post test y pre test por dimensiones y de la variable	55

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: “Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019 se ha elaborado con el propósito de poder identificar la influencia de la aplicación del uso de estrategias de los Juegos Verbales sobre la Expresión Oral de los alumnos del III Ciclo de Educación Básica Regular que corresponden al 1° y 2° grado de Educación Primaria de la I.E. 80206 del Caserío de Salachar en el Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión - 2019. En dicho trabajo de investigación se ha considerado una población de 50 estudiantes que se encuentran estudiando entre el 1° al 6° del nivel primaria y una muestra de 18 alumnos correspondientes al 1° y 2° del nivel primaria. El tipo de investigación que se ha aplicado en el presente trabajo investigación es de tipo pre experimental, para la cual se ha utilizado la técnica de la recolección de datos que se ha considerado en variable correspondiente a la Expresión oral, el cual a su vez presenta cuatro dimensiones: comprensión, pronunciación, fluidez y dominio del discurso. El Instrumento de Pre y Post Test que nos permitió obtener la recolección de datos fue una Guía de Observación, que gracias a este instrumento pudimos apreciar el nivel de logro que los estudiantes han alcanzado relacionado a la expresión oral. Dichos estudiantes se encuentran estudiando en el 1° y 2° de Educación Básica Regular, correspondiente al nivel primario de la I.E. 80206 del caserío de Salachar. El estadístico que se ha empleado para la contrastación de las hipótesis es la prueba no paramétrica de la prueba de rango de Wilcoxon.

Los resultados obtenidos permitieron comprobar que la aplicación de la estrategia de Juegos verbales influye significativamente en la expresión oral de los alumnos del III ciclo de Educación Básica Regular, pues, se concluyó que dicha influencia fue positiva gracias a que en el pre - test se obtuvo una media de 11.8 y en el post - test fue de 50.4 puntos.

Palabras claves: trabalenguas, rimas, adivinanzas, comprensión, pronunciación, fluidez y dominio del discurso.

ABSTRACT

The present research work entitled: "Use of verbal games to improve oral expression in students of the III cycle of Regular Basic Education of the I.E. 80206 of the district of Sanagorán - Sánchez Carrión -2019 has been elaborated with the purpose of being able to identify the influence of the application of the use of strategies of Verbal Games on the Oral Expression of the students of the III Cycle of Regular Basic Education that correspond to 1 EI Grade 2 and 2 of Primary Education 80206 of the Caserío de Salachar in the District of Sanagorán - Sánchez Carrión - 2019. In this research work, a population of 50 students who are studying between the 1st to 6th grade of primary level and a sample of 18 corresponding students has been considered 1st and 2nd grade primary level. The type of research that has been applied in this research work is of a pre-experimental type, for which the data collection technique has been used, which has been considered in variable corresponding to Oral Expression, which in turn presents four dimensions: comprehension, pronunciation, fluency and command of speech. The Pre and Post Test Instrument that allowed us to obtain the data collection was an Observation Guide, which thanks to this instrument we were able to appreciate the level of achievement that the students have reached related to oral expression. These students are studying in the first and 2nd of Regular Basic Education, corresponding to the primary level of the I.E. 80206 from the hamlet of Salachar. The statistic that has been used to test the hypotheses is the non-parametric test of the Wilcoxon rank test.

The results obtained allowed to verify that the application of the Verbal Games strategy significantly influences the oral expression of the students of the III cycle of Regular Basic Education, since it was concluded that said influence was positive thanks to the fact that in the pre - test it was obtained a mean of 11.8 and in the post-test it was 50.4 points.

Keywords: tongue twisters, rhymes, riddles, comprehension, pronunciation, fluency and command of speech.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1 Planteamiento del problema.

El desarrollo de la expresión oral, es de vital importancia porque nos permite desarrollar la sociabilidad y afectividad en los estudiantes, sin embargo, en muchas Instituciones educativas del nivel inicial o primaria se observa muchas deficiencias que podemos apreciar desde un ámbito internacional, así por ejemplo en Europa cuando se aplican las diversas evaluaciones sobre el Progreso del Estudio Internacional relacionada a la Competencia de Expresión Lectora – PIRLS – 2016, se observó una deficiencia en los estudiantes respecto al tema de expresión oral. De igual manera podemos apreciar en el país de España en donde se puede apreciar los porcentajes antes de aplicar los instrumentos relacionados a la expresión oral, observando que el 36% tuvo como resultado niveles bajos, 40% alcanzo un nivel medio muy excesivo en lo que se esperaba y tan solo un 14% pudo lograr un nivel alto (Tapia, Livia & Espinoza, 2015)

En los últimos tiempos, el sistema educativo del Perú afronta una crisis, para la cual se ha planificado una serie de estrategias que solucionen el problema que aquejan muchos estudiantes en cuanto a la expresión oral, así por ejemplo podemos apreciar en la investigación realizada en la Región Callao observamos que en la tesis titulada “Características de la expresión verbal en niños preescolares” se pudo demostrar en cuanto a la expresión oral, que los estudiantes de edad preescolar de dicha investigación presentaron índices por debajo de lo esperado concluyendo que fue por falta de relaciones sociales en grupo provenientes de diversos agentes internos como externos ya sea dentro de los hogares o del contexto social donde cada niño convive, pues, un 75% de dichos estudiantes manifestaban deficiencias en el desarrollo de la expresión oral y que al aplicar el programa para mejorar la expresión oral, se observó óptimos resultados en la mejora de la expresión oral de los estudiantes de educación preescolar. (Muñoz, 2016)

Es de suma importancia reconocer, que en el Perú los alumnos no reciben estímulos adecuados relacionados al desenvolvimiento de habilidades que corresponden a la expresión oral, pues, podemos evidenciar un 80% de deficiencia en relación a la expresión oral de los niños y niñas, observando que de cada 20 alumnos, 18 de ellos presentan dificultades de expresión oral, exigiendo al MINEDU plantear nuevas

estrategias que permitan mejorar el problema de expresión y comprensión oral a través de mejoras en el Currículo Nacional y el enfoque por competencias dotando además de material educativo libros y cuadernos de autoaprendizaje en los diferentes niveles educativos, así por ejemplo podemos mencionar uno de los libros en el n nivel inicial “Aprendo jugando” en donde se detalla lo que el estudiante debe realizar en un juego para luego expresar ciertas actividades que está realizando a sus compañeros (Sánchez, 2016)

Un punto de partida en donde podemos apreciar esta falencia, relacionada a la expresión oral, se encuentra en nuestros hogares, en donde la comunicación entre sus miembros ya no es tan fluida debido al trabajo, la televisión, el incremento del uso de celulares, entre otras actividades que no permiten desarrollar satisfactoriamente las habilidades comunicativas entre sus miembros.

La expresión oral, es una habilidad que podemos potenciar a través de diversas actividades que estimulan su desarrollo. Una de dichas actividades es el uso de juegos verbales, la cuales pueden mejorar ciertas capacidades afectivas, socializadoras, motoras y cognitivas. En tal sentido, la propuesta del uso de juegos verbales para potenciar la expresión oral de los niños y niñas, permite que estos descubran más a plenitud su entorno y establezcan conexiones con su realidad. Permitiendo así mejorar sus conductas, practicar normas, dar a conocer sus ideas, pensamientos y emociones con quienes se socializa.

Ante esto vemos necesario proponer el uso de juegos verbales como estrategia educativa para poder potenciar la expresión oral en los niños y niñas del III Ciclo de Educación Primaria en la Institución Educativa 80206 del distrito de Sanagorán, Provincia de Sánchez Carrión, pues, al realizar una observación de dichos alumnos, podemos apreciar que el mayor porcentaje de ellos presentan dificultades para expresarse oralmente, lo que nos hace preocupante esta situación y vernos en la necesidad de mejorarla a través del uso de estrategias de juegos verbales que en el presente trabajo de investigación demostramos ser necesario su aplicación y uso de los mismos. Sabiendo que actualmente la exigencia de nuestro mundo cambiante y globalizado nos obliga a mejorar nuestras capacidades comunicativas las cuales deben tener mayor dicción, fluidez y coherencia entre el emisor y receptor.

En la institución educativa 80206, es necesario incentivar a los docentes la aplicación de las estrategias sobre uso de juegos verbales que nos permita potenciar las habilidades de expresión oral en los alumnos de dicha I.E. Remarcamos la

utilización de los juegos verbales en la aplicación de sus diferentes sesiones de aprendizaje, ya que se ha podido apreciar que la mayor preocupación se detalla en la escritura de ciertas palabras, textos u oraciones descuidando de manera significativa la expresión oral que les permita a los niños, manifestar sus emociones, sentimientos e ideas que internamente ellos llevan consigo mismos, mejorando por otro lado ciertos aspectos afectivos, cognitivos y sociales.

Cabe recalcar que un estudiante que presente dificultades de expresión oral, muestra ciertas actitudes de timidez, inseguridad, reacios a interactuar con sus compañeros y esto dificulta al docente poder desarrollar con éxito sus sesiones de aprendizaje y así poder lograr aprendizajes significativos.

El uso progresivo de ciertas estrategias metodológicas que el docente aplica en su Institución Educativa, específicamente en sus sesiones de aprendizaje permite mejorar el lenguaje familiar que el estudiante trae desde su hogar. Una de dichas estrategias es el uso de juegos verbales los cuales a través del presente trabajo de investigación recomendamos su uso.

Es necesario reconocer que el juego brinda a los niños sensaciones de alegría y satisfacción y que si lo orientamos adecuadamente en la tarea educativa se puede lograr con éxito aprendizajes significativos, que es lo que actualmente se requiere en la educación moderna.

En tal sentido el presente trabajo de investigación tiene por objetivo principal la aplicación de estrategias sobre el uso de juegos verbales los cuales nos van a permitir mejorar la expresión oral de los estudiantes forjando así un hito fundamental en formación integral de los estudiantes y una necesidad importante en la labor educativa de los docentes.

1.2 Formulación del problema.

1.2.1 Problema general.

¿Cuál es la influencia de la estrategia de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los estudiantes de III ciclo de Educación Primaria, de la Institución Educativa 80206 del distrito de Sanagorán – Provincia de Sánchez Carrión en el año 2019?

1.2.2 Problemas específicos.

- a. ¿Cuál es el nivel de expresión oral antes de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los estudiantes de III ciclo de Educación Primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?
- b. ¿Cuál es el nivel de expresión oral después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los estudiantes de III ciclo de Educación Primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?
- c. ¿Cuál es la influencia de la estrategia de juegos verbales en la pronunciación de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?
- d. ¿Cuál es la influencia de la estrategia de juegos verbales en la comprensión de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?
- e. ¿Cuál es la influencia de la estrategia de juegos verbales en la fluidez de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?
- f. ¿Cuál es la influencia de la estrategia de juegos verbales en el dominio del discurso de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?
- g. ¿Existen diferencias entre las puntuaciones antes y después de la aplicación de la estrategia de Juegos Verbales en los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?

1.3 Formulación de objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de la estrategia de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los estudiantes de III ciclo de educación primaria, de la Institución Educativa 80206 del distrito de Sanagorán – Provincia de Sánchez Carrión en el año 2019.

1.3.2. Objetivos específicos.

- a. Determinar el nivel de expresión oral antes de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los estudiantes de III ciclo de educación primaria, de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión.
- b. Determinar el nivel de expresión oral después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los estudiantes de III ciclo de educación primaria, de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión
- c. Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la pronunciación de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión
- d. Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la comprensión de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión
- e. Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la fluidez de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión
- f. Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en el dominio del discurso de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión.
- g. Determinar la diferencia entre las puntuaciones antes y después de la aplicación de la estrategia de Juegos Verbales en los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión

1.4 Justificación de la investigación.

El presente trabajo de investigación presenta las siguientes razones de justificación:

a. Justificación práctica. La I.E. 80206 está ubicada en el distrito de Sanagorán, Provincia de Sánchez Carrión, en dicha institución se evidencian algunos problemas que afectan la expresión oral de los estudiantes, los cuales se evidencian al apreciar en las diferentes secciones alumnos tímidos, poco expresivos que al momento de comunicarse manifiestan poca fluidez, coherencia y dicción, para la cual se propone a los docentes la aplicación de juegos verbales para mejorar la expresión verbal de los estudiantes. Los juegos verbales permiten desarrollar la función lúdica, creativa y social de los estudiantes. Por

lo que se ha visto la necesidad de proponer en el presente trabajo de investigación la práctica de juegos verbales para que facilite la labor del docente y haya una mejoría ante este problema.

- b. Justificación teórica:** Al aplicar las estrategias sobre el uso de juegos verbales en las sesiones de aprendizaje de los docentes, es una herramienta de vital importancia para lograr satisfactoriamente la expresión oral de los estudiantes que presentan dificultades en su dicción, fluidez, coherencia, vocabulario, entonación adecuada entre otras dificultades expresivas. En tal sentido se propone a los docentes la aplicación de dicha estrategia y así poder dar solución a este problema que cada vez presenta mayor incidencia en los alumnos, por motivo de que en la actualidad los productos tecnológicos como los celulares, juegos de internet, televisión, entre otros, dificultan lograr el desarrollo de la capacidad de la expresión oral.
- c. Razón técnica:** Al aplicar las estrategias sobre el uso de juegos verbales es necesario, porque nos permite desarrollar la expresión oral en los estudiantes que lo practican, además, a través de su contexto lúdico, divierte y entretiene a los estudiantes, permitiendo así una constante motivación entre ellos. Estas estrategias permitirán ayudar a la práctica docente para lograr un servicio educativo de calidad específicamente en la zona rural donde se aplicará este proyecto.
- d. Razón legal:** Las disposiciones en que se apoya la investigación son:
- Constitución política del Perú de 1993. Artículo 2, inciso 4 El cual describe Que todas las personas tienen derecho a la libertad de opinión, expresión, información y difusión a través de la palabra oral o escrita.
 - Ley general de educación 28044. En su Artículo 3° indica que la educación es un derecho fundamental de la persona y para la sociedad. El Estado garantiza el derecho a una educación la cual debe ser integral y de calidad para todos.
 - R.M. N° 712 – 2018 – MINEDU “Norma técnica que indica las orientaciones específicas para el inicio del año escolar 2019 en Instituciones Educativas de la EBR.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

Para el desarrollo del presente trabajo de Investigación se tuvo en cuenta la revisión de ciertos trabajos empíricos, relacionados al mejoramiento de la expresión oral. Al realizar la búsqueda que se hizo en las bibliotecas de las universidades locales y al revisar el repositorio sobre investigaciones de algunas universidades nacionales, se ha encontrado las siguientes investigaciones:

a. Experiencias del ámbito internacional, se tiene experiencia de:

Álvarez (2015) en su tesis “Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa”. Desarrollada en la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, que fue presentada con el objetivo de obtener el título de Magíster en Lingüística.

La muestra seleccionada en dicha tesis tuvo en cuenta a 20 alumnos del octavo grado, preadolescentes los cuales tenían un promedio de 13 y 14 años de edad conformada por 15 hombres y 5 mujeres, además de 8 alumnos que corresponden al sector urbano y 12 alumnos correspondientes al sector rural.

Para la elaboración de este proyecto de investigación se tuvo en cuenta una investigación acción, pues, se propició la participación para generar procesos de cambio ante una problemática definida. Además, se tuvo en cuenta un tipo de evaluación secuencial y continua la cual conlleve a una crítica reflexiva.

Los instrumentos de evaluación que se utilizaron en esta investigación fueron la observación activa o participante y la observación pasiva o directa. Dichas observaciones se aplicaron durante las clases, así como fuera de ellas. Asimismo, previamente se hizo una entrevista y prueba diagnóstica a los docentes.

En esta tesis de investigación, se concluye que:

- Si organizamos, planteamos y ejecutamos diversas actividades como barbarismos, declamaciones, descripciones, debates, relatos, exposiciones y programas radiales, fortaleceremos significativamente la expresión oral, pues a través de dichas actividades estableceremos relaciones con los demás estableciendo así actitudes de afectividad y compañerismo.

Cardozo y Chicue, (2017), en su tesis “Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en el grado primero A y B de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico, sede John Fitzgerald Kennedy, en el municipio de Paujil, Caqueta” desarrollada en Colombia, se observó inicialmente diversas dificultades que se apreciaban en los estudiantes relacionada a la expresión oral. El programa fue aplicado a nivel de aula, que permitió y facilitó apreciar de manera más cercana el cambio significativo que se pudo apreciar durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y observar objetivamente los logros obtenidos en cuanto a las habilidades de comunicación, principalmente de expresión oral.

Para este estudio se tuvo en cuenta una población como objeto de estudio determinada por 60 estudiantes y una muestra conformada por 20 estudiantes de donde 10 conformaron el grupo A y los otros 10 conformaron el grupo B.

En esta tesis de investigación, se concluye que:

- “El títere es mi mejor amigo para aprender, hablar y escuchar, originó una influencia positiva en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y permitió superar las dificultades que se evidenciaba en los estudiantes en cuanto a su expresión oral, estas actividades tuvieron 6 secuencias didácticas en la que utilizaron exclusivamente los títeres” (p.56).
- “Durante la realización de la actividades didácticas se ha podido comprobar que la mayoría de estudiantes lograron habilidades comunicativas y de expresión oral” (p.56).

Quitio y Cadena (2015) en su tesis titulada: “Estrategias metodológicas utilizadas por el docente en la comprensión y expresión del lenguaje en las niñas y niños de 3 a 4 años en etapa inicial”, desarrollada en la Universidad Estatal De Milagro en Ecuador.

Este trabajo de investigación, tuvo como meta principal mejorar los recursos didácticos para lograr el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Particular “Ángel Celestial”, y así poder mejorar el área de Lenguaje en un ambiente óptimo, con materiales que sean llamativos y acordes con la edad de los estudiantes.

En esta tesis de investigación, se concluye que:

- Las diversas dificultades que muestran los estudiantes en el momento de realizar una conversación necesitan de la existencia de destrezas adecuadas para la comprensión y expresión de su lenguaje, pues, muchas de las actividades desarrolladas en el aula no permiten dicho desarrollo, por una falta adecuada de innovación y el uso de materiales que motiven a los estudiantes a transmitir sus ideas, emociones, deseos y sentimientos con determinados movimientos o gestos.
- A través de la guía de actividades presentada en la presente tesis en donde es importante el uso de materiales didácticos para fortalecer los aprendizajes específicamente en el área del Lenguaje, permiten fortalecer la identificación, pronunciación y comunicación de los estudiantes del nivel inicial, así como el desarrollo integral de los mismos porque permite compartir determinados conocimientos y experiencias y cumplimiento de normas o acuerdos entre compañeros y fortalecer su capacidad comunicativa.

b. Experiencias del ámbito nacional, se tiene experiencia de:

Fierro (2018) en su tesis “Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 295 de Socñacancha – Andahuaylas 2017”. Desarrollada por la Universidad José Carlos Mariátegui de Moquegua cuyo objetivo fue obtener el grado de Maestría.

La muestra estuvo integrada por 22 niños de la Institución Educativa del nivel Inicial N°295 de Socñacancha – Andahuaylas. El tipo de investigación fue un diseño cuasi experimental, donde se ha establecido la existencia de un determinado grupo control, así como un y grupo experimental. En esta tesis, se aplicó un Instrumento de evaluación que consistió en una encuesta relacionada a una prueba sobre el lenguaje oral para alumnos de 5 años.

En esta tesis de investigación se ha llegado a la siguiente conclusión:

- La aplicación adecuada de los juegos verbales en los aspectos semánticos de los estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N°295 de Socñacancha- Andahuaylas, influye determinantemente de manera positiva incrementando la expresión oral alcanzando un porcentaje de 49%, es decir los métodos tradicionales tuvieron un crecimiento natural insatisfactorio mientras que el uso de los juegos verbales en los aspectos

semánticos refleja resultados satisfactorios en la variable de expresión oral de dichos estudiantes.

Aliaga (2016) en la tesis titulada: “Estimulación del desarrollo de la expresión y comprensión oral, a través de la aplicación de un programa de juegos verbales en los niños y niñas de cuatro años de la I. E. I. Santa Mónica del distrito de Arequipa” desarrollada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. En esta tesis de investigación se ha llegado a la siguiente conclusión:

- Se encontró una deferencia promedio de 9.5 de los estudiantes al observar el pre prueba y la post prueba, lo que podríamos afirmar que dicha diferencia es muy significativa, entonces concluimos que la aplicación de juegos verbales tiene influencia significativa en la expresión oral de los estudiantes de la Institución educativa de Santa Mónica.
- En la tabla 4 podemos evidenciar que de 26 estudiantes 13 de ellos obtuvieron un nivel deficiente y los otros 13 un nivel satisfactorio y que luego de aplicar el programa observamos que de los 26 estudiantes, 22 lograron desarrollar la competencia de expresión y comprensión oral satisfactorio, por lo que podemos indicar que el programa fue efectivo.

López (2016) en su tesis titulada: “Programa de canciones infantiles y desarrollo de la expresión y comprensión oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 157 “Victoria Barcia Boniffatti” del distrito de Iquitos 2016” desarrollada en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana en Iquitos.

En esta tesis de investigación se ha llegado a la siguiente conclusión:

- El programa de canciones infantiles tuvo influencia significativa en el desarrollo de la expresión y comprensión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa del nivel inicial “Victoria Barcia Boniffatti”, pues al evaluar el grupo experimental y el de control se obtuvo resultados favorables después de aplicar dicho programa, en donde los estudiantes manifestaron logros en cuanto a su expresión y comprensión, concluyendo que el programa de juegos infantiles aplicado a dichos estudiantes tuvo efectos positivos en los estudiantes.

- Podemos indicar que la hipótesis que se planteó en el trabajo de investigación es aceptada, porque cumplió en su enunciado de significancia, ya que la mayoría de los estudiantes manifestaron tener efectos positivos en el desarrollo de su expresión oral al igual que en su comprensión. Si contrastamos la variable independiente con la dependiente podemos definir que el programa de canciones infantiles

c. Experiencias del ámbito local, Se tiene experiencia de:

Palomino (2015) en su tesis “La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el Porvenir. Desarrollada en la Universidad Nacional de Trujillo con el objetivo de obtener el grado de Maestría.

La muestra de esta investigación estuvo formada por 62 alumnos del 4° A y 4° B, de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito El Porvenir. Este trabajo de investigación es de tipo experimental porque se manipula la variable independiente para medir la variable dependiente.

El instrumento que se utilizó es la guía de observación, que permite describir y anotar acciones realizadas por los niños y niñas como evidencia del nivel de desarrollo de su expresión oral mostrada en su interacción con los demás.

Este trabajo de investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- Al aplicar las estrategias de juegos verbales en los estudiantes de 4° “A” de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”, se mejoró significativamente la expresión oral de dichos estudiantes, apreciándose que se fortaleció la concentración, memoria, atención y creatividad observando que lograron expresarse con entonación, coherencia fluidez y claridad. además, se apreció mejoras pronunciación la cual facilito la comprensión adecuada de los mensajes emitidos.

Cherres (2018) en su tesis “Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa” desarrollada en la Universidad Cesar Vallejo en el año 2018, cuyo objetivo de la autora lo realizo con el fin de obtener el grado académico de maestra en Psicología Educativa.

En este trabajo de investigación, se trabajó con una población de 40 estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 180 Lagartera de Morope. Como instrumentos de evaluación se consideró la guía de observación con sus diferentes ítems para la dimensiones de juegos verbales y expresión oral.

Este trabajo de investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- El uso de juegos verbales en las actividades de aprendizaje de los estudiantes tiene efectos positivos para el desarrollo de la expresión oral, pues, observamos que inicialmente antes de iniciar el programa se tuvo una deficiencia que de los 40 estudiantes tan solo 12 lograron la competencia de expresión oral y 27 aun no lo lograron. Después de la aplicación del programa se pudo apreciar que de los 40 estudiantes 38 lograron desarrollar con éxito la competencia de expresión oral, expresados porcentualmente que el 95% de dichos estudiantes salieron favorecidos con el programa porque lograron desarrollar su expresión oral.

Rojas (2017) en su tesis “Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N.º 552 “Hermacia Payet”, 2017” desarrollada en la Universidad Cesar Vallejo, con el objetivo de obtener el grado académico de maestra en educación infantil y neuroeducación.

En dicha investigación se trabajó con una población de 64 estudiantes del nivel inicial de la edad de 5 años. La técnica que se empleó en esta investigación fue la observación y como instrumento de evaluación se utilizó la ficha de observación, los cuales fueron validados por el juicio de expertos calificando para ser utilizados en dicha investigación.

Este trabajo de investigación llegó a las siguientes conclusiones:

- Inicialmente antes de la aplicación del programa se ejecutó en los estudiantes objetos de la investigación la correlación del coeficiente, obteniendo resultados que no fueron significativos, pues el valor obtenido fue de 0.152 lo que indica que es un nivel de correlación positiva es muy baja.
- Luego de aplicar el programa establecido en la investigación, se puede apreciar que la correlación del coeficiente de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 552 “Hermacia Payet” fue

significativa entre el lenguaje oral y la utilización de juegos verbales, pues se obtuvo el valor de 0.838 determinado que la correlación es positiva y alta. Concluyendo así que la correlación establecida entre los juegos verbales y el lenguaje oral de los niños, influyen positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

2.2. Bases Teórico Científicas.

a) Fundamento pedagógico

Existen aportes importantes que se plantean, para el buen desenvolvimiento pedagógico en las aulas y así obtener mejores aprendizajes, así podemos apreciar en los aportes de:

Montessori (1999) sostiene que: “Si utilizamos adecuadamente los juegos recreativos, permitirá que los estudiantes obtengan capacidades que permitirán lograr tomar decisiones de una manera independiente” (p.107) Condemarin (2009) menciona que: “Para obtener creatividad en el lenguaje, es importante practicar el aspecto lúdico, el cual permite a los niños (as) tener ciertas actitudes exploratorias en la obtención de significados y uno de dichos aspectos lúdicos son los juegos verbales” (p.125)

Fundamento Psicológico.

Psicólogos de renombre que aportaron a la educación, sostienen la importancia de aplicar los juegos en la práctica de la enseñanza aprendizaje, dentro de ellos tenemos a:

Piaget (1986) afirma que “Todo niño tiene la necesidad de jugar, pues, pues el juego el juego le permite ser interactivo con la realidad que lo rodea.

Un aspecto importante que permite desarrollar la inteligencia del niño es el juego, el cual la va obteniendo según su etapa evolutiva que corresponde a cada individuo. Para obtener una capacidad sensorio motriz, simbólico y de razonamiento de cada persona, es importante reconocer la influencia que el juego ejerce en el desarrollo de las capacidades que cada persona, necesita obtener”. (p.115)

Vigotsky (1924) según su teoría Socio Cultural afirma que “Para formar nuestras capacidades psicológicas superiores es importante tener en cuenta el origen del juego el cual es innato en los niños, pero, que para ser efectivos requieren ser orientados socialmente. La práctica del juego, permite a los

niños socializar y transmitir su cultura. Además, gracias a ello nos es posible lograr que se practiquen normas que permiten mejorar sus comportamientos. Desde otra perspectiva es posible afirmar que el juego permite el contacto con el mundo que nos rodea, cuyo escenario permite activar nuestros instintos inherentes de cada persona. (p.123)

b) Fundamento epistemológico.

Luzuriaga (1918) afirma que “El juego es de vital importancia en el aula, pues gracias a él, los estudiantes permanecen motivados y, por lo tanto, dicho aprendizaje será significativo para el estudiante. Sin embargo cabe indicar que antes de aplicar el juego debemos saber qué objetivos tenemos para que sean efectivos y eficaces dicha utilización” (p.91).

Los objetivos trasados por cada docente deben tener en cuenta ciertos aspectos como: el nivel de conocimiento que presenta cada estudiante, la edad, sus intereses, necesidades y el contexto al momento de realizar la planificación de los procesos lúdicos, estos juegos se poden ejecutar dentro o fuera del aula. Por lo tanto, las actividades lúdicas que aplique cada docente, permiten que los niños no odien el estudio y por lo tanto la enseñanza se tornara como un simple juego.

Es importante que los docentes tengan presente las siguientes recomendaciones:

- La comunicación se debe establecer en un espacio adecuado.
- Un ambiente iluminado
- Una ventilación
- La ambientación, color etc.
- La infraestructura

Los docentes propondrán la estrategia adecuada que permitan lograr las metas y objetivos propuestos dando las indicaciones respectivas del caso, sin perder de vista el tiempo, los indicadores, instrumentos, medios y materiales a utilizar.

El logro o fracaso del juego depende significativamente del desempeño del docente, así como el desenvolvimiento que presente cada grupo de estudiantes.

2.2.1. Teorías y conceptos relacionados a juegos verbales.

a. Teoría del juego según Karl Gross.

Karl Gross (1946) sostiene que “El juego es una actividad importante en niño, pues, es considerado como la escuela de la vida.

Considera al juego como una actividad importante en el proceso evolutivo, permitiendo así fortalecer el comportamiento social durante la relación entre personas”.

En el ambiente escolar el juego satisface y fortalece tres aspectos importantes en los estudiantes: pedagógico, psicológico y social, así como generar ciertas habilidades, destrezas y conocimientos, considerados de vital importancia para el comportamiento de los estudiantes.

Clasificaciones de los juegos establecida por Gross:

- ✓ Las funciones de la vida adulta se ven fortalecidas si en la niñez se practicó el juego.
- ✓ Realizar actividades de juego fortalecen las capacidades y habilidades del niño
- ✓ El juego permite alcanzar la maduración necesaria al finalizar la etapa de la niñez.
- ✓ El juego permite el desarrollo instintivo del ser humano, lo que permite en el futuro ser personas activas.

b. Teoría del juego de Sigmund Freud.

Freud afirma que: “El juego permite liberar emociones reprimidas y satisfacer necesidades, permitiendo al niño manifestar sus emociones. Además, el juego es un medio que permite rechazar impulsos negativos. Vincula al juego como la expresión de instintos, relacionándolo específicamente al instinto del placer. El sueño y juego simbólico permiten el logro de deseos insatisfechos, pues, permite al niño expresar su sexualidad. Actividad relacionada a la satisfacción que tiene un adulto por el sueño. Si durante una situación de juego, se presentan experiencias que son desagradables, estas son controladas y dominadas por el niño, convirtiéndose este en un agente activo y no

pasivo, logrando evidenciar los aspectos que le fueron traumáticos o negativos.

c. Teoría estructuralista de Piaget.

Piaget (1973), establece "La formación del símbolo en el niño" afirma que el juego se establece en una relación de ejercicios, reglas y símbolos. Apreciando la clasificación del juego al juego de la siguiente manera:

El juego y sus principios teóricos.

Durante la infancia, el juego es considerado como un ente asimilador, pues durante la participación se manifiesta como un "elemento asimilador" que conlleva a una "imaginación creadora".

✓ "El juego de ejercicio".

Se desarrolla durante la infancia de 2 a 4 años es un proceso que pasa de la etapa de acomodación sensorio motora hasta llegar al pensamiento simbólico. Consiste en la imitación que el niño hace con la ayuda de un "objeto símbolo", el donde sustituye o representa una imagen de la realidad. En ejemplo claro es cuando el niño cabalga un palo que representa a un caballo, en la que para él es una realidad y vive las emociones como tal. Este es un gran paso evolutivo a partir del plano sensorio motor a la representación del pensamiento.

✓ "El juego simbólico"

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

✓ Finalmente trata sobre, el "juego de reglas"

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados. “La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica” (Piaget, 1942)

d. Teoría constructivista del juego de Vigotsky

Vygotsky (1896 - 1934), sostiene que: “El juego, es un instrumento y recurso socio-cultural, permite el desarrollo progresivo de la atención y memoria, convirtiéndose, así como un impulsor del desarrollo mental. El juego se torna divertido cuando se realizan concentraciones de memoria, recuerdo y atención, los cuales los niños lo hacen sin ninguna dificultad.

Se considera a la teoría constructivista, porque permite al niño construir su propio aprendizaje en relación con su realidad tanto social como cultural. Al jugar con otros niños, le permite adquirir capacidades y a lograr conectarse satisfactoriamente con su entorno social, esto es considerado por Vigotsky como “zona de desarrollo próximo”

Esta “zona de desarrollo próximo” considerada como “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”.

e. Juegos verbales:

Méndez Loyola, (2009), afirma que “Los juegos verbales son actividades lingüísticas tradicionales, los cuales fueron inventados diferentes individuos. Dentro de ellos podemos señalar: rimas, adivinanzas, trabalenguas, refranes, etc.”

Desarrollar juegos verbales nos permite lograr significativamente la expresión oral de los estudiantes, pues, estos juegos son estrategias didácticas lingüísticas efectivas en el proceso de enseñanza de cada docente. Estos juegos tienen como función principal lograr de manera significativa el aspecto recreativo, efectivo y el mejoramiento del vocabulario fortaleciendo la expresión entre personas. Dentro de estos juegos verbales podemos señalar trabalenguas, adivinanzas, rimas, trabalenguas, adivinanzas, entre otras.

f. Importancia de los juegos verbales.

Los juegos verbales son de vital importancia, pues, son de gran ayuda a los docentes y por lo tanto tiene una gran influencia la educación de los estudiantes, mediante su aplicación en las Instituciones Educativas, los estudiantes van a socializar en grupos, lo que permitirá un desarrollo adecuado de ciertas actividades durante las sesiones de aprendizaje de una manera activa.

Según Fingerman (1970) afirma que “Los juegos son factores que permiten la socialización de las personas. Mediante el juego se practican aspectos sociales y permiten la unión y solidaridad del grupo” (p.58).

Gracias a los juegos verbales podemos recuperar a los juegos practicados tradicionalmente, permitiendo así, recuperar el aspecto cultural de nuestros, convirtiéndose así en una herramienta importante para la enseñanza o el aprendizaje de los estudiantes. Además, incentiva a los estudiantes ser creativos al momento de inventar o practicar ciertas rimas, adivinanzas y entre otros. Los juegos verbales permiten desarrollar las competencias de la expresión oral en un contexto lúdico que permite la diversión, entretenimiento, la creatividad durante la socialización entre individuos, por lo tanto,

permite el desarrollo del vocabulario en los aspectos de comprensión, fluidez y entonación durante la expresión oral. Además, favorece el desarrollo lectura.

g. Orientaciones para el trabajo de juegos verbales.

Los juegos verbales, permiten mantener motivados a los estudiantes, pues a través del juego se incentiva las ganas de investigar, crear y mejorar las capacidades de libertad y autonomía en los alumnos. Existen diferentes tipos de juegos verbales, sin embargo, su elección y aplicación depende del grado de interés de los alumnos, el cual permita la socialización adecuada entre estudiantes. Es importante tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Se debe desarrollar con los estudiantes diferentes estrategias de juegos verbales, que conlleven al juego. Se debe generar un ambiente motivador que permita la investigación y creatividad del estudiante.
2. Dar a conocer los diferentes tipos de juegos verbales a los estudiantes para que puedan proponer durante el desarrollo de una actividad lúdica
3. Durante su aplicación se debe incentivar la lectura y creatividad.
4. Dar a conocer las creaciones de cada alumno para para reconocer su capacidad creativa y la de sus compañeros.
5. Dar propuestas de creación de nuevos juegos o transformar algunos de ellos.
6. Permitir que los estudiantes puedan elegir el juego verbal que más les guste.

h. Dimensiones de juegos verbales.

Los juegos verbales son actividades lúdicas indispensables en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, pues gracias a ellos se genera la socialización y creatividad, aspectos importantes en una sesión de aprendizaje, por lo tanto es una herramienta importante para los docentes que quieren mejorar la expresión oral de los estudiantes: Entre ellos tenemos:

- **Trabalenguas:**

Los trabalenguas, son determinadas composiciones de difícil pronunciación. Los trabalenguas, son palabras que tienen un similar contenido gramatical que al pronunciarlo nos genera ciertas dificultades como también durante su lectura. Sus terminaciones tienen un parecido a una s rimas.

Ejemplo.

El cielo está enladrillado,
quien lo podrá desenladrillar,
quien lo desenladrille,
Un gran desenladrillador será.

- **Adivinanzas:**

Las adivinanzas son determinados acertijos que tienen un parecido a las rimas. Para poder ser adivinadas, debemos realizar una descripción que conlleve a la respuesta que se está adivinando. Se puede describir a personas, animales, objetos entre otras cosas.

Las adivinanzas, son juegos motivadores que llaman el interés de los niños y que pueden ser de vital importancia en un proceso de enseñanza aprendizaje.

Ejemplo:

Un negrito,
sube al cielo.
Da un grito,
Y cae al suelo
(El cuete)

- **Rimas.**

La rima es una composición en forma de poema o canción. Presenta diferentes versos que tiene una acentuación parecida en la última sílaba o vocal.

La rima presenta una métrica, la cual estudia la combinación adecuada que deben tener los versos.

La mayoría de los poemas presentan rimas, por lo que su género literario es el lírico.

Ejemplo:

EL POLLITO PIO

El pollito pio-pio,
salta, salta tiene frío.
La gallina cucurucha,
no se rinde en su lucha.

i. Sesiones aplicadas en el programa de uso de juegos verbales.

- ✓ Nos divertimos con las rimas.
- ✓ Creamos rimas haciendo versos.
- ✓ Formamos rimas con nuestros nombres.
- ✓ Jugamos a adivinar
- ✓ ¡Que divertido es adivinar!
- ✓ Mis amigos del colegio adivinan
- ✓ Aprendemos trabalenguas
- ✓ Pronunciamos con facilidad trabalenguas
- ✓ Participamos con nuestros trabalenguas.

2.2.2. Teorías y conceptos relacionados a expresión oral.

a. Teoría de la acción comunicativa.

Habermas (1987) sostiene que: “La acción comunicativa es el proceso de interacción que se establece entre dos individuos los cuales tienen la capacidad de poder comunicarse de manera lingüística. Asimismo, durante esta comunicación, deben existir diversas acciones que conlleven a formar una conexión interpersonal de tal manera que sea eficaz dicha comunicación”. Habermas, indica que el entendimiento es origen de una acción social y que este entendimiento permite el razonamiento a través del lenguaje, por lo tanto, el habla permite seguir construyendo una determinada acción comunicativa”.

(Razón y Palabra: Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación, abril 2011 p. 75)

b. Teoría sociocultural de Vigotsky

Vigotsky, (1924-1934) se sostiene que “El aporte importante de Vigotsky a la educación está establecida en las interacciones sociales, lo rescataba de los aportes culturales y el desarrollo mental a través de su dimensión histórica. Sostiene, que tanto el pensamiento y el lenguaje guardan una estrecha relación en donde podemos identificar durante el habla una etapa pre-intelectual para luego durante el y en su desarrollo intelectual poder apreciar una etapa pre-lingüística. Indica que aparentemente estas etapas están separadas, pero que al momento de establecer su relación se genera el pensamiento tornándose en un aspecto verbal para aterrizar en un lenguaje racional” Según Vigotsky, para alcanzar el nivel de conocimiento de un estudiante debemos tener en cuenta:

- El aspecto cultural.
- Generar retos y desafíos.
- Crear estrategias que generen un esfuerzo para la comprensión.

Propone instrucciones a tener en cuenta:

- Plantear los objetivos.
- Reconocer cual es la estructura que tiene el contenido.
- Reconocer en los alumnos cuál es su zona de desarrollo real y próximo.
- Realizar la formación de grupos entre alumnos con similares desarrollos próximos.
- Señalar las actividades a desarrollar en grupo.
- Explicar las actividades de grupo para generar conocimientos.

c. Concepto de expresión oral.

Cassany (1994) afirma que: “Es una habilidad comunicativa que permite transmitir entre los interlocutores diferentes conocimientos, ideas y sentimientos a través de expresiones orales. Esta habilidad permite dominar la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua, sino también conocimientos socioculturales y pragmáticos”.

d. Importancia de la expresión oral.

La expresión oral es muy importante para el ser humano, puesto que permite la socialización entre los individuos, quienes se comunican a

través de la palabra transmitiendo así sus ideas, emociones y sentimientos. Los estudiantes en la escuela necesitan desarrollar las habilidades comunicativas, y es allí, en donde se debe potenciar su desarrollo para mejorar la expresión de los niños.

Cassany (1994) nos plantea “Muchas veces se ha pensado que los estudiantes aprenden a hablar por si mismos, en el hogar o posiblemente en la sociedad, en un inicio establecemos contacto con los familiares o con los amigos cercanos para luego establecer relaciones en la edad escolar en las Instituciones educativas”. (p.134).

e. Dimensiones de la expresión oral.

Son cuatro las dimensiones que se presentan en la expresión oral en el presente investigación, las cuales permiten fortalecer la expresión oral. Estas presentan una gran importancia, pues, gracias a estas dimensiones nos podemos relacionar ante los demás y así poder expresar nuestras ideas, pensamientos y sentimientos. Estas dimensiones son:

- **Pronunciación.** Se indica que la pronunciación es la manera en que una palabra o idioma es hablada; asimismo se puede definir como el modo en que alguien pronuncia una palabra. En tal sentido, se puede indicar que una palabra puede ser hablada de formas, las cuales están determinadas por el lugar donde uno vive y la otra relacionada con los miembros de la sociedad donde se relacionan. diferentes por varios individuos o grupos, dependiendo muchos factores sociolingüísticos, como por ejemplo el lugar en la cual crecieron o el sitio donde viven actualmente.
- **Comprensión.** Podemos entender a la comprensión como la base fundamental para tener la comprensión lectora. La comprensión es de vital importancia porque consiste en el entendimiento que uno obtiene de su entorno para lo cual es importante la memoria y la inteligencia. Para lograr la comprensión de una lectura, primero se debe aprender la comprensión oral, la cual se obtiene a partir del hogar donde uno inicia su formación.
- **Fluidez.** La fluidez, consiste en la manera correcta de poder expresarse, la cual debe ser de una manera natural, espontánea y

continúa. En la expresión oral la fluidez debe ser precisa para general la debida comprensión que un hablante quiere transmitir.

- **Dominio del discurso.** Esta dimensión consiste en emitir un juicio de valor a las expresiones del lenguaje. Permite que los individuos puedan expresarse adecuadamente con determinadas palabras. Estas palabras se pueden utilizar durante un evento o determinado lugar en donde se requiere la participación ya sea de forma individual y grupal.

2.3. Definición de términos básicos.

- **Capacidad comunicativa.** consiste en la manera correcta y eficaz de comunicarse durante una escena o acto comunicativo.

Debemos tener en cuenta que es más que una simple comunicación, pues debemos entender que abarca los aspectos sociales, psicológicos y lingüísticos que se establecen en una determinada cultura, en donde se utiliza el lenguaje apropiado en relación a las diferentes situaciones o contextos.

Es importante reconocer que la competencia comunicativa establece referencias a las diversas habilidades que permiten entablar los procesos de la comunicación generando en si una comunicación significativa.

Para desempeñar un habla adecuada y eficaz en una determinada comunidad o en un proceso de comunicación, debemos tener en cuenta los contextos históricos, sociales y culturales, ya que estos posibilitan el desarrollo de una adecuada capacidad comunicativa.

- **Coherencia.** es la conexión adecuada de palabras que mantiene el hablante durante un acto comunicativo, cuyo objetivo es establecer una adecuada relación de palabras que requieren ser entendibles por el oyente.

Debemos comprender que la coherencia permite establecer relaciones efectivas entre las diversas cosas, y formar relaciones de concordancia entre las acciones y las ideas que cada individuo realiza. También podemos indicar que la coherencia de ideas y pensamientos permiten entablar una comunicación fluida y entendible entre los interlocutores.

- **Entonación.** Es la adecuada modulación del habla al emitir un sonido de voz, por lo tanto. Esta modulación refleja el estado de emoción e intención del hablante.

Toda persona humana, debemos reconocer que la comunicación no consiste en solo decir algunas palabras, sino que debemos tener en cuenta la forma en como decimos dichas palabras al comunicarnos. Con esto queremos decir que cada persona también se puede expresar a través de su tono de voz, en donde la modulación depende del contexto o situación de una determinada conversación, pues depende muchas veces del contexto y el estado de ánimo para que las personas manifiestan un diálogo a través de la entonación de su voz.

- **Estrategia.** Son determinadas acciones que buscan un propósito o fin. Estas acciones presentan una planificación y un tiempo requerido para poder ejecutarlas con éxito.

Toda estrategia permite dirigir determinados asuntos que uno se puede trazar, las cuales son planificadas y nos permiten realizar una serie de acciones que posibiliten cumplir con lo planificado, para luego tomar decisiones que nos permitan alcanzar los resultados propuestos que inicialmente nos propusimos como un objetivo a alcanzar.

- **Expresión.** consiste en la expresar el pensamiento, a través de la palabra provocadas por ciertas manifestaciones que indican sentimientos, deseos o ideas.

Al hablar de expresión, nos estamos refiriendo a determinadas representaciones o materializaciones que fueron ocasionadas a través de la ideas y que fueron concretadas a través de recursos como la escritura, el lenguaje y el habla. Además podemos indicar que la expresión es un mecanismo cognitivo que gracias a ello podemos establecer una comunicación, no solo se puede apreciar en las personas, sino también en los demás seres vivientes de nuestro planeta, porque ellos también se expresan a través de diferentes aspectos propios de ellos mismos, por lo tanto expresión es un elemento importante para entablar una comunicación.

- **Expresión oral.** Es la habilidad comunicativa que permite a los individuos transmitir conocimientos, ideas y sentimientos mediante las expresiones verbales. La importancia de esta habilidad es desarrollar a satisfactoriamente la

expresión oral del alumno teniendo en cuenta la comprensión, pronunciación, fluidez y dominio del discurso.

Gracias a la expresión oral, los seres humanos podemos concretizar lo que sentimos, pensamos o la emoción que queremos manifestar a nuestros seres queridos o demás personas, por lo tanto, este elemento de la expresión oral es uno de los aspectos claves de la comunicación humana.

- **Fluidez.** Es la capacidad de una persona al momento de expresarse de una manera correcta con determinada facilidad y espontaneidad.

Debemos entender que la fluidez es una capacidad que podemos emplearlo en el momento de un discurso, ya que gracias a ella podemos expresarnos de una manera correcta, fácil y espontánea.

Podemos entender que la fluidez abarca las siguientes capacidades:

Una capacidad creadora, que nos permite ser creativos en nuestras ideas.

Una capacidad lingüística que nos permite expresarnos y relacionarnos.

Una capacidad semántica que nos permite reconocer el significado de diferentes palabras.

- **Juegos.** Son acciones recreativas que involucran a determinados participantes. Tiene por función, lograr entretener y divertir a los participantes y cumple una función importante en el quehacer educativo. El juego estimula la habilidad mental y física siendo de vital importancia para generar aprendizajes.
- **Juegos verbales.** Son acciones didácticas lingüísticas que logran potenciar significativamente las dimensiones de expresión oral. Su objetivo primordial es mejorar el vocabulario así como la expresión de los individuos actores de la comunicación humana.

Los juegos verbales, permiten despertar el interés de los estudiantes, ya que a través de ellos despertamos el interés y el afán de aprender en los estudiantes.

- **Identificación de Dimensiones.**

Variable	Dimensión
Juegos verbales	Adivinanzas
	Rimas
	Trabalenguas
Expresión oral	Pronunciación
	Comprensión
	Fluidez
	Dominio del discurso

2.4. Formulación de Hipótesis.

2.5.1 Hipótesis General.

HI: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en la expresión oral de los estudiantes del III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en la expresión oral de los estudiantes del III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

2.5.2 Hipótesis Específicas.

H1: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en la pronunciación de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en la pronunciación de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H2: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en la comprensión de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en la comprensión de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H3: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en la fluidez de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en la fluidez de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H4: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en el dominio del discurso de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en el dominio del discurso de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

2.5. Operacionalización de variables.

2.6.1 Definición conceptual.

a) Variable independiente.

Juegos verbales: son acciones recreativas, que se expresan en diferentes contextos y presenta una variedad de signos lingüísticos que son hablados o verbalizados.

b) Variable dependiente.

Expresión oral: Es la habilidad comunicativa que permite a los individuos transmitir conocimientos, ideas y sentimientos mediante las expresiones verbales.

2.6.2 Definición Operacional.

Variable	Operacionalización	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Juegos Verbales	Actividades lúdicas planificadas para mejorar el desarrollo de la expresión oral. En el programa planificado, se utilizó nueve sesiones de aprendizaje, cuyos momentos pedagógicos fueron: inicio, desarrollo y cierre, en donde ubicamos cada proceso pedagógico con sus procesos didácticos	Adivinanzas	) Parafrasea adivinanzas y sus compañeros adivinan.) Describe a personas, animales y objetos al mencionar adivinanzas.) Indica las respuestas de una adivinanza con facilidad.	Programa de juegos verbales
		Rimas	) Dice con seguridad la	

	respectivos de expresión oral: antes, durante y después del discurso.		rima aprendida.) Reconoce la rima que presenta cada verso) Expone sus rimas creadas y aprendidas	
		Trabalenguas	) Menciona con fluidez los trabalenguas.) Parafrasea los trabalenguas aprendidos con facilidad.) Vocaliza trabalenguas ayudado de imágenes.	
Expresión oral	Es la habilidad comunicativa que permite a los individuos transmitir conocimientos, ideas y sentimientos mediante las expresiones verbales.	Pronunciación	) Pronuncia enunciados con acentuación y entonación adecuada) Pronuncia oraciones usando adecuadamente sus conectores.) Realiza preguntas sin temores y dificultades.	Guía de observación.
		Comprensión	) Comprende y expresa sus ideas asertivamente.) Relata sus experiencias siguiendo una	

			secuencia lógica en las palabras.) Expresa con soltura sus ideas.	
		Fluidez	) Expresa sus ideas con claridad y espontaneidad .) Manifiesta sus sentimientos, ideas y emociones con claridad.) Emite tonos de voz adecuados a la situación comunicativa.	
		Dominio del discurso	) Transmite mensajes a través de gestos.) Participa sin temores ante sus compañeros.) Manifiesta confianza durante la exposición de sus trabajos.	

CAPÍTULO III: METODOLOGIA

3.1. Tipo de investigación.

De acuerdo a su naturaleza, la investigación es de tipo experimental porque se manipula la variable independiente para medir la variable dependiente.

Según su relación de profundidad es descriptiva explicativa, en tanto se describirá y explicará la influencia de los juegos verbales en la expresión oral, es cuantitativa, en tanto busca recoger datos numéricos que serán procesados estadísticamente.

3.2. Métodos de investigación.

En el proceso de elaboración y desarrollo de la investigación, se emplearán los siguientes métodos:

a. Deducción-inducción

El método deductivo nos permitió encontrar datos relacionados a los estudiantes que no tienen una adecuada expresión oral y con el método inductivo pudimos identificar lo conocido para llegar a la conclusión de lo desconocido, así como establecer una teoría de la práctica realizada.

b. Análisis- síntesis

A través del análisis los estudiantes pudieron entender la importancia de los juegos verbales a través de sus dimensiones que lo conforman, así como establecer las relaciones que puedan existir entre ellos. En cuanto a la síntesis nos permitió organizar las diferentes dimensiones y llegar a una conclusión final o general.

c. Hipotético – deductivo

Con este método se ha buscado la recolección de datos y poder evaluar si los estudiantes tienen o no una adecuada expresión oral antes de la aplicación del proyecto y así poder determinar su influencia del uso de estrategias de juegos verbales en la expresión oral de los alumnos después de la aplicación del proyecto, contrastando así las hipótesis planteadas verificándolas y obteniendo un diagnóstico definitivo.

3.3. Diseño de investigación.

Según Hernández, R. y otros (2010) establece que el diseño de la investigación que se está realizando presenta un diseño pre experimental, ya que el tipo de estudio está determinado a demostrar la mejoría propuesta en la variable dependiente, es decir en la expresión oral a través de una misma muestra de determinados individuos o que corresponden a un grado o ciclo, establecida a través de esta fórmula:

$$GE: 01 \times 02$$

Dónde:

GE : Grupo Experimental (1° y 2°)

01 : Pre - test

x : Estrategia de uso de juegos verbales

02 : Post - test

3.4. Población y Muestra.

a. Población.

Por la característica poblacional de los alumnos del nivel primaria que alberga la I.E. y por el tipo de diseño que se enfrenta a la investigación, la población está constituida por 50 estudiantes de 1° al 6° grado del nivel primario de ambos sexos.

Cuadro 1.

Estudiantes de 1° al 6° de la I.E. 80206 – Salachar, Sanagorán, Sánchez Carrión.

Institución Educativa 80206 Salachar	Grado	H	%	M	%	Total
	Primero	3	33.3	6	66.7	9
	Segundo	2	22.2	7	77.8	9
	Tercero	2	28.6	5	71.4	7
	Cuarto	2	28.6	5	71.4	7
	Quinto	4	57.1	3	42.9	7
	Sexto	8	72.7	3	27.3	11
Total		21	42.0	29	58.0	50

Fuente. Información actualizada según SIAGIE de la I.E. 80206 año 2019.

b. Muestra:

La muestra está constituida por los estudiantes de 1° y 2° grado del nivel primario de la I.E. 80206 de ambos sexos. Los criterios que se tomaron en cuenta para la selección de la muestra es porque los niños de 1° y 2° grado se encuentran en III ciclo del nivel primario y que están sufriendo aún un proceso de adaptación a este nivel.

Cuadro 2.

Estudiantes de 1° y 2° de la I.E. 80206 – Salachar, Sanagorán, Sánchez Carrión.

Institución	Grado	H	%	M	%	Total
Educativa 80206 Salachar	Primero	3	33.3	6	66.7	9
	Segundo	2	22.2	7	77.8	9
Total		07	38.9	11	61.1	18

Fuente. Información actualizada según SIAGIE de la I.E. 80206 año 2019.

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.**Técnica:**

Las técnicas, son determinadas herramientas que se usan con la finalidad de poder recoger, guardar, reelaborar y procesar, determinados hechos o fenómenos de estudio, estas se evidencian por su beneficio que cambia en la optimización. (Tamayo y Tamayo, 1997).

- La Observación.

La observación es considerada como un papel de vital importancia porque nos permite tener o alcanzar el registro de estudio planteado por el investigador, para lo cual requerirá el uso de sus sentidos o apoyarse en la utilización de aparatos tecnológicos de los diversos hechos o fenómenos de estudio. (Dalen & Meyer, 1981)

Esta técnica nos permitirá evaluar a los estudiantes durante el proceso, así como el desenvolvimiento de los niños durante la aplicación de las estrategias de los juegos verbales.

Instrumento:

Todo instrumento nos da un excelente beneficio para realizar las invariaciones, pues, nos aporta aspectos específicos de la técnica, permitiendo que el investigador

centre su atención en los diferentes aspectos que han establecido sus condiciones (Tamayo y Tamayo, 1997)

El Instrumento que se utilizará en la presente investigación es una guía de observación, el cual consta de 30 ítems y cuatro dimensiones relacionadas a la expresión oral: pronunciación, comprensión, fluidez y dominio del discurso. Además, consta con una puntuación numérica de 0, 1,2. Un rango o nivel de inicio (0-20), proceso (21-40) y logro previsto (41-60). Todo lo antes descrito permite describir y anotar acciones realizadas por los estudiantes durante la aplicación de las estrategias de juegos verbales y así poder determinar su influencia en el desarrollo de su expresión oral mostrada en la participación e interacción con sus compañeros.

Validez:

La validez permite obtener el grado de medición de un instrumento a través de variables quienes están sujetas a la medición (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

Gracias la valoración evidenciada por un grupo de expertos que emitieron un juicio de valor a cada uno de los ítems que conforman la guía de observación, se determina su validez de los instrumentos manifestando que son necesarios, útiles y esenciales para ser aplicados. Esta validez se puede corroborar a través de las constancias de validación emitidas por los expertos (Anexo 3)

Confiabilidad:

Toda confiabilidad o fiabilidad, esta determinada en la firmeza alcanzada a través de una medida la cual ayuda a tener una solución cuando tengamos dificultades ya sean teóricas o practicas (Kerlinger & Lee, 2002).

La confiabilidad fue demostrada estadísticamente gracias a que se tuvo fiabilidad es de 0,869, según Alfa de Cronbach y consistencia por George y Mallery quienes consideraron que es bueno, y que dicho instrumento está listo para su aplicación a la población.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Toda la información que se recogió, se procesó en una base de datos los cuales fueron elaborados a través del programa Excel y el software estadístico SPSS los cuales se organizaron a través de diversas tablas de frecuencias y de porcentajes respectivamente, también se establecieron diversos gráficos de barras según los resultados de cada tabla, que estuvieron organizadas según las dimensiones de la variable dependiente. La prueba de normalidad para determinar el estadístico en donde influyeron diversos elementos muestrales, se consideró teniendo en cuenta los criterios de los teóricos Shapiro – Wilks. Para la contrastación de las hipótesis planteadas en el presente trabajo de investigación se empleó la prueba no paramétrica de la prueba de rango de Wilcoxon.

3.7. Ética investigativa.

El presente trabajo de investigación tendrá los siguientes aspectos éticos.

- ✓ Solicitud de autorización del director de I.E.
- ✓ Informar a los estudiantes sobre el propósito de la aplicación de los instrumentos.
- ✓ Respetar la decisión de los estudiantes, evitando exigirlos o coaccionarlos.
- ✓ Respetar la propiedad intelectual.
- ✓ Tener la veracidad de los datos obtenidos y cumplir con las tareas programadas.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados.

Tabla 1.

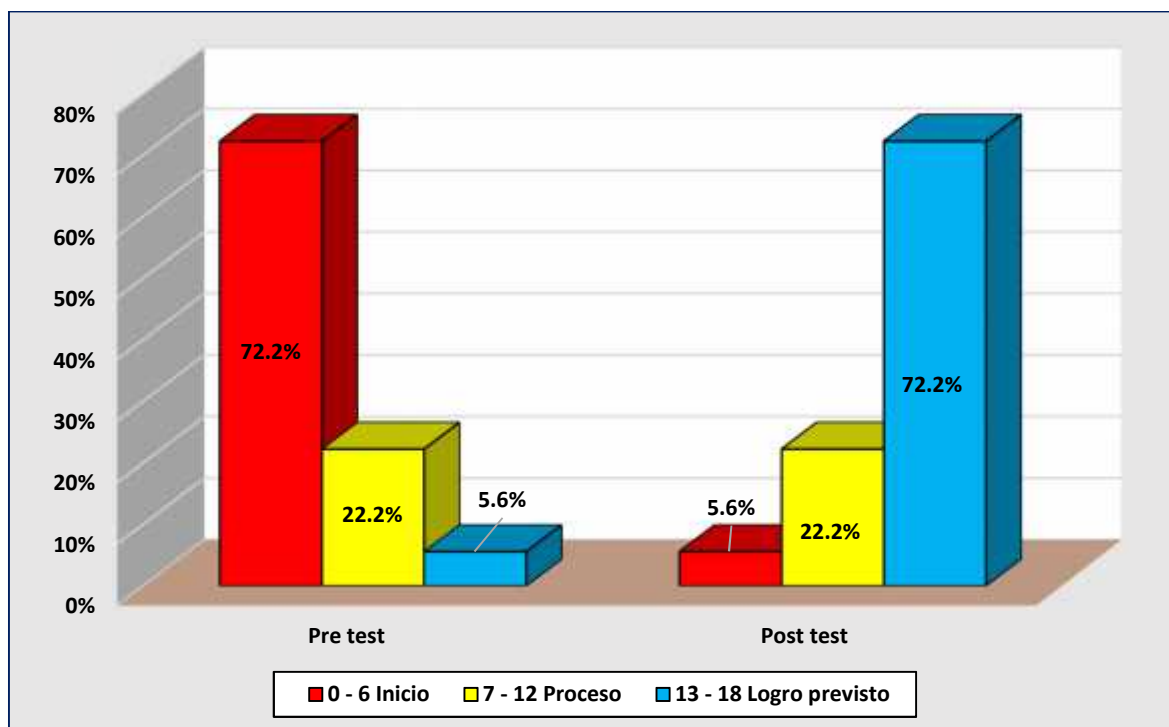
Resultados por niveles del pre test y post test de la dimensión pronunciación en los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

Escala	Nivel	fi	f%	Promedio.	DS	CV	fi	f%	Promedio.	DS	CV
0 - 6	Inicio	13	72.2				1	5.6			
7 - 12	Proceso	4	22.2	3.9	4.7	120.9	4	22.2	14.7	3.9	26.5
13 - 18	Logro previsto	1	5.6				13	72.2			
Total		18	100.0				18	100.0			

Nota: Esta tabla muestra los resultados del pre test y post test de la dimensión pronunciación tomados de la matriz de datos de la variable de expresión oral.

Figura 1.

Representación porcentual de la dimensión pronunciación.



Nota: El gráfico representa los resultados del pre test y post test de la dimensión pronunciación, obtenidos de la tabla 1.

Descripción.

Antes de la ejecución del programa del uso de juegos verbales, los estudiantes del III ciclo de EBR de la IE 80206 del distrito de Sanagorán y en la dimensión de la pronunciación indican los siguientes resultados:

El 72.2% de los alumnos se encontraron en un nivel de inicio, el 22.2% alcanzó una puntuación en el nivel de proceso y el 5.6% alcanzó una puntuación que corresponden a nivel de logro previsto. El promedio que obtuvieron los estudiantes fue de 3.9 puntos por lo que de manera general se encontraron en el nivel de inicio, observando que la desviación estándar fue de 4.7 puntos relacionada a la media aritmética y el coeficiente de variabilidad el cual fue de 120.9% que expresa que existe una muy fuerte heterogeneidad en las puntuaciones.

Después de ser aplicada el programa de los juegos verbales se encontró que el 5.6% de los alumnos se encuentran en el nivel de inicio, el 22.2% alcanzó puntuaciones que corresponden al nivel de proceso y el 72.2% de registro una puntuación en el nivel de logro previsto. El promedio que obtuvieron los estudiantes en esta prueba alcanzó a 14.7 puntos el cual establece un indicador de que los alumnos de manera general han obtenido logro previsto, obteniendo un promedio estándar que fue de 3.9 puntos en torno a la media aritmética y el coeficiente de variación que alcanzó el 26.5% que nos permite afirmar que esas puntuaciones son homogéneas.

Interpretación:

De lo anteriormente observado se ha encontrado que se aprecia una muy alta diferencia a nivel de las medias aritméticas entre la post test y la pre test de esta dimensión y esto es posiblemente debido al efecto de los juegos verbales como estrategia que se ha aplicado a los estudiantes.

Tabla 2.

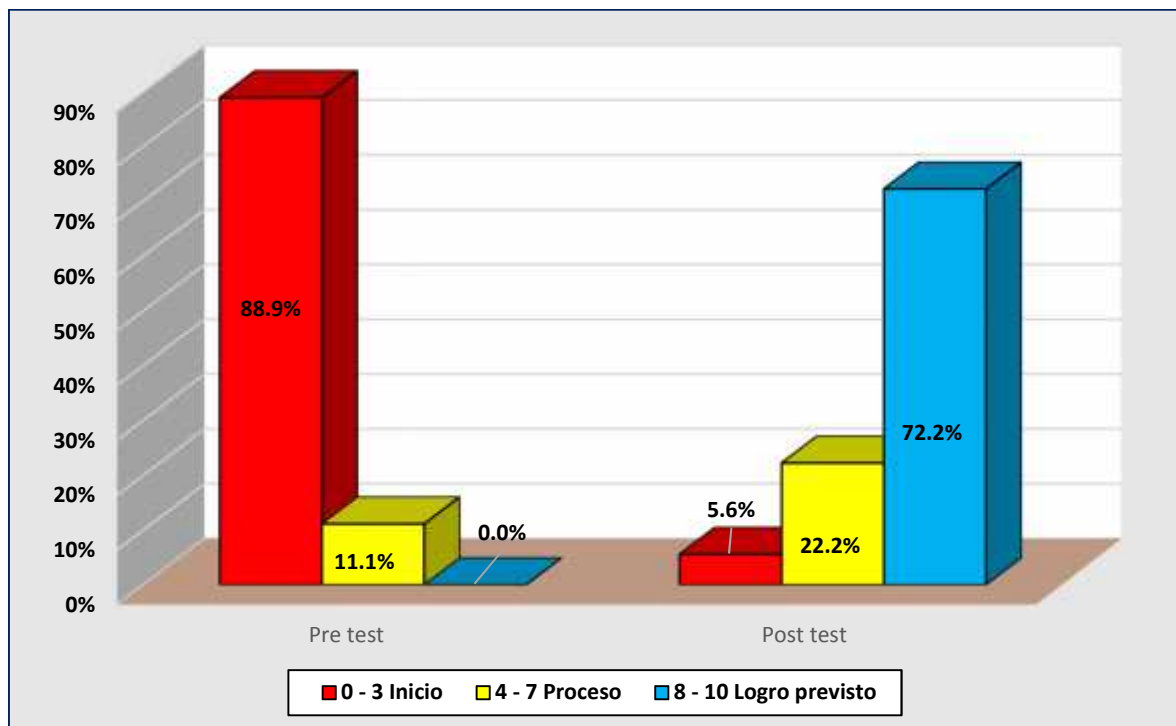
Resultados por niveles del pre test y post test de la dimensión comprensión en los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

Escala	Nivel	fi	f%	Promedio.	DS	CV	fi	f%	Promedio.	DS	CV
0 - 3	Inicio	16	88.9				1	5.6			
4 - 7	Proceso	2	11.1	1.7	1.4	84.0	4	22.2	8.4	2.1	25.1
8 - 10	Logro previsto	0	0.0				13	72.2			
Total		18	100.0				18	100.0			

Nota: Esta tabla muestra los resultados del pre test y post test de la dimensión comprensión tomados de la matriz de datos de la variable de expresión oral.

Figura 2.

Representación porcentual de la dimensión comprensión.



Nota: El gráfico representa los resultados del pre test y post test de la dimensión comprensión, obtenidos de la tabla 2.

Descripción.

En lo relacionado a la dimensión de comprensión, en esta prueba se ha encontrado que el 88.9% de los estudiantes antes de la ejecución del programa de los juegos verbales, se apreció que en el nivel de procesos se ubicó el 11.1% y no se ha observado a ningún alumno en el nivel de logro previsto. La media obtenida por los estudiantes alcanzo una puntuación de 1.7 puntos con una inclinación estándar de 1.4 puntos y un coeficiente de variabilidad y llegó al 84.0% lo cual expresa que son heterogéneas estas puntuaciones.

Después de haberse aplicado el programa de juegos verbales en la dimensión comprensión, los resultados expresan que en 5.6% de los alumnos los cuales se encuentran en el nivel de inicio, el 22.2% se encuentra en el nivel de proceso, encontrando una mayoría absoluta conformada por el 72.2% los cuales se encuentran en el al nivel logrado. El promedio encontrado en esta dimensión y en esta prueba fue de 8.4 puntos los cuales permiten afirmar que los estudiantes después de haberse aplicado los juegos verbales han obtenido el nivel de logro esperado, con una desviación estándar que alcanza un valor de 2.1 puntos con un coeficiente de variabilidad de 25.1%, por tanto, las puntuaciones de esta dimensión son homogéneas.

Interpretación:

Lo anterior permite afirmar la aplicación del programa juegos verbales ha permitido modificar de manera sustancial la media aritmética pasando de un nivel inicial hacia el nivel de logro esperado, además se ha conseguido que las puntuaciones sean homogéneas.

Tabla 3.

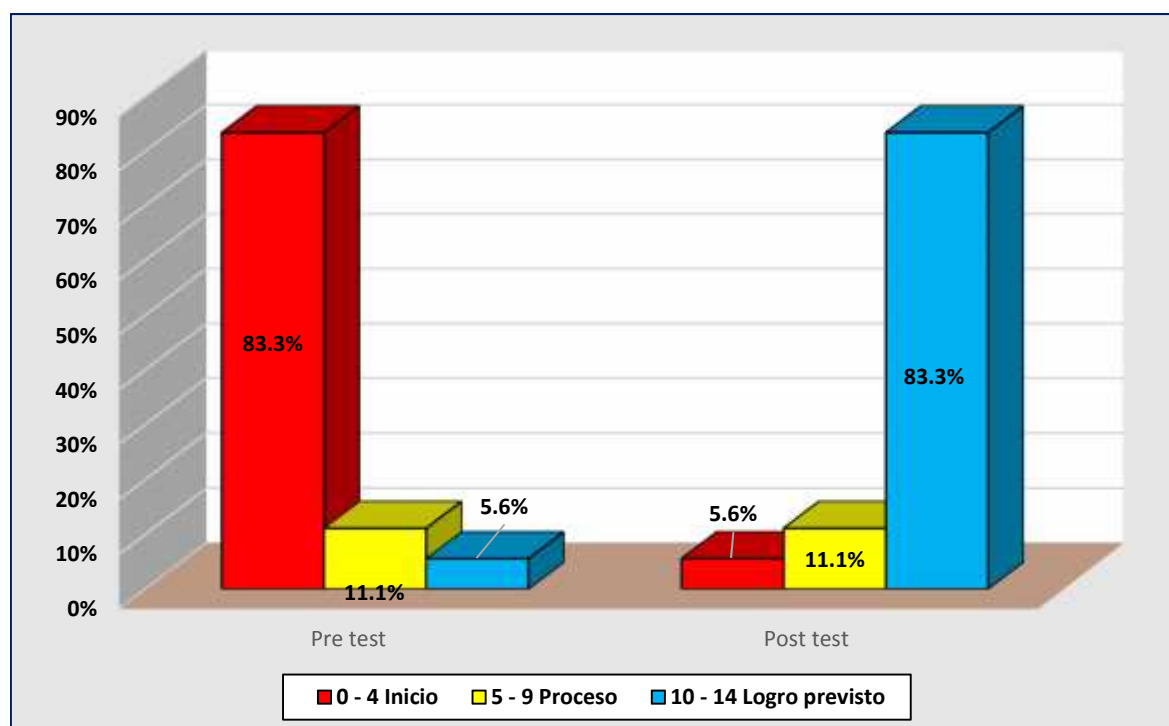
Resultados por niveles del pre test y post test de la dimensión fluidez en los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

Escala	Nivel	fi	f%	Promedio.	DS	CV	fi	f%	Promedio.	DS	CV
0 – 4	Inicio	15	83.3				1	5.6			
5 – 9	Proceso	2	11.1	2.7	2.9	108.4	2	11.1	11.7	3.6	30.7
10 - 14	Logro previsto	1	5.6				15	83.3			
Total		18	100.0				18	100.0			

Nota: Esta tabla muestra los resultados del pre test y post test de la dimensión fluidez tomados de la matriz de datos de la variable de expresión oral.

Figura 3.

Representación porcentual de la dimensión fluidez.



Nota. El gráfico representa los resultados del pre test y post test de la dimensión fluidez, obtenidos de la tabla 3.

Descripción.

En la dimensión relacionada a la fluidez antes de la ejecución del programa de juegos verbales, el 83.3% de los alumnos se ubicaron en el nivel de inicio, el 11.1% se encontró en el nivel de proceso y el 5.1% alcanzó una puntuación que corresponden al nivel de logro esperado. El promedio de esta prueba fue de 2.7 puntos, por lo tanto, los alumnos en esta prueba se encuentran en el nivel de inicio, con una desviación estándar que fue de 2.9 puntos para un coeficiente de variabilidad de 108.4% el cual expresa que dichas puntuaciones manifiestan ser altamente heterogéneas.

Después de la ejecución del programa de juegos verbales de la dimensión de fluidez, encontramos que el 5.6% de los alumnos han obtenido un nivel de inicio, el 11.1% se encuentra en el nivel de proceso y con una mayoría absoluta conformada por el 83.3% obtuvieron puntuaciones que corresponden al nivel de logro previsto. El promedio de esta prueba fue de 11.7 puntos los que corresponden al nivel de logro previsto en los indicados estudiantes, se observó asimismo cierta desviación estándar de 3.6 puntos alrededor de la media aritmética con un coeficiente de variabilidad de 30.7% lo cual nos permite afirmar que dichas puntuaciones son homogéneas.

Interpretación:

Al comparar el post test y el pre test relacionada a la dimensión observamos que después de haberse aplicado el programa de juegos verbales el promedio se ha incrementado en forma significativa pasando 2.7 puntos a 11.7 puntos, existiendo una determinada diferenciación de 9.0 puntos, lo cual nos permite afirmar que la causal se debe a la acción de estos juegos verbales.

Tabla 4.

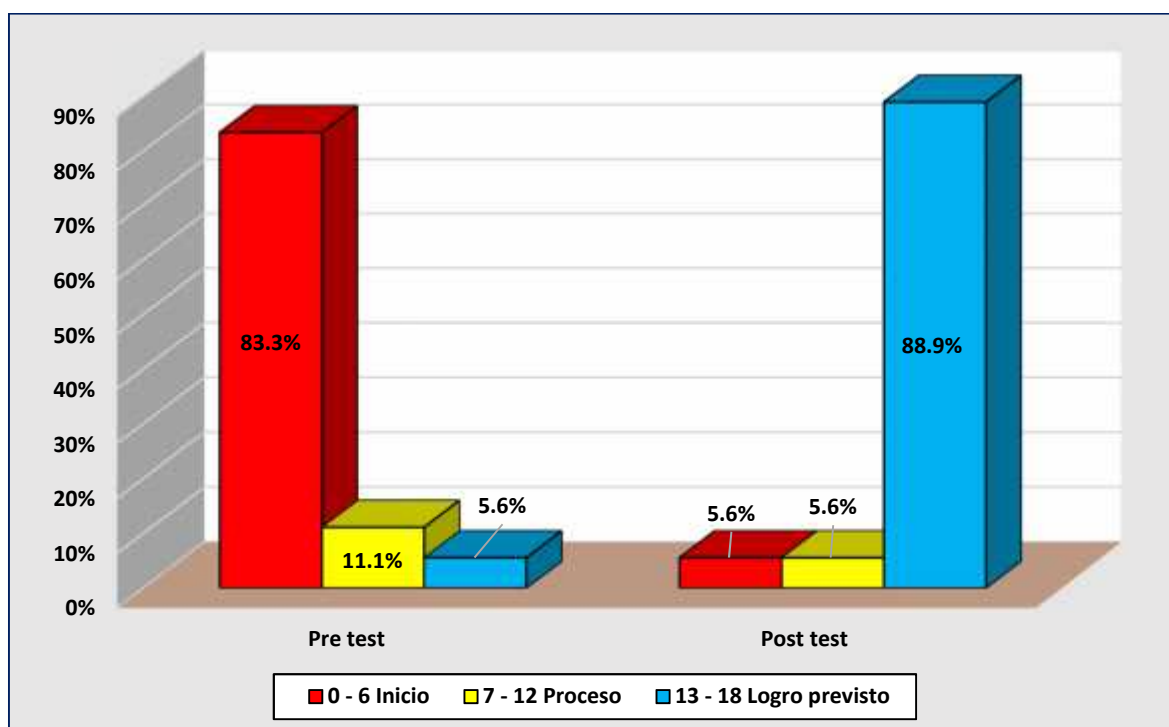
Resultados obtenidos en el pre test y post test de la dimensión dominio del discurso en los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

Escala	Nivel	fi	f%	Promedio.	DS	CV	fi	f%	Promedio.	DS	CV
0 - 6	Inicio	15	83.3				1	5.6			
7 - 12	Proceso	2	11.1	3.6	4.3	122.1	1	5.6	15.7	4.3	27.3
13 - 18	Logro previsto	1	5.6				16	88.9			
Total		18	100.0				18	100.0			

Nota: Esta tabla muestra los resultados del pre test y post test de la dimensión dominio del discurso tomados de la matriz de datos de la variable de expresión oral.

Figura 4.

Representación porcentual de la dimensión dominio del discurso.



Nota. El gráfico representa los resultados del pre test y post test de la dimensión dominio del discurso, obtenidos de la tabla 4.

Descripción.

En la dimensión discurso antes de la ejecución del programa de juegos verbales, los resultados indican que en el nivel de inicio se ubicó con un 83.3%, en el nivel de proceso encontramos con un 11.1% y el 5.6% que obtuve de nivel de logro esperado. El promedio de esta prueba lograda por los estudiantes puede 3.6 puntos ubicando a dichos alumnos en el nivel de inicio, la desviación estándar fue de 4.3 puntos con un valor muy alto en cuanto al coeficiente de variabilidad no que nos permite afirmar que estas puntuaciones son muy heterogéneas al alcanzar el valor de 122.1%

Después de la ejecución del programa de juegos verbales en la dimensión discurso encontramos al 5.6% en el nivel de inicio, el mismo porcentaje se aprecia en el nivel de proceso y una mayoría absoluta que conforma el 88.9% obtuvo una puntuación que corresponden al nivel logrado. El promedio de esta prueba en relación a la dimensión discurso, los estudiantes han obtenido 15.7 puntos por lo que en forma general los alumnos han obtenido el nivel de logro, y que la desviación estándar se encontró con 4.3 puntos con un coeficiente de variación de 7.3% el cual expresa que son homogéneas estas puntuaciones.

Interpretación:

En forma similar a las dimensiones anteriores encontramos en la media aritmética se apreció un pasó de 3.6 puntos a 15.7 lo que presumimos que se debe gracias a pa aplicación del programa juegos verbales por otro lado, las puntuaciones pasaron de una alta heterogeneidad a ser homogéneas

Tabla 5.

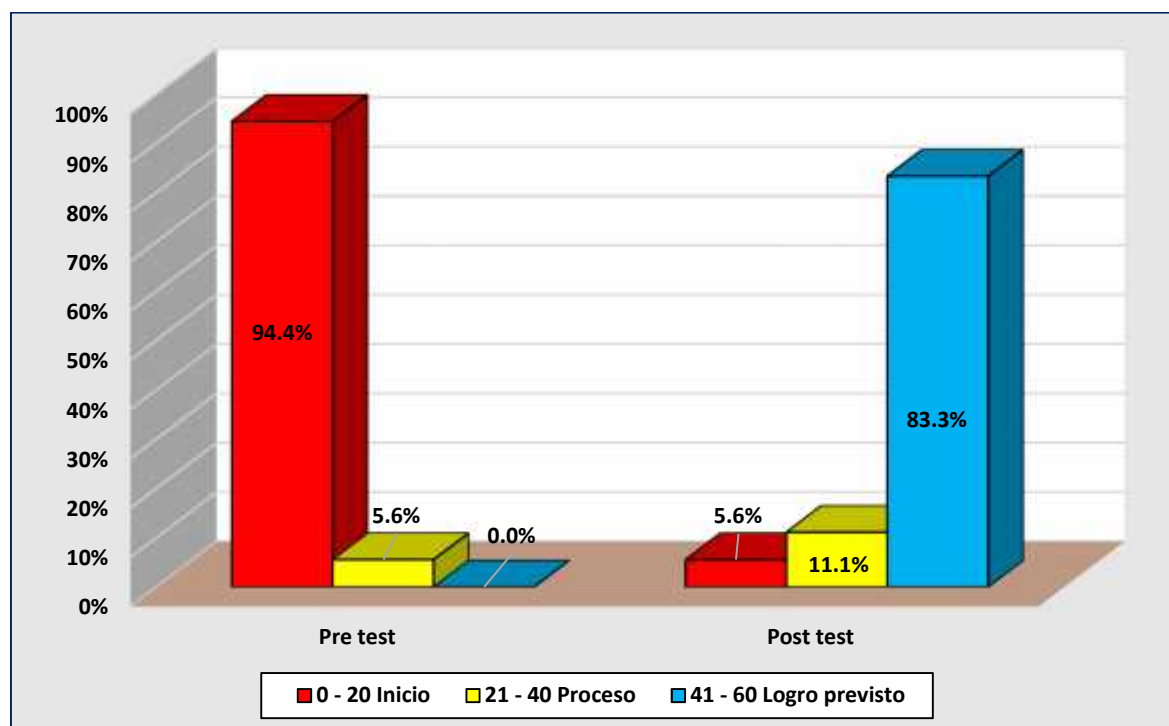
Resultados por niveles correspondientes al pre test y post test de la variable de expresión oral en los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.

Escala	Nivel	fi	f%	Promedio.	DS	CV	fi	f%	Promedio.	DS	CV
0 - 20	Inicio	17	94.4				1	5.6			
21 - 40	Proceso	1	5.6	11.8	8.7	73.5	2	11.1	50.4	11.3	22.5
41 - 60	Logro previsto	0	0.0				15	83.3			
Total		18	100.0				18	100.0			

Nota: Esta tabla muestra los resultados por niveles del pre test y post test de la variable de expresión oral.

Figura 5.

Representación gráfica porcentual de la variable expresión oral.



Nota. El gráfico representa los resultados por niveles del pre test y post test de la variable de expresión oral, observados en la tabla 5.

Descripción.

En cuanto a la variable de la expresión oral, se registran los siguientes resultados:

El 94.4% de los alumnos se ubicaron en un nivel de inicio, el 5.6% se ubica en el nivel de proceso y ningún estudiante se ha registrado en el nivel de logro previsto, de ahí que la media aritmética alcanza el valor de 11.8 puntos en la escala que se encuentra de 0-60 puntos, se apreció una la desviación estándar de 8.7 puntos para un coeficiente de viabilidad con un 73.5% quien nos permite afirmar que estas puntuaciones serian heterogéneas.

En la variable de la expresión oral luego de haberse aplicado el programa de juegos verbales, observamos que el 5.6% de los estudiantes han obtenido el nivel de inicio, el 11.1% registró una puntuación correspondiente al nivel proceso y la mayoría absoluta conformada por el 83.3% que registró una puntuación que corresponden al nivel de logro esperado. El promedio obtenido en la dimensión después de haberse aplicado estos juegos verbales alcanzó un valor con un 50.4 puntos ubicando a los alumnos en el nivel de logro esperado, en cuanto al coeficiente de credibilidad de la variable alcanzó al valor de 11.3 puntos con un coeficiente de variabilidad de 22.5% quien permite afirmar que son homogéneas estas puntuaciones.

Interpretación:

Al comparar la post test y el pre test encontramos una diferencia de 38.6 puntos favoreciendo a la post test, además encontramos que las puntuaciones pasaron de ser heterogéneas a ser homogéneas al comparar los correspondientes coeficientes de variabilidad.

Tabla 6.

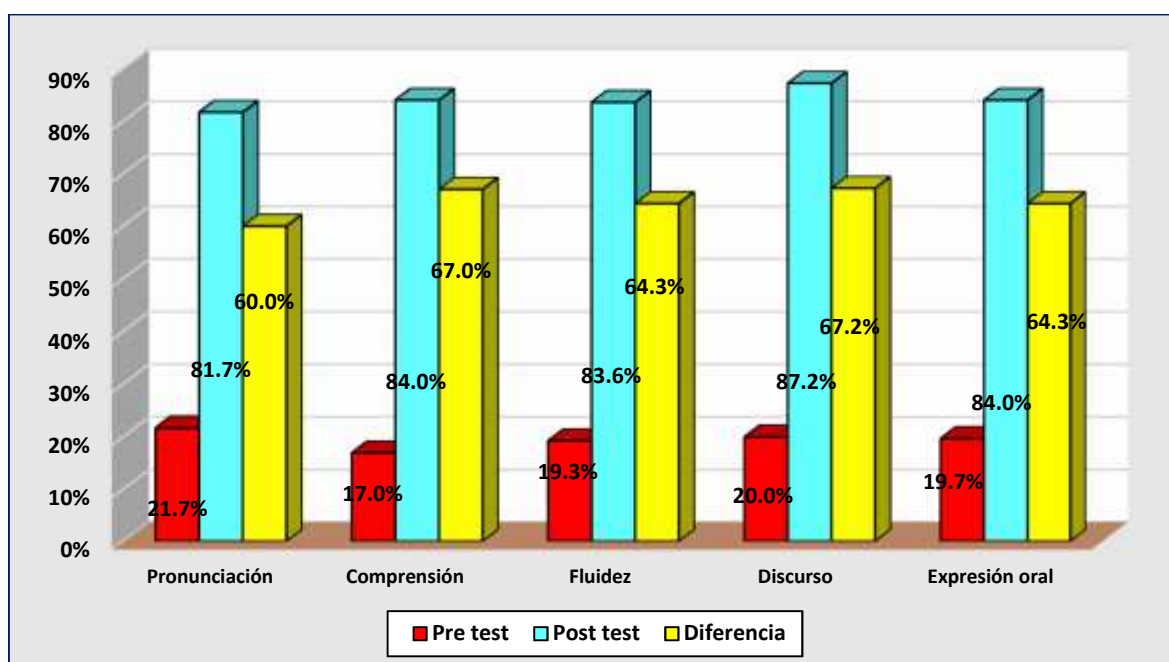
Eficacia porcentual de los juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

Dimensiones/ Variable	Pre test		Post test		Diferencia	
	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Pronunciación	3.9	21.7	14.7	81.7	10.8	60.0
Comprensión	1.7	17.0	8.4	84.0	6.7	67.0
Fluidez	2.7	19.3	11.7	83.6	9.0	64.3
Discurso	3.6	20.0	15.7	87.2	12.1	67.2
Expresión oral	11.8	19.7	50.4	84.0	38.6	64.3

Nota: Esta tabla muestra la eficacia porcentual de los juegos verbales, a través de las diferencias porcentuales de cada dimensión de la variable de expresión oral.

Figura 6.

Diferencias porcentuales entre el post test y pre test por dimensiones y de la variable de expresión oral.



Nota. El gráfico representa los resultados porcentuales de las dimensiones y de la variable de expresión oral, observados en la tabla 6.

Descripción.

En la tabla anterior muestra la eficacia porcentual la cual se aprecia en las dimensiones, así como en la variable, detallando la información tenemos que:

- En cuanto a la dimensión pronunciación apreciamos una diferencia de medias que fue de 10.8 puntos y con una diferenciación porcentual que fue de 60.0%, observada en ambos casos favoreciendo el post test.
- En la dimensión comprensión, existe una diferencia en las medias el cual fue de 6.7 puntos, es equivalente diferencia porcentual de 67.0% favoreciendo el post test.
- En la fluidez, la diferencia de medias fue de 9.0 puntos que equivale el 64.3% de diferencias entre el post test y el pre test, en donde consideramos que los juegos verbales han influenciado para obtener estas diferencias.
- En la dimensión discurso, las diferencias de las medias alcanzó un valor de 12.1 puntos y que porcentualmente equivalen a 67.2 puntos en ambos casos favoreciendo el post test.
- En cuanto a la variable de la expresión oral, la diferencia de medias fue de 38.6 puntos, es equivalente 64.3% en la eficacia porcentual.

Interpretación:

Los resultados anteriores según nuestro criterio preliminar posiblemente se deban a la influencia de los juegos verbales los que han contribuido a establecer las diferencias existentes.

Tabla 7.

Prueba de normalidad de las dimensiones y de la variable

Dimensiones y variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la dimensión pronunciación	,213	18	,030	,812	18	,002
Post test de la dimensión pronunciación	,246	18	,005	,827	18	,004
Pre test de la dimensión comprensión	,191	18	,081	,914	18	,101
Post test de la dimensión comprensión	,270	18	,001	,755	18	,000
Pre test de la dimensión fluidez	,287	18	,000	,774	18	,001
Post test de la dimensión fluidez	,315	18	,000	,702	18	,000
Pre test de la dimensión discurso	,277	18	,001	,782	18	,001
Post test de la dimensión discurso	,344	18	,000	,620	18	,000
Pre test de la variable expresión oral	,211	18	,034	,835	18	,005
Post test de la dimensión expresión oral	,207	18	,041	,761	18	,000

Nota. Corrección de significación de Lilliefors

Descripción.

La tabla anterior está vinculada con la prueba de normalidad para determinar el estadístico de contraste que vamos a emplear en nuestra investigación, como nuestra muestra de 18 elementos, y este es menor que 50 elementos muestrales, se debe considerar el criterio de los teóricos Shapiro – Wilks, en la columna correspondiente al nivel de significancia (Sig) se observa que con la excepción del pre test de la dimensión comprensión que registra $p > 0.05$, en donde se observó que existe normalidad, en todas las demás dimensiones y variable la valoración de la significancia son siempre menores que 0.05 lo cual nos permite afirmar que no hay distribución normal alguna.

En consecuencia, el estadístico que vamos a emplear en la contratación de las Hipótesis es la prueba no paramétrica de la prueba de rango de Wilcoxon

4.2. Prueba de Hipótesis.

1. Del post test y pre test de la dimensión Pronunciación.

a. Formulación de Hipótesis.

H_{0E1} : El programa de los juegos verbales no influye en la mejora de la pronunciación de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

$$H_0: \eta = 0$$

H_{aE1} : El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la pronunciación de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

$$H_1: \eta \neq 0$$

b. Estadístico de contraste. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon por no existe distribución normal

c. Nivel de significancia.

$$\alpha = 0.05$$

Tabla 8.

Resultados de la contrastación de la dimensión pronunciación.

Contrastación	Valor Z	α	p	Significancia
Post test – Pretest de la pronunciación	-3.727	0.05	0,000194	Existe significancia

Nota. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon

Toma de decisiones.

En vista que $0,000194 < 0.05$, en consecuencia, existe significancia estadística por lo que debemos aceptar la Hipótesis alterna formulada por los investigadores que indica que:

El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la pronunciación de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

2. Del post test y pre test de la dimensión comprensión.

a. Formulación de Hipótesis.

H_{0E2} : El programa de los juegos verbales no influye en la mejora de la comprensión de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

$$H_0: \eta = 0$$

H_{aE2}: El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la comprensión de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

b. Estadístico de contraste. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon por no existe distribución normal

$$H_1: \eta \neq 0$$

c. Nivel de significancia.

$$\alpha = 0.05$$

Tabla 9.

Resultados de la contrastación de la dimensión comprensión.

Contrastación	Valor Z	α	p	Significancia
Post test – Pretest de la Comprensión	-3.739	0.05	0,000185	Existe significancia

Nota. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon

Toma de decisiones.

En vista que $0,000185 < 0.05$, en consecuencia, existe significancia estadística por lo que debemos aceptar la Hipótesis alterna formulada por los investigadores que indica que:

El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la comprensión de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

3. Del post test y pre test de la dimensión fluidez.

a. Formulación de Hipótesis.

H_{0E3}: El programa de los juegos verbales no influye en la mejora de la fluidez de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

$$H_0: \eta = 0$$

H_{aE3}: El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la dimensión fluidez de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

b. Estadístico de contraste. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon por no existe distribución normal

$$H_1: \eta \neq 0$$

c. Nivel de significancia.

$$\alpha = 0.05$$

Tabla 10.

Resultados de la contrastación de la dimensión fluidez.

Contrastación	Valor Z	α	p	Significancia
Post test – Pretest de la fluidez	-3.491	0.05	0,000481	Existe significancia

Nota. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon

Toma de decisiones.

En vista que $0,000481 < 0.05$, en consecuencia, existe significancia estadística por lo que debemos aceptar la Hipótesis alterna formulada por los investigadores que indica que:

El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la dimensión fluidez de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

4. Del post test y pre test de la dimensión discurso

a. Formulación de Hipótesis.

H_{0E4} : El programa de los juegos verbales no influye en la mejora de la dimensión discurso de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

$$H_0: \eta = 0$$

H_{aE2} : El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la dimensión discurso de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

b. Estadístico de contraste. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon por no existe distribución normal

$$H_1: \eta \neq 0$$

c. Nivel de significancia.

$$\alpha = 0.05$$

Tabla 11.

Resultados de la contrastación de la dimensión dominio del discurso.

Contrastación	Valor Z	α	p	Significancia
Post test – Pretest de la dimensión discurso	-3.558	0.05	0,000374	Existe significancia

Nota. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon

Toma de decisiones.

Teniendo en cuenta que $0,0003740,000481 < 0.05$, en consecuencia, existe significancia estadística por lo que debemos aceptar la Hipótesis alterna formulada por los investigadores que indica que:

El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la dimensión discurso de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

5. Del post test y pre test de la variable de la expresión oral

a. Formulación de Hipótesis.

H_{0G} : El programa de los juegos verbales no influye en la mejora de la variable expresión oral de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

$$H_0: \eta = 0$$

H_{aG} : El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la expresión oral de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

b. Estadístico de contraste. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon por no existe distribución normal

$$H_1: \eta \neq 0$$

c. Nivel de significancia.

$$\alpha = 0.05$$

Tabla 12.

Resultados de la contrastación de la variable expresión oral.

Contrastación	Valor Z	α	p	Significancia
Post test – Pretest de la Variable expresión oral	-3.724		0,000196	Existe significancia

Nota. Se ha usado la prueba de rangos de Wilcoxon.

Toma de decisiones.

Teniendo en cuenta que $0,000196 < 0.05$, en consecuencia, existe significancia estadística por lo que debemos aceptar la Hipótesis alterna formulada por los investigadores que indica que:

El programa de los juegos verbales influye de manera significativa en la mejora de la expresión oral de los estudiantes del III ciclo de EBR de la I.E. 80206.

4.3. Discusión de resultados.

No cabe duda que una de las actividades más importantes que realiza el hombre es la comunicación, intercambiar ideas, pensamientos, sentimientos u otras formas para establecer el nexo comunicativo entre dos o más personas es fundamental, está demostrado que en la medida que esta comunicación sea más efectiva los resultados han de ser mejores, por lo tanto, tendrá mejores posibilidades de éxito las personas que se comuniquen eficientemente.

Siempre ha sido responsabilidad de la familia el tener que preparar a los hijos para la comunicación la más adecuada posible, si bien es cierto que existe la comunicación escrita, esta ha sido posterior a la comunicación verbal u oral, también pues como conocemos la escuela tiene una enorme responsabilidad en la comunicación que abarca ambas formas, en nuestra patria este interés no ha quedado soslayado por el contrario existe preocupación por las autoridades educativas y también por parte de los docentes.

Como sabemos a nivel de nuestra patria existen problemas en cuanto a la comprensión lectora y también en relación la expresión de la misma, hacia esta la razón principal por la cual es que nos hemos interesado presentar una propuesta denominada: “Juegos verbales” cuyo objetivo es la de mejorar la expresión oral de los alumnos del III ciclo en la IE 80206 del distrito de Sanagorán.

El diseño de tipo pre experimental y los resultados que se han obtenido de la variable de la expresión oral son:

En la dimensión pronunciación: El promedio antes de la ejecución de la propuesta “juegos verbales”, obtuvo un valor de 3.9 puntos por lo que se puede explicar que los estudiantes se encontraron en un nivel de inicio, después de haberse aplicado la indicada propuesta se han tenido un promedio de 14.7 puntos lo que indica que los estudiantes se encuentran en el nivel de logro previsto habiendo una diferencia importante a favor del post test en 10.8 puntos, existiendo una diferencia porcentual

del 60% a favor del post test. Al contrastarse el post test y el pre test de esta dimensión obtuvimos $Z = -3.727$ con $p = 0.000194$, en tal sentido debemos rechazar la hipótesis nula y quedando con la alterna que sostiene que los “juegos verbales” han permitido mejorar significativamente la pronunciación.

En la dimensión comprensión: Los alumnos en el pre test alcanzaron un promedio de 1.7 puntos ubicándose así en el nivel inicio, la post test arrojó un promedio de 8.4 puntos por lo que se desprende existiendo una diferencia de 6.7 puntos favoreciendo a la post test, existiendo una diferencia porcentual en 67.0%, la contratación de ambas pruebas arrojó $Z = -3.739$ con $p = 0.000185$ lo cual demuestra que hay significancia estadística con lo que resulta evidente que la propuesta ha contribuido de manera significativa para mejorar la comprensión en la expresión oral.

En la dimensión fluidez: antes de ser ejecutada la propuesta los estudiantes han obtenido un promedio de 2.7 puntos ubicándose también en el nivel de inicio, después de haberse desarrollado las sesiones de aprendizaje aplicando la propuesta “juegos verbales”, la media que se obtuvo fue de 11.7 puntos indicando que existe una diferencia de 9.0 puntos favoreciendo también a la post test lo cual determina una diferencia porcentual de 64.3%. Al contrastarse las dos pruebas se ha registrado $Z = -3.491$ con $p = 0.000481$ en tal sentido debemos rechazar la hipótesis nula quedándonos con la correspondiente alterna que indica que los “juegos verbales” han contenido de manera sustancial para mejorar la fluidez como parte de la comprensión verbal de los estudiantes.

En la dimensión del discurso: En el pre test se ha obtenido un promedio de 3.6 puntos ubicando a esos estudiantes en el nivel de inicio, después de la aplicación de la propuesta se tuvo un ascenso en el promedio de 15.7 puntos existiendo una diferenciación de 12.1 puntos favoreciendo al post test lo que equivale porcentualmente al 67.2% de diferencia porcentual. En la contratación de la hipótesis se ha encontrado que $Z = -3.558$ con $p = 0.000374$ la cual expresa que hay diferencia estadística significativa por lo que también en esta dimensión debemos rechazar la hipótesis nula y quedarnos con la correspondiente alterna indicando que la propuesta ha contribuido de manera significativa para mejorar la dimensión discursos de los estudiantes.

En cuanto a la variable de la expresión oral: En la pre test, los alumnos han obtenido una media de 11.8 puntos correspondiendo al nivel de inicio, luego de haberse aplicado la propuesta se ha obtenido un promedio de 50.4 puntos ubicando a los alumnos en el nivel de logro previsto, existiendo pues en consecuencia una diferencia de 38.6 puntos y que equivale a 64.3% en términos porcentuales lo cual demuestra que esta ha sido la eficacia de nuestro programa aplicada a los estudiantes para mejorar la comprensión oral. La contrastación de la hipótesis general arroja $Z = -3.724$ con $p = 0.000196$ lo cual demuestra que existe una significancia estadística quedándonos así con la hipótesis alterna formulada por los investigadores señalan que los “juegos verbales” han contribuido de manera significativa porque se observó la mejora en la expresión oral de los estudiantes.

Podemos indicar además, que dichos resultados a los que hemos arribado concuerdan con la investigación que realiza Álvarez (2015) en su tesis “Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa” en donde se concluye que: “si organizamos, planteamos y ejecutamos diversas actividades como barbarismos, declamaciones, descripciones, debates, relatos, exposiciones y programas radiales, fortaleceremos significativamente la expresión oral, pues a través de dichas actividades estableceremos relaciones con los demás estableciendo así actitudes de afectividad y compañerismo”.

Asimismo, concuerdan con la investigación de tipo experimental de Palomino (2015) en su tesis “La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria” en la que concluye que: “Al aplicar las estrategias de juegos verbales en los estudiantes de 4° “A” de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu”, se mejoró significativamente la expresión oral de dichos estudiantes, apreciándose que se fortaleció la concentración, memoria, atención y creatividad observando que lograron expresarse con entonación, coherencia fluidez y claridad. Además, se apreció mejoras pronunciación la cual facilitó la comprensión adecuada de los mensajes emitidos”.

En forma general debemos pues, que antes de la ejecución de la propuesta formulada los alumnos se encontraron y un nivel de inicio, después de haberse desarrollado las sesiones de aprendizaje se ha registrado un cambio sustancial que sobrepasa porcentualmente una diferencia de 60%, este es el aporte de eficacia para mejorar tanto a nivel de las dimensiones de: comprensión, pronunciación, fluidez

y discurso al pasar de la etapa de inicio a la de logro previsto en el III ciclo de la IE antes indicada.

Estos resultados también concuerdan con la teoría de Karl Gross en donde afirma que el juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social y por lo tanto permite mejorar la expresión oral.

Asimismo, según la teoría de Sigmund Freud relacionada al juego se afirma que el juego proporciona una oportunidad en la expresión oral. Por lo tanto, concuerda con los resultados obtenidos en la presente investigación.

De igual manera en la teoría de Piaget se afirma que el juego permite el desarrollo de la inteligencia de un niño la cual depende de la etapa evolutiva de cada individuo. Permite desarrollar capacidades sensoriales, motrices y simbólicas. Todo esto concuerda con los resultados obtenidos en la presente investigación dando razón y fe de ello.

Asimismo, podemos indicar que los resultados dan razón a la teoría de Vigostky en la que afirma que el juego es un recurso socio – cultural, que permite el desarrollo mental del niño en la que el aprendizaje se realiza de manera consiente, divertida y sin dificultad.

Finalmente podemos indicar que tanto los antecedentes como las teorías planteadas el presente trabajo de investigación concuerda con los resultados obtenidos de los diferentes antecedentes propuestos en la presente investigación, así como da razón a las teorías de los diferentes autores citados en la presente investigación, los cuales dan una gran importancia al juego como un ente facilitador de los aprendizajes.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.

5.1. Conclusiones.

- a) El programa “Juegos verbales” ha demostrado ser eficaz en un 64.3% a favor del post test en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la IE 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión correspondiente a 2019 debido a que el pre test los alumnos lograron obtener un promedio de 11.8 puntos en tanto que en el post test llegó a 50.4%.
- b) Los “Juegos verbales” han mejorado de manera significativa la pronunciación de los alumnos del III ciclo de educación primaria de la IE 80206 al pasar de un promedio de 3.9 puntos en el pre test a 14.7 puntos en el post test existiendo una diferencia en las medias de 10.8 puntos favoreciendo al post test.
- c) Los “Juegos verbales” han mejorado significativamente la dimensión de la comprensión en los alumnos del III ciclo del nivel primaria de la IE 80206 al pasar de un promedio de 1.7 puntos correspondiente al nivel de inicio en el pre test a 8.4 puntos que corresponde al nivel de logro previsto en el post test, existiendo una diferencia de medias de 6.7 puntos a favor del post test.
- d) En la dimensión de la fluidez, los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la IE 80206 en el pre test obtuvieron un promedio de 2.7 puntos que correspondiendo al nivel de inicio, en tanto que después de la ejecución del programa “juegos verbales”, se obtuvo un promedio de 11.7 puntos que corresponde al nivel de logro previsto, existiendo una diferencia de medias de 9.0 puntos favoreciendo a la post test.
- e) En la dimensión del discurso, los estudiantes del III ciclo de educación primaria de la IE 80206 en el pre test alcanzaron un promedio de 3.6 puntos que corresponde al nivel de inicio, en tanto que después de la aplicación del programa “juegos verbales”, han obtenido un promedio de 15.7 puntos que corresponde al nivel de logro previsto, existiendo una diferencia de medias de 12.1 puntos a favor del post test.
- f) En la contrastación de la post test con la pre test después de haberse aplicado los “Juegos verbales” en la variable relacionada a la expresión oral se ha obtenido $Z = -3.724$ con $p = 0.000196$ por lo que se debe aceptar la hipótesis alterna del investigador en la que se sostiene que los juegos verbales han

contribuido de manera significativa permitiendo mejorar la expresión oral de los alumnos.

- g) En la contrastación de la post test con la pre test de las dimensiones: pronunciación, comprensión, fluidez y discurso se han obtenido los siguientes p_valores: 0.000194, 0.000185, 0.000481 y 0.000374 por lo cual se rechazan todas las hipótesis nulas específicas y se aceptan las correspondientes hipótesis alterna que indica que los “Juegos verbales” han permitido mejorar significativamente dichas dimensiones.

5.2. Sugerencias.

- a) A los maestros del nivel primaria de la IE 80206 a planificar y diseñar las sesiones de aprendizaje relacionadas a la expresión oral usando algunas estrategias que permitan mejorar los niveles de comprensión oral y de lectura, debido a que los estudiantes se aprecia que se observan en el nivel de inicio.
- b) A los padres de familia que colaboren con los materiales que requieren nuevas propuestas para el trabajo de los docentes que y algunas metodologías o programas que permitan mejorar la expresión oral de los alumnos.
- c) A los directivos de la IE 80206 a proporcionar el apoyo necesario para los docentes puedan ejecutar algunas propuestas de intervención pedagógica tendientes a mejorar la expresión oral de los estudiantes.
- d) También a los directivos de la IE 80206 a considerar dentro de los documentos de gestión institucional, a brindar el apoyo a la realización de programas que tiendan a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga, M. (2016). *“Estimulación del desarrollo de la expresión y comprensión oral, a través de la aplicación de un programa de juegos verbales en los niños y niñas de cuatro años de la I. E. I. Santa Mónica del distrito de Arequipa”* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Santa Mónica – Arequipa.
- Álvarez, C. (2010). *“La relación entre el Lenguaje y Pensamiento de Vigotsky en el Desarrollo de la Psicolinguística Moderna”*.
- Álvarez, R. (2015) *“Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa”* (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tunja – Colombia
- Cardozo, M., & Chicue, C. (2015) *“Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en el grado primero A y B de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico, sede John Fitzgerald Kennedy, en el municipio de Paujil, Caquetá”* (Tesis de maestría). Universidad de la Amazonia. Caquetá - Colombia.
- Cassany, D. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: Grado.
- Condemarin, M. (2009). *Evaluación autentica del lenguaje y la comunicación*. España: Editorial. Cepe S.A.
- Cherres, R. (2018) *“Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa”*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo – Perú.
- Dalen, V., & Meyer, W. (1981). *“Técnicas e Instrumentos de Investigación en el Campo de la Educación”* .
- Fierro, M. (2018) *“Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial n° 295 de Soccnacancha – Andahuaylas”* (Tesis de Maestría). Universidad José Carlos Mariátegui de Moquegua. Moquegua – Perú
- Fingerman, G. (1970). *“El juego y sus proyecciones sociales”*. Buenos Aires: Ateneo.
- Fuentes, L. (2016). *“Los Juegos Verbales y El Desarrollo de la Expresión oral en los Estudiantes de 5 años de la I.E.I.N°107”* -Santa Cruz -Cutervo. Cutervo.

- Freud, S. (1920). “*Más allá del principio de placer*”. En J. Strachey (Ed.), Sigmund Freud Obras Completas. Amorroutu. Buenos Aires. Vol. 18, pp. 3-62.
- Gross. K. (1902). “*Les Jeux des animaux*”. Felix Alcan editeur. Paris.
- Habermas, J. (2003). *Acción comunicativa y razón sin trascendencia*. Barcelona; Paidós,
- Herrera, M. Z., & Herrera, R. H. (2016). “*Programa de Rimas Y Adivinanzas para Desarrollar la Expresión Oral en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°343*” -Morrope.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). “*Metodología de la investigación*”. (5 ed.). México: McGraw-Hill/Interamericana editores.
- Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). “*Investigación del Comportamiento*”. “*Métodos de Investigación en Ciencias Sociales*”. México: McGraw Hill.
- Landauro, M. G. (2015). “*Estrategias para Evaluar la Expresión Oral en niños y niñas del II ciclo de Educación inicial*”.
- Martinez Hurtado, I. M. (2014). “*Influencia de Juegos Verbales en el Desarrollo del Lenguaje Oral en los Niños de Primer año de Educación Básica de la Escuela Ana Luisa Leoro de la ciudad Ibarra*”.
- Montessori, M. (1999). “*Educación natural y el medio*”. México: Trillas.
- Muquinche Basantes, V. A. (2015). “*El uso de Adivinanzas y Trabalenguas en el Desarrollo de la Creatividad de los niños*”.
- Lopez, A. (2016) “*Programa de canciones infantiles y desarrollo de la expresión y comprensión oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n° 157 “Victoria Barcia Boniffati” del distrito de Iquitos 2016*” (Tesis de maestría). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Iquitos – Perú.
- Odar, Y. B. (2015). “*Estrategias Dinámicas para Superar las Dificultades en la Expresión Oral de los niños de 4 años de la I.E.I.N°374*”. Pueblo Nuevo-Morropón-Piura.
- Ortega, R, (1992). “*El juego infantil y la construcción social del conocimiento*”. Sevilla: Alfar.

- Palomino, C. (2015) *“La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el Porvenir”*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo – Perú.
- Piaget, J. (1961) *“La formación del símbolo en el niño”*. México: F.C.E. pág.205.
- Quitio, M. & Cadena, H. (2015) *“Estrategias metodológicas utilizadas por el docente en la comprensión y expresión del lenguaje en las niñas y niños de 3 a 4 años en etapa inicial”* (Tesis de maestría). Universidad Estatal De Milagro. Milagro – Ecuador.
- Rojas, T. (2017) *“Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N.º 552 “Hermacia Payet”, 2017”*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Trujillo – Perú.
- Vygotsky, L. (1978). *“La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores”*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Vallespín, F. (1995). *“Diálogo entre gigantes. Rawls y Habermas”*. Publicado en Revista “Claves de la razón práctica”. n° 55. Pp. 48–55

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de medición

GUIA DE OBSERVACION DE EXPRESIÓN ORAL

NOMBRE Y APELLIDOS _____

GRADO _____

DIMENSION PRONUNCIACIÓN		Escala Valorativa		
Ítems		0	1	2
1	Repite las palabras de manera articulada.			
2	Articula sin dudas el nombre de la imagen que se le presenta.			
3	Pronuncia palabras cortas para poder comunicarse.			
4	Articula correctamente algunas consonantes.			
5	Hace preguntas sin dificultad.			
6	Memoriza y pronuncia palabras cortas.			
7	Respeta el tiempo del interlocutor.			
8	Planifica voluntariamente sus palabras.			
9	Repite palabras con diferentes fonemas.			

DIMENSION COMPRENSIÓN		Escala Valorativa		
Ítems		0	1	2
10	Repite rimas ayudado de imágenes.			
11	Dice con seguridad la rima aprendida.			
12	Identifica los sonidos finales en cada rima.			
13	Separa las imágenes de acuerdo al sonido vocálico.			
14	Parafrasea el sonido final en que terminan cada rima.			

DIMENSION FLUIDEZ		Escala Valorativa		
Ítems		0	1	2
15	Menciona y va señalando las ilustraciones presentadas.			
16	Practica palabras sencillas de la vida diaria			
17	Comenta experiencias u actividades realizadas con anterioridad.			
18	Utiliza los artículos, verbos, en los nombres y objetos			
19	Discrimina los sonidos del exterior.			
20	Expresa sus ideas con armonía y claridad.			
21	Se expresa con voz alta o baja al transmitir un mensaje.			

DIMENSION DOMINIO DEL DISCURSO		Escala Valorativa		
Ítems		0	1	2
22	Detalla de forma oral las imágenes.			
23	Describe una imagen de manera espontánea.			
24	Participa en grupo para expresarse oralmente.			
25	Realiza gestos en caso de necesidades personales.			
26	Ejecuta acciones verbales.			
27	Se comunica a través de acciones simples.			
28	Se expresa con voz alta o baja al transmitir un mensaje.			
29	Utiliza correctamente el espacio y el tiempo cuando se expresa.			
30	Sus posturas guardan relación con el mensaje que transmite.			

Anexo 2: Ficha técnica de la guía de observación

Nombre original del instrumento	Test de expresión oral.
Autor y año	ORIGINAL: Rosemary Cherres de Dávila (2018)
	ADAPTACIÓN:
Objetivo del instrumento:	Diagnosticar de manera individual el nivel de expresión oral de los estudiantes tomando en cuenta el uso de juegos verbales para lograr su desarrollo.
Usuarios	En estudiantes de 1° y 2° del nivel primaria, que corresponden al III ciclo de EBR.
Forma de administración o modo de aplicación.	Guía de Observación que consta de 30 items, divididas en cuatro dimensiones: Pronunciación, Comprensión, Fluidez y Dominio del discurso que se aplicara al observar determinadas sesiones relacionadas a Juegos verbales.
Validez:	El instrumento presenta la validez de los expertos que evaluaron emitiendo su juicio de valor a través de constancias de validación.(anexo 3)
Confiabilidad	Según Rosemary Cherres de Dávila., para determinar la confiabilidad del instrumento se determinó su fiabilidad que alcanzó 0,869, según Alfa de Cronbach y consistencia por George y Mallery que consideran que es bueno, quedando listo el instrumento para su aplicación a la población.

Anexo 3: Validez y fiabilidad de Instrumentos

Según (Br. Rosemary Cherres de Dávila) en la tesis denominada “Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa de la Universidad Cesar Vallejo”, demuestra una confiabilidad y validez de una guía de observación relacionada a la expresión oral detallado de la siguiente manera:

El instrumento que se ha considerado es una guía de observación en donde utilizada para la variable expresión oral la cual se encuentra detallada en 4 dimensiones y 30 ítems: pronunciación 9 ítems, comprensión 5 ítems, fluidez 7 ítems y dominio del discurso 9 ítems.

Para esta investigación los valores que se dieron fueron en los siguientes niveles.

Categorías	Escala de valores
Nunca	0
A veces	1
Siempre	2

El resultado de confiabilidad del instrumento aplicado en la variable relacionada a la expresión oral es la siguiente:

En la validación de Instrumentos en la tesis de Br. Rosemary Cherres de Dávila pag.63 se detalla:

Tabla 18.

Confiabilidad de todo el instrumento.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach Basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0.862	0.869	58

Fuente: Resultados SPSS. 07/11/2018

La Tabla N° 18 Se demuestra que la estadística de fiabilidad es de 0,869, según Alfa de Cronbach y consistencia por George y Mallery que consideran que es bueno, quedando listo el instrumento para su aplicación a la población.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Que el señor/a Marcelina Quispe Velasco, con documento de identidad N° 167431503 de profesión Psicólogo, ejerciendo actualmente cargo Docente en aula.

Por medio de la presente hago constar que he revisado los fines de Validación los Instrumentos: Guía de Observación de Juegos Verbales – Guía de Observación de Expresión Oral, a los efectos de su aplicación en Tests Relacionados con los Juegos Verbales y la Expresión Oral en los estudiantes de cuarto año de la I.EI N° 183 "Lagartija" – Morapea – 2018.

Después de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Comprensión de los items				Y
Asignación de contenido			X	
Selección de los items				Y
Cantidad y precisión				Y
Pertinencia				Y

Educ. Chiclayo, 16 de noviembre del 2018


Marcelina Quispe Velasco
PROFESORA
(P.C.P.) 2018

DNI N° 167431503

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Oscar Esgardo La Rosa Requiza con documento de identidad N° 16696895 de profesión Docente del área de Comunicación, ejerciendo actualmente como - Docente, en la Institución Educativa N° 10160 "Rosa de América" - Lagartera - Morrope.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos: Guía de Observación de Juegos Verbales – Guía de Observación de Expresión Oral, a los efectos de su aplicación en Tesis: Relación entre los Juegos Verbales y la Expresión Oral en los estudiantes de cuatro años de la IEI N° 180 "Lagartera" – Morrope – 2018.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

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

Fecha: Chiclayo 15 de noviembre del 2018

 UGEL - LAMBAYEQUE

Oscar E. La Rosa Requiza Oscar E.
SUB-DIRECTOR

DNI N° 16696895.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Moises David Reyes Perez,
con documento de identidad N° 47498278, de profesión Psicología
con Grado de Maestro, ejerciendo actualmente como Director Ejecutivo
en la Institución Educativa Juan Mejía Baca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos: Guía de Observación de Juegos Verbales – Guía de Observación de Expresión Oral, a los efectos de su aplicación en Tesis: Relación entre los Juegos Verbales y la Expresión Oral en los estudiantes de cuatro años de la IEL N° 180 "Lagartera" – Morrope – 2018.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

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

Fecha:


Firma
DNI N° 47498278

Anexo 4: Base de Datos

Pronunciación		Comprensión		Fluidez		Discurso		Expresión oral	
Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	8	2	3	2	1	0	2	5	14
0	17	3	10	2	14	1	18	6	59
2	16	2	4	1	13	0	17	5	50
17	18	5	10	11	14	4	18	37	60
0	13	0	9	3	10	11	8	14	40
11	17	1	7	3	12	0	18	15	54
0	18	2	8	1	13	13	14	16	53
7	16	3	9	2	14	4	18	16	57
4	12	0	7	7	7	1	18	12	44
1	6	4	9	3	14	12	13	20	42
4	10	1	10	1	14	1	17	7	51
7	10	0	7	7	6	5	17	19	40
0	18	0	10	2	12	0	18	2	58
9	18	3	9	1	14	6	15	19	56
1	18	1	10	2	12	1	17	5	57
2	16	2	10	0	14	1	18	5	58
0	15	1	10	0	12	4	18	5	55
4	18	1	10	0	14	0	18	5	60

Anexo 05: Matriz de consistencia

[illegible]

DISTRITO DE SANAGORAN – SANCHEZ CARRION, 2019	P1: ¿Cuál es el nivel de expresión oral antes de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los estudiantes de III ciclo de Educación Primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión? P2: ¿Cuál es el nivel de expresión oral después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los estudiantes de III ciclo de Educación Primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión? P3: ¿Cuál es la influencia de la	80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión. Hipótesis Específicas: H1: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en la pronunciación de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión. H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en la pronunciación de los estudiantes de III ciclo de la I.E.	Objetivos específicos: Determinar el nivel de expresión oral antes de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los estudiantes de III ciclo de educación primaria, de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión. Determinar el nivel de expresión oral después de la aplicación de la estrategia de juegos verbales, en los			Población: 50 estudiantes de 1° al 6° grado del nivel primario de ambos sexos. Muestra: 18 estudiantes de 1° y 2° grado del nivel primario. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: En la presente investigación se utiliza la técnica de la observación; la
--	---	---	---	--	--	---

	estrategia de juegos verbales en la pronunciación de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión? P4: ¿Cuál es la influencia de la estrategia de juegos verbales en la comprensión de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión? P5: ¿Cuál es la influencia de la estrategia de juegos verbales en la fluidez de los	80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión. H2: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en la comprensión de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión. H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en la comprensión de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.	estudiantes de III ciclo de educación primaria, de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la claridad de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión.			cual está determinada a obtener información respecto a la variable de expresión oral. Métodos de análisis de investigación: Para el procesamiento y análisis de datos se elaborados a través del programa Excel y el software
--	---	--	--	--	--	---

	estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión? P6: ¿Cuál es la influencia de la estrategia de juegos verbales en el dominio del discurso de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión? P7: ¿Existen diferencias entre las puntuaciones antes y después de la aplicación de la estrategia de Juegos Verbales en los estudiantes de	H3: La estrategia de juegos verbales influye significativamente en la fluidez de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión. H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en la fluidez de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión. H4: La estrategia de juegos verbales influye	Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la fluidez de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la coherencia de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del			estadístico SPSS los cuales se organizaron a través de diversas tablas de frecuencias y de porcentajes respectivamente, también se establecieron diversos gráficos de barras según los resultados
--	--	--	--	--	--	--

	III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión?	significativamente en el dominio del concurso de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión. H0: La estrategia de juegos verbales no influye significativamente en el dominio del concurso de los estudiantes de III ciclo de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión.	distrito de Sanagorán Sánchez Carrión. Determinar la influencia de la estrategia de juegos verbales en la entonación de los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión. Determinar la diferencia entre las puntuaciones antes y después			
--	--	---	---	--	--	--

			de la aplicación de la estrategia de Juegos Verbales en los estudiantes de III ciclo de educación primaria de la I.E. 80206 del distrito de Sanagorán Sánchez Carrión			
--	--	--	---	--	--	--

Anexo 06: Plan de estrategias de uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral

1.- Denominación

Programa: “Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral”.

2.- Identificación

Colegio: 80206

Lugar: Salachar – Sanagorán.

Distrito: Sanagorán

Provincia: Sánchez Carrión

Región: La libertad

3. Finalidad.

El programa tiene como finalidad lograr la mejora la expresión oral en los alumnos del III ciclo de Educación Básica Regular, mediante la ejecución del uso de estrategias de Juegos Verbales.

4. Justificación

Practica: Los alumnos del III ciclo del nivel primaria de la I.E 80206, presentan dificultades en la expresión oral, lo cual no lo permite expresar y comprender sus ideas y emociones. En tal sentido se propone desarrollar el programa relacionado al uso de estrategias de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 1° y 2° grado de EBR.

Metodología: ante el problema descrito anteriormente, planificaremos, aplicaremos y evaluaremos un programa el que desarrollará estrategias de juegos verbales los cuales ayudaran a los estudiantes a mejorar su expresión oral al combinar las diferentes capacidades que se encuentran en la competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna del Currículo Nacional.

En tal sentido nos vemos en la necesidad de contar con ciertos recursos como: materiales, tiempo, espacio e instrumentos los cuales permitirán desarrollar dichas capacidades.

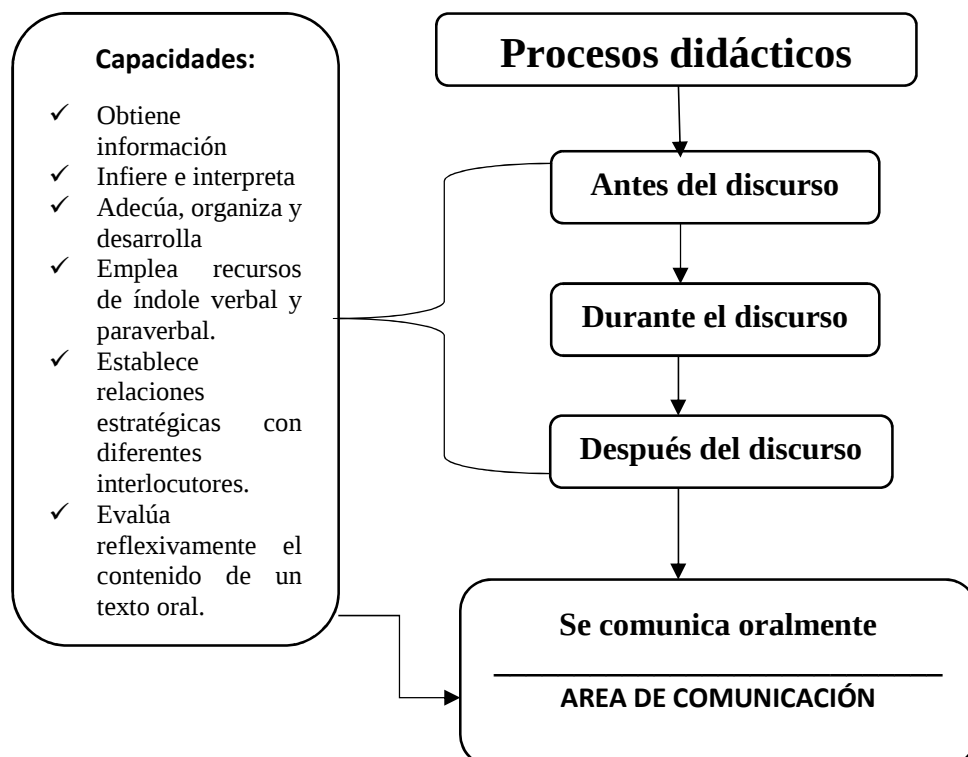
Teórico: El presente Plan de Intervención Pedagógica, se basa en el sustento de Jean Piaget quien indica que afirma que “Todo niño tiene la necesidad de jugar, pues, pues el juego el juego le permite ser interactivo con la realidad que lo rodea. Un aspecto importante que permite desarrollar la inteligencia del niño es el juego, el cual la va obteniendo según su etapa evolutiva que corresponde a cada individuo. En cuanto aspecto didáctico se centra en la propuesta del Ministerio de Educación para el área de Comunicación y sus procesos didácticos en la oralidad: antes del discurso, durante el discurso y después del discurso.

5. Características del Plan de Intervención.

El Plan de uso de estrategias de juegos verbales que permitan mejorar la Expresión Oral, es eminentemente práctica y teórico. Tiene un tiempo de desarrollo de 8 semanas académicas, organizadas en 9 sesiones de aprendizaje y cada sesión durará dos horas pedagógicas. Los resultados finales detallados en la conducción del presente plan es de exclusiva responsabilidad de los investigadores quienes son acompañados por el docente titular, así como el asesor del presente trabajo de investigación.

El Plan contempla: la participación activa de los estudiantes a través del parafraseo de juegos verbales ante sus pares del aula, para finalizar en una demostración ante la presencia de todos los estudiantes de la I.E. a manera de actuación.

6. Diseño metodológico del Plan.



7. Soporte curricular

Área	Competencia: Se comunica oralmente.		
Comunicación.	Capacidades		
	C1.Obtiene información.	C2. Infiere e interpreta.	C3. Adecua, organiza y desarrolla
	C4. Utiliza recursos.	C5. Interactúa estratégicamente.	C6. Reflexiona y evalúa.

8. Objetivos

General:

Aplicar las estrategias de uso de Juegos Verbales para elevar el grado de expresión oral de los alumnos de Educación Básica Regular correspondientes al III ciclo de educación primaria, de la I. E. 80206 del distrito de Sanagorán – Provincia de Sánchez Carrión en el año 2019.

Específicos:

- ✓ Identificar los tipos juegos verbales a desarrollar: adivinanzas, trabalenguas y rimas.
- ✓ Establecer en las sesiones las competencias, capacidades y desempeños a lograr.
- ✓ Precisar el aspecto metodológico que será utilizado en el taller.
- ✓ Desarrollar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta el uso de juegos verbales.

9. Metas

Acciones	Metas	Actividades
✓ Estrategias para desarrollar trabalenguas.	Tres sesiones de aprendizaje	✓ Identificamos que trabalenguas, rimas y adivinanzas conocen.
✓ Estrategias para desarrollar rimas	Tres sesiones de aprendizaje	✓ Aprenden nuevos trabalenguas, rimas y adivinanzas.
✓ Estrategias para desarrollar adivinanzas	Tres sesiones de aprendizaje	✓ Establecemos normas de cumplimiento y tiempos establecidos para aprender trabalenguas, rimas y adivinanzas.
		✓ Participan pronunciando trabalenguas, enunciando rimas y resolviendo adivinanzas.
		✓ Realizamos un concurso de trabalenguas, rimas y adivinanzas.
		✓ Mencionan trabalenguas, enuncian rimas y resuelven adivinanzas frente a sus compañeros de la I.E.

9. Proceso didáctico

El proceso didáctico que se tomara en cuenta está diseñado de acuerdo a los procesos propuestos en la competencia de expresión oral correspondiente al área de comunicación. Tomando la siguiente ruta metodológica:

Antes del discurso ➡ Durante el discurso ➡ Después del discurso.

10. Estrategias de organización

- ✓ Solicitar permiso al director de la institución educativa.
- ✓ Negociar el desarrollo de actividades contempladas en el plan.
- ✓ Planificar el plan sobre el uso de Juegos Verbales.
- ✓ Prever los recursos requeridos en el plan.
- ✓ Propiciar la practica acuerdos a cumplir en el plan.

11. Cronograma de actividades:

Objetivo	Actividades	Estrategias	Indicador	Octubre- Noviembre			
				S1	S2	S3	S4
✓ Identificar trabalenguas, rimas y adivinanzas propias de su comunidad o que conozcan.	✓ Mencionan trabalenguas, rimas y adivinanzas que conocen.	✓ Incentivar la participación.	✓ Participa activamente.				
	✓ Plasmamos en papelotes trabalenguas, rimas y adivinanzas que ellos conocen.	✓ Dictan la letra de trabalenguas, rimas y adivinanzas que conocen.	✓ Verbaliza trabalenguas, rimas y adivinanzas que ellos conocen.				
✓ Aprender y crear nuevos trabalenguas, rimas y adivinanzas planificadas por los investigadores.	✓ Conociendo nuevos trabalenguas, rimas y adivinanzas.	✓ Se proponen aprender los nuevos trabalenguas, rimas y adivinanzas.	✓ Verbalizan trabalenguas, rimas y adivinanzas frente a sus compañeros.				
	✓ Creamos, adivinanzas, rimas y adivinanzas	✓ Con ayuda de imágenes creamos,	✓ Presenta sus trabalenguas, rimas y adivinanzas				

	a partir de imágenes.	trabalenguas, rimas y adivinanzas	y lo verbalizan.				
✓ Aplicar estrategias y técnicas vivenciales que ayuden a aprender y mencionar Juegos Verbales.	✓ Reconocen la diferencia de trabalenguas, rimas y adivinanzas.	✓ Antes del discurso	✓ Diferencia trabalenguas, rimas y adivinanzas.				
	✓ Crean trabalenguas, rimas y adivinanzas con ayuda de imágenes.	✓ Durante el discurso	✓ Participa verbalizando y creando trabalenguas, rimas y adivinanzas.				
	✓ Verbalizan trabalenguas, rimas y adivinanzas en grupo y en pareja.	✓ Después del discurso.	✓ Expone y verbaliza frente a sus compañeros .				
✓ Participar ante el plenario mencionando los diferentes juegos verbales.	✓ Participa creando y verbalizando trabalenguas, rimas y adivinanzas en el aula.	✓ Formamos grupos de participación.	✓ Se inserta en el grupo y participa activamente .				
	✓ Presentan, exponen y verbalizan trabalenguas, rimas y adivinanzas ante todos sus compañeros de la I.E.	✓ Participamos a manera de una actuación en la I.E.	✓ Demuestran sus habilidades ante sus compañeros.				

12. Recursos

. Humanos:

- ✓ Estudiantes de primer y segundo grado
- ✓ Investigadores

- ✓ Docente tutor(a)
- ✓ Asesor de la tesis.

. Materiales:

- ✓ Papel bond, cartulina, impresos, útiles de aula, colores, témperas, plantas, maceteros, loncheras, agua, otros.

. Financieros:

- ✓ El presente plan fue autofinanciado económicamente por los investigadores, con un presupuesto aproximado de s/. 700 nuevos soles

13. Evaluación

Referencias	% alcanzado	Descripciones de cumplimiento
1. Programación de objetivos.		
2. Estrategias planificadas.		
3. Descripción de metas.		
4. Programación de actividades		
5. Utilización de recursos.		
6. Planificación del tiempo		

14. Cronograma de sesiones aplicadas en el programa:

N°	SESIONES	CRONOGRAMA								
		OCTUBRE		NOVIEMBRE						
		28	31	04	07	11	14	18	21	25
01	Nos divertimos con las rimas.	X								
02	Creamos rimas haciendo versos.		X							
03	Formamos rimas con nuestros nombres.			X						
04	Jugamos a adivinar				X					
05	¡Que divertido es adivinar!					X				
06	Mis amigos del colegio adivinan						X			
07	Aprendemos trabalenguas							X		
08	Pronunciamos con facilidad trabalenguas								X	
09	Participamos con nuestros trabalenguas.									X

15. Referencias Bibliográficas

- ✓ Cherres Rosemary (2018) Juegos verbales y expresión oral. Trujillo.
- ✓ Ministerio de Educación. (2017) Programa Curricular de la Educación Básica.

Lima

Anexo 7: Sesiones aplicadas en el programa de uso de juegos verbales

Sesión de aprendizaje n° 1

I. Datos informativos:

1.1.Nombre de la I.E. : N° 80206 – salachar.

1.2.Área : Comunicación

1.3.Ciclo : III ciclo

1.4.Sección : única

1.5.Grado : 1° y 2° grado

1.6.Docentes aplicadores:

Fernando Tomas Briceño Vargas

Dianira Jhanet Ramos Tirado

1.7.Fecha : 28/10/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1.Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2.Nombre De La Sesión: “Nos divertimos con las rimas”

2.3.Duración: 60 minutos.

2.4.Evidencia: Los estudiantes pronuncian rimas.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Area	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	) Obtiene información del texto oral) Infiere e interpreta información del texto oral	Expresa oralmente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones de forma espontánea, aprendiendo rimas y

			expresándolo a sus interlocutores y contexto de acuerdo al propósito comunicativo.
--	--	--	--

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ Se les presenta en una lámina en pizarra con rimas acompañadas de imágenes (anexo N° 1) Patatín... patatón Pancracio es dormilón Patatín... patatón Por eso es barrigón. ✓ Leen las rimas juntamente con la docente. ✓ Comentan a través de preguntas: ✓ ¿Qué les pareció el texto que leímos? ✓ ¿Les gustó? ✓ ¿Serán iguales los sonidos finales? ✓ ¿Saben cómo se llama este tipo de texto?	Lamina Pizarra Plumones	15'
Desarrollo	✓ Hoy aprenderemos rimas. ✓ Observan la lámina presentada en la pizarra. ✓ Se invita a los niños a pintar las terminaciones que suenan igual o parecido en cada verso. ✓ Se les explica que Rimas son frases que tienen palabras que suenan igual al final de la palabra. ✓ La docente lee en voz alta la rima haciendo énfasis en los sonidos que se repiten.	Lamina Plumones	30'

	✓ Los niños repiten las rimas teniendo en cuenta el sonido final y juegan con ellas. ✓ Acompañan la rima haciendo sonido con las palmas, luego con los pies.		
Cierre	✓ Reflexionan a través de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Qué dificultad tuvimos para pronunciar las rimas? ✓ ¿Cómo lo puedo mejorar? ✓ Se les proporciona una hoja con figuras que riman y luego forman una rima y lo exponen.	Imágenes Papelote Plumones	15'

V. Instrumentos:

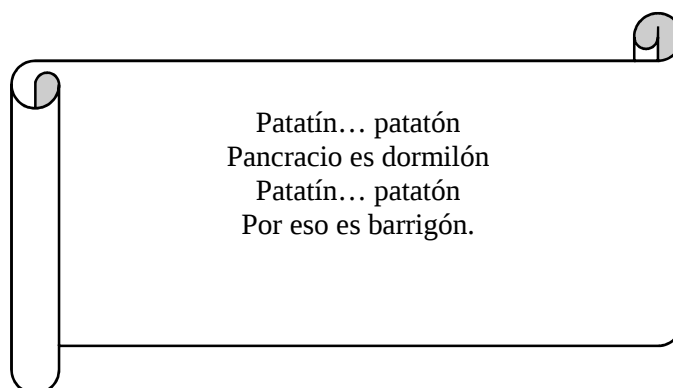
- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lamina icono verbal
- ✓ Anexo 2: Lista de cotejos



Lista de cotejo

N°	INDICADORES	Se expresa con claridad		Utiliza un tono de voz adecuado		TOTALES	
	ALTERNATIVA ESTUDIANTES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje n° 2

I. Datos informativos:

1.1.Nombre de la I.E. : N° 80206 – Salachar.

1.2.Área : comunicación

1.3.Ciclo : III ciclo

1.4.Sección : única

1.5.Grado : 1° y 2° grado

1.6.Docentes aplicadores:

Fernando Tomas Briceño Vargas

Dianira Jhanet Ramos Tirado

1.7.Fecha : 31/10/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1.Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los
estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E.

80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2.Nombre de la sesión: “Creamos rimas haciendo versos”

2.3.Duración: 60 minutos.

2.4.Evidencia: Forman rimas en los versos.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Expresa oralmente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones de forma espontánea, adecuando rimas en un verso.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ Se presenta una lámina, icono verbal con una imagen de un niño pescando peces. (Anexo 01) Pepe Pérez Pesca peces Para Paco Paz Jimenez. Para Paco Paz Jimenez, Pesca peces, Pepe Pérez. ✓ Los niños observan la lámina y luego responden a las preguntas: ✓ ¿Qué observan en la lámina? ✓ ¿Qué está haciendo el niño? ✓ ¿Cómo se llama el niño? ✓ ¿Qué dice la lámina? ✓ Hoy haremos rimas.	Lamina Plumones Pizarra Puntero	15'
Desarrollo	✓ La maestra presenta a los niños y niñas, en un papel grande con otra rima acompañado de dibujos. ✓ Los niños escuchan con atención la lectura que hace la docente en voz alta, formando versos enfatizando los sonidos finales. Arriba vive, Arriba <u>mora</u> Teje y teje La tejedora<u>a</u>. ✓ La maestra invita a los estudiantes a completar frases para crear otras rimas. Por ejemplo:	Lamina Plumones Pizarra Puntero	30'

	Doña Rana La señora..... Salió una..... Llevaba..... Perfume a..... Los estudiantes repiten las rimas que se les ha leído con diferentes estados de ánimo.		
Cierre	✓ Construyan otros versos libremente y los expresa en forma oral. ✓ Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué aprendiste hoy? ✓ ¿Te gusto las rimas? ✓ ¿Cómo te has sentido durante la actividad? ✓ ¿Qué es lo que te faltó aprender?	Papelote Plumones	15'

V. Instrumentos:

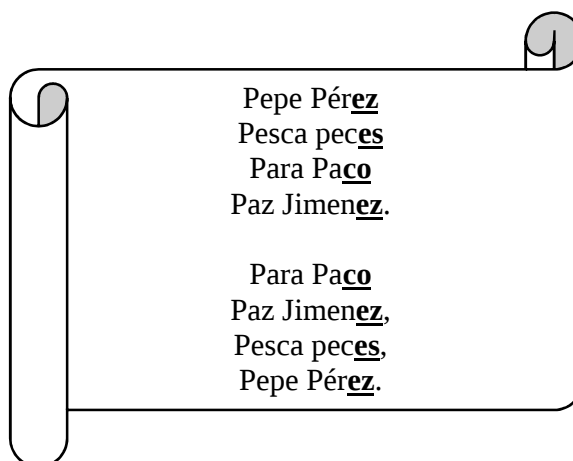
- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lamina icono verbal
- ✓ Anexo 2: Lista de cotejos



Lista de cotejo

N°	Indicadores	Se expresa con claridad		Utiliza un tono de voz adecuado		Totales	
	Alternativa Estudiantes	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje N°3

I. Datos informativos:

1.1.Nombre de la I.E. : N° 80206 – Salachar.

1.2.Área : Comunicación

1.3.Ciclo : III ciclo

1.4.Sección : única

1.5.Grado : 1° y 2° grado

1.6.Docentes aplicadores:

Fernando Tomas Briceño Vargas

Dianira Jhanet Ramos Tirado

1.7.Fecha : 04/11/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1.Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2.Nombre de la sesión: “Formamos rimas con nuestros nombres”

2.3.Duración: 60 minutos.

2.4.Evidencia: Recitan su rima que forman.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Area	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Expresa oralmente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones en sus rimas que forma y lo recita.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ La docente trae al aula una rima corta y divertida. ✓ La docente escribe las rimas en un papelote. ✓ Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas: ✓ ¿Cuál de las rimas les gusta más? Y ¿Por qué? ✓ ¿Todas las rimas se entienden? ✓ ¿Con qué han formado sus rimas? ✓ Podemos formar rimas con nuestros nombres.	Papelote Plumones Pizarra	15'
Desarrollo	✓ La docente presenta su nombre diciendo Yo me llamo “Dianira” y Antony me mira. ✓ Lo escribe en un papelote grande acompañada de dibujo. ✓ Los estudiantes repiten en coro la rima formada. ✓ Los niños de manera individual forman una rima con su nombre. Por ejemplo Yo me llamo Fernando y vivo jugando. ✓ La docente anima a repetir las rimas y jugar con ellas con instrumentos musicales haciendo énfasis en los sonidos que se repiten.	Pizarra Papelotes Plumones	30'
Cierre	✓ Escriben su rima acompañada de dibujos. ✓ Reflexionan a través de estas preguntas: ✓ ¿Qué aprendimos? ✓ ¿Cómo podemos aprender a formar nuestras propias rimas? ✓ ¿Para qué nos servirá lo aprendido?	Pizarra Papelotes Plumones	15'

V. Instrumentos:

- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lista de cotejos

Lista de cotejo

N°	INDICADORES	Se expresa con claridad		Utiliza un tono de voz adecuado		TOTALES	
	ALTERNATIVA ESTUDIANTES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje N°4

I. Datos informativos:

1.1.Nombre de la I.E. : N° 80206 – Salachar.

1.2.Área : Comunicación

1.3.Ciclo : III ciclo

1.4.Sección : única

1.5.Grado : 1° y 2° grado

1.6.Docentes aplicadores:

Fernando Tomas Briceño Vargas

Dianira Jhanet Ramos Tirado

1.7.Fecha : 07/11/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1.Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2.Nombre de la sesión: “Jugamos a adivinar”

2.3.Duración: 60 minutos.

2.4.Evidencia: Pronuncia adivinanzas con claridad.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas al realizar una adivinanza y haciendo comentarios relacionados con el tema, utilizando un vocabulario de uso frecuente.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ Presentamos una caja de sorpresa, luego preguntamos. ✓ ¿Qué será lo que hay dentro? ✓ Escuchamos sus opiniones ✓ ¿Desean que les de pistas? ✓ Es de color blanco, su mamá tiene plumas, su papá es un cantor. ✓ ¿De qué estaremos hablando? ✓ Cuando damos pistas para adivinar. ¿Qué estamos haciendo? ✓ Niños hoy a prenderemos unas adivinanzas, anotando sus respuestas.	Caja de sorpresa. Huevo	15'
Desarrollo	✓ Presentamos un papelote con la adivinanza. Mi madre es tartamuda, Mi padre es un cantador, Tengo blanco mi vestido, Amarillo el corazón. ¿Qué será? ✓ Pedimos a los niños observen el papelote. ✓ La profesora leerá la adivinanza dos veces luego preguntará. ✓ ¿De qué trata la adivinanza? ¿Qué será? ✓ Después de varios esfuerzos adivinaran o se les induce diversas características hasta que lo adivinen. Respuesta: (el huevo) ✓ ¿Les gustaría aprender otra adivinanza? ✓ Bien en orden saldrá cada niño a leer la adivinanza pasando por obstáculos ✓ Aplicando de la hoja grafica o dibuja el objeto adivinando.	Papelote Plumones Pizarra Huevo	
Cierre	✓ Finalmente los estudiantes exponen sus trabajos, luego preguntamos: ✓ ¿Qué aprendimos hoy?	Papelotes	15'

	✓ ¿Cuál fue la respuesta de la adivinanza presentada? ✓ ¿Cómo se sintieron?		
--	--	--	--

V. Instrumentos:

- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lista de cotejos

Lista de cotejo

N°	Indicadores	Se expresa con claridad y espontaneidad		Utiliza un tono de voz adecuado		Totales	
	Alternativa Estudiantes	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje N° 5

I. Datos informativos:

1.1.Nombre de la I.E : N° 80206 – Salachar.

1.2.Área : Comunicación

1.3.Ciclo : III ciclo

1.4.Sección : única

1.5.Grado : 1° y 2° grado

1.6.Docentes aplicadores:

Fernando Tomas Briceño Vargas

Dianira Jhanet Ramos Tirado

1.7.Fecha : 11/11/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1.Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2.Nombre de la sesión: “¡Qué divertido es adivinar”

2.3.Duración: 60 minutos.

2.4.Evidencia: Utiliza un vocabulario de manera espontánea.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas al realizar una adivinanza y haciendo comentarios relacionados con el tema, utilizando un vocabulario de uso frecuente.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ Los niños se reúnen formando un círculo para escuchar diferentes adivinanzas de su comunidad. ✓ Responden a preguntas. ✓ Que cosa en común tienen estas adivinanzas. ✓ Que pistas nos dan para encontrar las respuestas podríamos hacer otras adivinanzas. ✓ Hoy vamos a aprender a contar adivinanzas.		15'
Desarrollo	✓ La maestra coloca en el centro del círculo 1 caja que contiene 1 pañuelo grande. ✓ Los niños no deben ver que hay dentro de la caja. ✓ La maestra escribe en la caja, un letrero que diga adivina adivinador. ✓ Los niños responden a las preguntas hechas por la maestra. ✓ ¿Qué hay dentro de la caja? Adivina adivinador.....es de color.....su tamaño es.....se parece a..... y sirve para.....es un animal.....que será..... ✓ La maestra presenta la consigna “El niño que adivina conduce el juego para hacer otra adivinanza y así sucesivamente.	Caja Pañuelo Papel boom Plumón	30'
Cierre	✓ Individualmente repiten una de las adivinanzas. ✓ Reflexionan a través otras preguntas: ✓ ¿Qué aprendí? ✓ ¿Cómo lo aprendí? ✓ ¿Para qué me servirá? ✓ ¿Cómo me sentí? ✓ ¿Tuve dificultades para aprender adivinanzas?		15'

V. Instrumentos:

- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lista de cotejos

Lista de cotejo

N°	Indicadores	Se expresa con claridad y espontaneidad		Utiliza un tono de voz adecuado		Totales	
	Alternativa Estudiantes	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje N° 6

I. Datos informativos:

1.1.Nombre de la I.E. : N° 80206 – Salachar.

1.2.Área : Comunicación

1.3.Ciclo : III ciclo

1.4.Sección : única

1.5.Grado : 1° y 2° grado

1.6.Docentes aplicadores:

Fernando Tomas Briceño Vargas

Dianira Jhanet Ramos Tirado

1.7.Fecha : 14/11/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1.Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2.Nombre de la sesión: “Mis amigos del colegio adivinan”

2.3.Duración: 60 minutos.

2.4.Evidencia: Se expresan ante sus compañeros.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	Infiere e interpreta información del texto oral	Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas al realizar una adivinanza y haciendo comentarios relacionados con el tema, utilizando un vocabulario de uso frecuente.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ Realizar la presentación y el saludo mediante la canción Un saludo de alegría. ✓ Recordar con los niños y las niñas las que el día de hoy participaremos ante todos nuestros compañeros de la I.E. con nuestras adivinanzas que aprendimos las clases pasadas. ✓ Realizan un pequeño ensayo recordando las adivinanzas aprendidas. ✓ El día de hoy nos presentaremos ante nuestros compañeros haciéndoles participar con nuestras adivinanzas.	Papelote Plumón	
Desarrollo	✓ Una comisión de estudiantes, realizara la invitación respectiva a los profesores y estudiantes de las diferentes secciones de la I.E. para que a la hora indicada salgan a formar porque habrá una presentación y participación de los alumnos del III ciclo con sus adivinanzas. ✓ Al toque del silbato de formación todos se concentran en el patio de la escuela. ✓ El docente o la docente hace la presentación de los estudiantes a participar.	Palabra	

	✓ Cada estudiante participa con su adivinanza respectiva y sus compañeros adivinan. ✓ Concluido lo que se programó. Se explica la importancia de las adivinanzas y se agradece por la asistencia.		
Cierre	✓ Exponen sus adivinanzas que en las clases anteriores aprendieron pegándolo en la parte exterior de su aula. ✓ Reflexionan a través otras preguntas: ✓ ¿es importante participar ante el público? ✓ ¿Cómo te sentiste? ✓ ¿Perdiste el miedo y te expresaste mejor? ✓ ¿Tuve dificultades para aprender y mencionar tus adivinanzas?	Adivinanzas con imágenes y respuestas.	

V. Instrumentos:

- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lista de cotejos

Lista de cotejo

N°	Indicadores	Se expresa con claridad y espontaneidad		Utiliza un tono de voz adecuado		Totales	
	Alternativa Estudiantes	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje N° 7

I. Datos informativos:

- 1.1. Nombre de la I.E. : N° 80206 – Salachar.
1.2. Área : Comunicación
1.3. Ciclo : III ciclo
1.4. Sección : única
1.5. Grado : 1° y 2° grado
1.6. Docentes aplicadores :
Fernando Tomas Briceño Vargas
Dianira Jhanet Ramos Tirado
1.7. Fecha : 18/11/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1. Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2. Nombre de la sesión: “Aprendemos trabalenguas”

2.3. Duración: 60 minutos.

2.4. Evidencia: Parafrasean trabalenguas.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	) Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Reflexiona como hablante y oyente sobre textos orales: trabalenguas del ámbito escolar, social, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ La maestra presenta un sobre que contiene un trabalenguas y pregunta: ✓ ¿Qué creen que he traído en este sobre? ¿Por qué? ✓ La maestra presenta el trabalenguas escrito en un papalote. ✓ ¿Para qué nos servirá? ✓ La maestra presenta el trabalenguas escrita en un papelote y pregunta: ✓ ¿Qué será? ¿Una poesía, una adivinanza, un trabalenguas, una rima? ¿Por qué? ✓ Concluyen que se trata de un trabalenguas. ✓ Hoy vamos aprender trabalenguas: “tres tristes tigres” (ANEXO N° 01) En un plato de trigo Tres tristes tigres Comieron trigo. Y tres hombres miraban A otros tres tigres Que tristes tragaban En un plato de trigo.	Papelote Sobre Plumón Pizarra	15'
Desarrollo	✓ Realizan la lectura del trabalenguas con ayuda de la maestra. ✓ Leen el trabalenguas varias veces en pares y grupos pequeños. ✓ Parafrasean el trabalenguas acompañando con palmadas. ✓ La maestra parafrasea de memoria el trabalenguas lo más rápido posible. ✓ Conjuntamente parafrasean el trabalenguas varias veces, hasta aprenderla. ✓ Participan verbalizando el trabalenguas de memoria y lo más rápido posible.	Papelote	30'
Cierre	✓ Luego contestan a estas preguntas: ✓ ¿De qué trataba el trabalenguas?	Papel boom Pinturas	15'

	✓ ¿Qué dificultades tuvimos al pronunciar el trabalenguas? ✓ ¿Fue fácil aprender el trabalenguas? ✓ Se les proporciona una hoja en blanco para que dibujen lo que más les gusto del trabalenguas.		
--	---	--	--

V. Instrumentos:

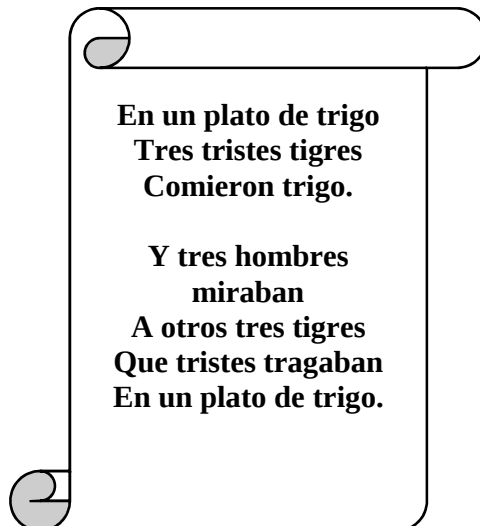
- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lamina.
- ✓ Anexo 2: Lista de cotejos.



Lista de cotejo

N°	INDICADORES	Pronuncia el trabalenguas con claridad		Utiliza un tono de voz adecuado		TOTALES	
	ALTERNATIVA ESTUDIANTES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje N° 8

I. Datos informativos:

- 1.1.Nombre de la I.E. : N° 80206 – Salachar.
1.2.Área : comunicación
1.3.Ciclo : III ciclo
1.4.Sección : única
1.5.Grado : 1° y 2° grado
1.6.Docentes aplicadores:
Fernando Tomás Briceño Vargas
Dianira Jhanet Ramos Tirado
1.7.Fecha : 21/11/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

- 2.1.Título del proyecto de investigación:
Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019
2.2.Nombre de la sesión: “Pronunciamos con facilidad trabalenguas”
2.3.Duración: 60 minutos.
2.4.Evidencia: Pronunciar trabalenguas.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	) Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Reflexiona como hablante y oyente sobre textos orales: trabalenguas del ámbito escolar, social, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ Los niños y niñas se ubican en media luna y dialogan sobre los trabalenguas que conocen. ✓ Librementemente pronuncian trabalenguas. ✓ Responden a las siguientes preguntas: ✓ ¿Quién les enseñó? ✓ ¿Cómo lo aprendieron? ✓ ¿Podríamos aprender otros trabalenguas? ✓ Hoy vamos a aprender nuevos trabalenguas.		15'
Desarrollo	✓ La maestra presenta el texto icono verbal de un trabalenguas. ✓ Leen parafraseando el trabalenguas varias veces en pares y pequeños grupos. ✓ parafrasean el trabalenguas acompañando con palmas. ✓ Conjuntamente parafrasean varias veces los trabalenguas hasta aprenderlo. ✓ Participan frente a sus compañeros parafraseando su trabalenguas que lograron aprenderlo.	Papelote Plumones Pizarra	30'
Cierre	✓ Luego contestan a estas preguntas: ✓ ¿Les gusto pronunciar los trabalenguas? ✓ ¿Les fue fácil pronunciar los trabalenguas? ✓ ¿Para qué les servirá lo aprendido? ✓ Se les proporciona una hoja en blanco para que dibujen lo que más les gusto de los trabalenguas.	Papel boom Pinturas	15'

V. Instrumentos:

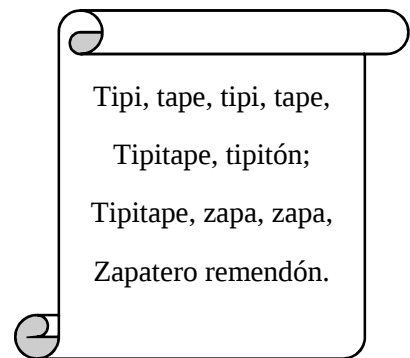
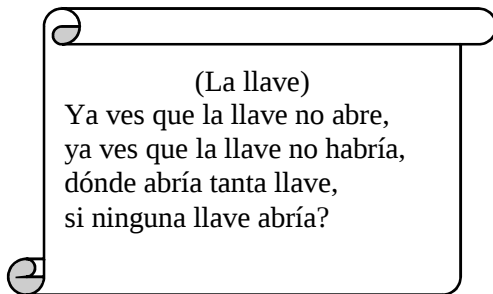
- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lamina icono verbal
- ✓ Anexo 2: Lista de cotejos



Lista de cotejo

N°	Indicadores	Pronuncia el trabalenguas con claridad		Utiliza un tono de voz adecuado		Totales	
	Alternativa Estudiantes	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Sesión de aprendizaje N° 9

I. Datos informativos:

1.1.Nombre de la I.E. : N° 80206 – Salachar.

1.2.Área : Comunicación

1.3.Ciclo : III ciclo

1.4.Sección : única

1.5.Grado : 1° y 2° grado

1.6.Docentes aplicadores:

Fernando Tomas Briceño Vargas

Dianira Jhanet Ramos Tirado

1.7.Fecha : 25/11/19

II. Datos de la sesión de aprendizaje:

2.1.Título del proyecto de investigación:

Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la I.E. 80206 del Distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión -2019

2.2.Nombre de la sesión: “Participamos con nuestros trabalenguas”

2.3.Duración: 60 minutos.

2.4.Evidencia: Pronuncian trabalenguas.

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Se comunica oralmente.	) Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Reflexiona como hablante y oyente sobre textos orales: trabalenguas del ámbito escolar, social, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.

IV. Secuencia didáctica:

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	✓ En el aula recolectamos los trabalenguas escritos y aprendidos en las clases anteriores. (Anexo 1) ✓ Recordar con los niños y las niñas las que el día de hoy participaremos ante todos nuestros compañeros de la I.E. con nuestros trabalenguas que aprendimos las clases pasadas. ✓ Realizan un pequeño ensayo recordando los trabalenguas aprendidos. ✓ El día de hoy nos presentaremos ante nuestros compañeros de la I.E. y participaremos con nuestros trabalenguas.	Textos de trabalenguas.	15'
Desarrollo	✓ Una comisión de estudiantes, realizara la invitación respectiva a los profesores y estudiantes de las diferentes secciones de la I.E. para que a la hora indicada salgan a formar porque habrá una presentación y participación de los alumnos del III ciclo con sus trabalenguas. ✓ Al toque del silbato de formación todos se concentran en el patio de la escuela. ✓ El docente o la docente hace la presentación de los estudiantes a participar. ✓ Cada estudiante participa con su trabalenguas aprendido ante sus compañeros de la I.E. ✓ Concluido lo que se programó. Se explica la importancia de los trabalenguas y se agradece por su concurrencia.	Palabra	30'
Cierre	✓ Exponen sus trabalenguas que en las clases anteriores aprendieron	Trabalenguas	15'

	pegándolo en la parte exterior de su aula. ✓ Reflexionan a través otras preguntas: ✓ ¿Es importante participar ante el público? ✓ ¿Cómo te sentiste? ✓ ¿Perdiste el miedo y te expresaste mejor? ✓ ¿Tuve dificultades para aprender y mencionar tus trabalenguas?	Cinta Masking	
--	--	---------------	--

V. Instrumentos:

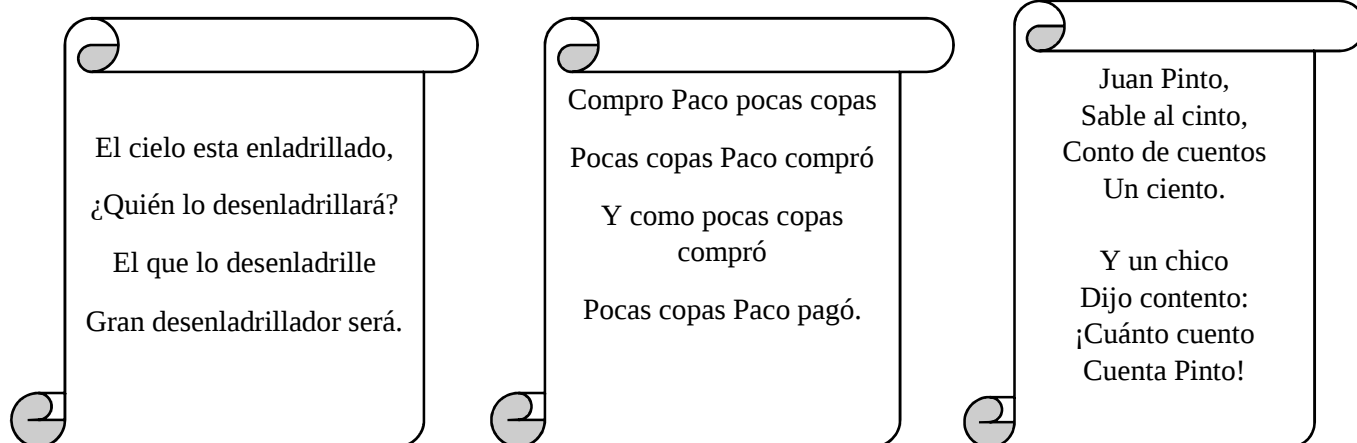
- ✓ Instrumento (Lista de Cotejos)

VI. Bibliografía:

- ✓ Currículo Nacional – MINEDU
- ✓ Guía de Planificación Curricular - MINEDU

VII. Anexo

- ✓ Anexo 1: Lamina icono verbal
- ✓ Anexo 2: Lista de cotejos



Lista de cotejo

N°	Indicadores	Pronuncia el trabalenguas con claridad		Utiliza un tono de voz adecuado		Totales	
	Alternativa Estudiantes	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

Anexo 8: Autorización de aplicación del programa
“Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral”

“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD”

Salachar, 16 de setiembre del 2019.

CARTA N° 001 – 2019 – DJRT

Sr. FERNANDO TOMÁS BRICEÑO VARGAS

Director de la I.E. N° 80206 – Salachar – Sanagorán – Sánchez Carrión.

Caserío de Salachar – Sanagorán.

Presente.-

Asunto: **SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICAR EL PROGRAMA: USO DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO DE LA I.E. 80206. PARA TESIS DE MAESTRIA.**

De mi consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para saludarle cordialmente y a la vez hacer de su conocimiento que la suscrita es asistente de la cátedra en proceso de **ELABORACION DE TESIS EN LA MAESTRIA DE GESTION Y ACREDITACION EDUCATIVA**, de la escuela de posgrado de la UCT, para lo cual me encuentro desarrollando la tesis denominada **“USO DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO DE EDUCACION BASICA REGULAR DE LA I.E. 80206 DEL DISTRITO DE SANAGORAN – SANCHEZ CARRION -2019”** y como parte del proceso es necesario aplicar el programa antes mencionado y las sesiones respectivas en los estudiantes de 1° y 2° grado del nivel primario de la I.E. que Ud. dignamente dirige.

En ese sentido, solicito tenga a bien Autorizar y proporcióname las facilidades necesarias para el cumplimiento de este programa como parte de la elaboración de la tesis antes mencionada.

Sin otro particular, quedo agradecida de usted.

Atentamente,



16/09/2019

DIANIRA JHANET RAMOS TIRADO
DNI N° 41855090

“Programa: uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 80206”

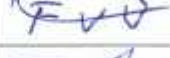
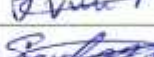
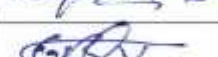
CASERIO: Salachar

FECHA: 19 de setiembre del 2019.

AREA: Comunicación

HORARIO: 3 días a la semana (2 horas por día)

Los padres de los estudiantes en el apartado siguiente:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS PADRES DE FAMILIA	DNI	FIRMA
01	Vásquez Vargas, Balbina	46092493	
02	Vásquez Liñán, Francisca	47087101	
03	Vargas Vásquez, Juan Benito	19566742	
04	Rojas Baltazar, Neli Antolina	45885888	
05	Ramos Aguilar, Luciano	26933962	
06	Rodríguez Polo, Rufino	19573808	
07	Vargas Vásquez, Faustina	46335828	
08	Rodríguez Benites, Gregoria	41799539	
09	Arenas Castro, Agustina	19567093	
10	Castro Vargas, Eugenio	19566462	
11	Vásquez Acosta, Eusebia	19573683	
12	Vásquez Vargas, Lucila	42126788	
13	Ruiz Villarruel, Fernando	19549264	
14	Sánchez Aguilar, Santos	26959240	
15	Ruiz Valderrama, Gonzalo	42859529	

Aceptan participar y autorizar a sus menores hijos de manera voluntaria durante el proceso de recolección de datos del programa en mención, realizada por los investigadores:

Fernando Tomás, Briceño Vargas con DNI N° 40663660 y

Dianira Jhanet Ramos Tirado con DNI N° 41855090

Acceden a participar de las reuniones programadas para conocer los resultados de la aplicación del programa a sus menores hijos. Asimismo, autorizan la participación de sus menores hijos en la aplicación de dicho programa, así como también autorizan a que los datos que se obtengan del proceso de investigación sean utilizados, para efectos de sistematización y publicación del resultado final de investigación.

Expresan que los investigadores les han explicado con antelación el objetivo y enlaces de dicho proceso.



Firma y sello del director de la I.E.

PARA EFECTOS DE
INVESTIGACION DE
MAESTRIA
19/09/2019

Fernando Tomás Briceño Vargas
Docente asistente
DNI N° 40663660

Dianira Jhanet Ramos Tirado
Docente asistente
DNI N° 41855090

Anexo 9: Testimonios fotográficos







