

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Juegos Recreativos para mejorar la Comunicación Oral en Niños de
Educación Primaria de la Institución Educativa N° 84220 Potrero-
San Buenaventura 2024**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria

Autor

Simeón Solano Príncipe

Asesor (ORCID: 0000-0001-7795-9058)

Campos Atoche Benhur Valentín

Chimbote - Perú

2025

Índice

	Pág.
Índice.....	i
índice de Tablas	ii
índice de Figuras	iii
Palabras Clave.....	iv
Constancia de Originalidad	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
Introducción	1
Metodología	12
Resultados	16
Análisis y Discusión.....	20
Conclusiones	22
Recomendaciones.....	24
Agredecimiento	25
Referencias Bibliográficas.	26
Anexos y Apéndice	28

Índice de Tablas

Tabla 1- Estudiantes matriculados en la I.E N° 84220 Potrero-San Buenaventura.....	12
Tabla 2- Nivel de comunicación oral, antes de la aplicación de los juegos recreativos...	16
Tabla 3- Nivel de comunicación oral, después de la aplicación de los juegos recreativo	17
Tabla 4- Comparación de los niveles de la comunicación oral, antes y después de la aplicación de los juegos recreativos.....	20

Índice de Figuras

Figura 1 Nivel de comunicación oral, antes de la aplicación de los juegos recreativos...	16
Figura 2 Nivel de comunicación oral, después de la aplicación de los juegos recreativo	17
Figura 3 Comparación de los niveles de la comunicación oral, antes y después de la aplicación de los juegos recreativos.....	20

Palabras Claves

Tema	Juegos recreativos Comunicación oral
Nivel	Educación Primaria

Keyword

Topic	Recreative games to improve oral c
Specialty	Education Primary

Línea de Investigación

Línea de Investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Educación Física
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General. (Capacitación Pedagógica)

Constancia de originalidad



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos Recreativos para mejorar la Comunicación Oral en Niños de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 84220 Potrero-San Buenaventura 2024**" del (a) estudiante: **SOLANO PRINCIPE SIMEON**, identificado(a) con Código N° **1111100709**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **24%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 27 de noviembre de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Titulo

Juegos recreativos para mejorar la comunicación oral en niños de educación primaria de la institución educativa N.º 84220 potrero-san buenaventura 2024.

Title

Recreational games to improve oral communication among primary school children at Educational Institution No. 84220 Potrero-San Buenaventura 2024.

Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad determinar en qué medida la aplicación de juegos recreativos mejora la comunicación oral en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N.º 84220 de Potrero – San Buenaventura, durante el año 2024. El estudio se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo, de tipo explicativo, y utilizó un diseño pre experimental con un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la observación directa y el instrumento una lista de cotejo aplicada antes (pre test) y después (post test) de la intervención pedagógica basada en juegos recreativos. Los resultados mostraron una mejora significativa: del 66% de los estudiantes en la comunicación oral. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se utilizó la prueba estadística de Chi-cuadrado, cuyo valor calculado fue mayor al valor crítico de la tabla, indicando que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post test. Se concluye que los juegos recreativos tienen un efecto positivo en el desarrollo de la comunicación oral, fomentando la fluidez, la pronunciación adecuada, la seguridad y la participación verbal en los niños.

Abstrac

The purpose of this research was to determine the extent to which the use of recreational games improves oral communication in first-grade students at Educational Institution No. 84220 in Potrero, San Buenaventura, during the year 2024. The study was framed within a quantitative, explanatory approach and used a pre-experimental design with a single group. The sample consisted of 18 students. The data collection technique was direct observation, and the instrument was a checklist applied before (pre-test) and after (post-test) the pedagogical intervention based on recreational games. The results showed a significant improvement in oral communication among 66% of students. The null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted. The Chi-square statistical test was used, whose calculated value was greater than the critical value in the table, indicating a significant difference between the results of the pre-test and the post-test. It is concluded that recreational games have a positive effect on the development of oral communication, promoting fluency, proper pronunciation, confidence, and verbal participation in children.

Introducción

Dentro del contexto educativo, los juegos recreativos en el nivel de educación primaria representan un recurso clave para el desarrollo integral de los infantes, ya que mediante estas actividades lúdicas es posible potenciar sus habilidades sociales, mejorar la motricidad, incentivar la creatividad y promover valores fundamentales como la colaboración y el respeto mutuo. Asimismo, estas dinámicas contribuyen al equilibrio emocional de los estudiantes, al brindar espacios de diversión y aprendizaje activo.

En este sentido, diversos estudios respaldan la importancia de los juegos recreativos. Por ejemplo, Aliaga (2023) llevó a cabo un estudio cuyo objetivo fue evaluar el impacto de los juegos recreativos en la mejora de la comunicación oral de estudiantes de primaria. La investigación se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, empleando un grupo único al que se le aplicaron pruebas antes y después de la intervención. La muestra incluyó a 30 alumnos, utilizándose la observación como técnica principal y una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Los resultados permitieron analizar la efectividad del juego en el desarrollo de habilidades sociales en el proceso educativo, destacando el papel esencial de las emociones en la adquisición de aprendizajes. Se encontró que el 50.8% de los estudiantes se ubicó en un nivel medio, el 12.2% en un nivel bajo, y el 38.2% en un nivel alto. La conclusión de Aliaga fue que los juegos recreativos favorecen el desarrollo de la comunicación oral, especialmente en aspectos como la entonación y la fluidez.

Por su parte, Crisolo (2023) desarrolló un estudio con el propósito de identificar la relación entre los juegos recreativos y las competencias de expresión oral en alumnos de primaria del colegio ubicado en Ate Vitarte, Lima. Este trabajo adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño no experimental y de corte transversal. Se trabajó con una muestra de 30 estudiantes, empleando como herramientas la observación y un cuestionario. Entre los hallazgos se reportó que el juego motor tuvo un p-valor de 0,127 ($> 0,005$) y una correlación de Pearson de 0,285; el juego simbólico presentó un p-valor de 0,390 ($> 0,005$) y una correlación de 0,163; el juego con reglas mostró un p-valor

de 0,006 ($< 0,005$) y una correlación de 0,491; mientras que el juego de construcción arrojó un p-valor de 0,009 ($< 0,005$) con una correlación de 0,471. En conclusión, se encontró una correlación positiva moderada entre los juegos recreativos y la expresión oral, evidenciada por un coeficiente de Pearson de 0,434.

Arias (2022), por otro lado, centró su estudio en identificar el nivel de desarrollo de los juegos recreativos en estudiantes de primaria de la institución educativa José Gálvez. Su investigación fue de tipo cuantitativo, básica y con diseño descriptivo simple, y contó con la participación de 40 niños y niñas. Se aplicó la técnica de observación sistemática, utilizando una guía de observación como instrumento. Los resultados indicaron que el 70% de los participantes se ubicaron en un nivel alto de desarrollo en actividades lúdicas. Se concluyó que los juegos recreativos facilitaron el fortalecimiento de la comunicación asertiva entre los estudiantes.

Villafuerte (2021) llevó a cabo una investigación cuyo propósito fue compartir una experiencia educativa que incorpora el uso de pantallas táctiles en la elaboración de adaptaciones curriculares para la enseñanza del idioma inglés a través de juegos recreativos, dirigidos a niños y niñas con diagnóstico de trastorno por déficit de atención. Este trabajo, basado en una metodología de investigación-acción, permitió validar siete propuestas de adaptación curricular enfocadas en facilitar la adquisición de vocabulario en inglés como lengua extranjera. Participaron en el estudio tres menores con diagnóstico de trastorno del espectro autista, residentes en la provincia de Manabí, Ecuador. Para evaluar el progreso en el aprendizaje, se utilizó una rúbrica que medía la cantidad de vocabulario nuevo adquirido por los participantes. Los hallazgos destacaron que los videos resultan efectivos para captar y mantener la atención de los niños durante las actividades lingüísticas. Además, la función de grabación de voz contribuyó tanto a la comprensión auditiva como a la mejora en la pronunciación. En síntesis, la implementación adecuada de pantallas táctiles puede desempeñar un papel significativo en el diseño de adaptaciones curriculares dirigidas a estudiantes con necesidades educativas especiales, facilitando así su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Valle (2024) realizó un estudio cuyo objetivo fue evaluar el efecto

de los juegos recreativos en el desarrollo global de estudiantes de nivel básico medio, abordando las dimensiones cognitiva, psicomotriz y socioemocional. Esta investigación se centró en examinar cómo estas actividades inciden en aspectos como la atención, la coordinación motora y la interacción social, resaltando la importancia de un enfoque inclusivo y flexible dentro del currículo escolar. Se aplicaron técnicas cualitativas, incluyendo observación directa y entrevistas semiestructuradas con padres y docentes, además de un análisis estadístico de varianza para estudiar la dispersión de los comportamientos en las diferentes áreas del desarrollo. Los resultados indicaron una amplia variabilidad en la atención y un alto nivel de desarrollo en la coordinación motora, lo cual sugiere la necesidad de implementar estrategias diversificadas para atender estas diferencias. En cuanto a la motricidad fina, la baja variabilidad sugiere que una propuesta de actividades más estandarizada podría beneficiar a la mayoría del alumnado. En el componente socioemocional, se identificó una variabilidad intermedia, lo que apunta a la necesidad de apoyos individualizados que promuevan habilidades sociales y mejoren la convivencia grupal. En conclusión, el estudio subraya la eficacia y adaptabilidad de los juegos recreativos como medio para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, recomendando su inclusión sistemática en el currículo para atender las diversas necesidades del alumnado.

Vargas (2022) planteó como objetivo principal potenciar la comunicación oral de los estudiantes de primaria a través de juegos recreativos en la Institución Educativa N.º 013 Juan-Tambo. Para ello, adoptó una metodología de enfoque cuantitativo, con un diseño de tipo preexperimental y carácter descriptivo. Se utilizó la observación como técnica principal, y la recolección de datos se realizó mediante una lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que la mediana en la variable “juego de entretenimiento” fue de 46,67%, mientras que los niveles bajo y alto representaron el 27,22% y 26,11%, respectivamente. En síntesis, se concluye que la implementación de juegos recreativos es una estrategia efectiva para fortalecer tanto la expresión oral como las habilidades de interacción social en niños de nivel primario.

Bamba-Chota (2014), en su investigación, también abordó la mejora de la expresión oral mediante juegos recreativos en escolares de nivel primario. La investigación se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, aplicando evaluaciones antes y después de la intervención a un único grupo de 30 estudiantes. Se recurrió a la técnica de observación y a una lista de verificación como instrumento de evaluación. A través de diversas sesiones educativas, se recopilaron datos que permitieron comparar el desempeño inicial con los resultados posteriores. El análisis mediante la prueba t de Student confirmó la hipótesis alternativa (H1) y descartó la hipótesis nula (H0), con un nivel de significancia bilateral de 0,000. En conclusión, se demostró que el uso de juegos lúdicos tuvo un impacto estadísticamente significativo en el desarrollo de la socialización de niños de 5 años en la I.E. N.º 329. A partir de estos hallazgos, se sugiere que tales metodologías deberían ser replicadas y adaptadas a otros niveles educativos y contextos escolares.

Por su parte, Vega (2023) exploró cómo los juegos de carácter recreativo pueden facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades, además de favorecer la integración académica de los alumnos. Este estudio siguió un enfoque cuantitativo aplicado, con un diseño experimental de tipo comparativo. La población objeto de estudio incluyó a 55 escolares de nivel primario. Para recolectar los datos se empleó un cuestionario y una prueba de conocimientos como instrumento principal, la cual fue validada mediante juicio de expertos, quienes confirmaron su consistencia y pertinencia. La fiabilidad interna del cuestionario se midió con el coeficiente KR-20. Los resultados obtenidos demostraron mejoras significativas en el rendimiento académico tras la aplicación de un taller de juegos recreativos. Como conclusión, se estableció que estos talleres tuvieron un efecto positivo sobre las dimensiones cognitivas, procedimentales y actitudinales del aprendizaje.

Por parte de Herrera (2021), llevó a cabo un estudio que tuvo como finalidad identificar el grado de asociación entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E. Gerardo Arias Copja de Tacna N.º 42253. Esta investigación fue de tipo cuantitativo y descriptivo. La muestra estuvo conformada por 78 alumnos de cuarto grado, a quienes se les aplicó un cuestionario centrado en el uso de

juegos recreativos y la medición de habilidades sociales. La confiabilidad del instrumento se estableció con un alfa de Cronbach de 0,853. Los datos obtenidos revelaron una correlación moderada y significativa entre los juegos recreativos y aspectos como la comunicación, la conducta social y la resolución de conflictos. De acuerdo con el coeficiente de correlación de Spearman, se obtuvo un valor de $r = 0$ con una significancia bilateral de 0,01, lo que sugiere que la utilización adecuada de juegos lúdicos influye favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en el alumnado.

Pérez et al. (2021) destacan que, en muchas culturas, y particularmente en Cuba, se reconoce ampliamente la función educativa y formativa de los juegos recreativos en el desarrollo integral de los estudiantes con discapacidad intelectual, abarcando aspectos físicos, psicológicos y cognitivos. Estos juegos se valoran como herramientas pedagógicas fundamentales que permiten a los docentes de educación física potenciar al máximo las capacidades de sus alumnos, atendiendo tanto a sus necesidades de mejora como de compensación. Con base en esto, el propósito de su estudio fue diseñar un programa de juegos lúdicos orientado a la estimulación de la memoria en estudiantes con discapacidad intelectual, pertenecientes a la Escuela Especial Camilo Cienfuegos. Para el desarrollo del estudio, se aplicaron métodos teóricos, empíricos y matemáticos que permitieron construir un sustento teórico-metodológico a partir de la revisión de antecedentes, análisis de historias clínicas, observaciones y entrevistas. La investigación incluyó un análisis detallado de las características psicoeducativas de la muestra, revelando que la memoria ocupa un lugar clave en el desarrollo psicológico de estos estudiantes. La intervención se realizó con un grupo de 18 alumnos que participaron en actividades recreativas durante un periodo de 10 meses. Los resultados obtenidos indicaron que los juegos implementados ayudaron significativamente a estimular la memoria y otros procesos mentales, evidenciando su utilidad como recurso pedagógico para docentes de educación física y profesionales de apoyo como psicólogos escolares en instituciones dedicadas a la educación especial.

En otro estudio, Valle et al. (2022) sostienen que la práctica deportiva tiene un efecto positivo en la formación de la personalidad de los estudiantes, incidiendo

especialmente en su autoestima, construcción de identidad y sentido de pertenencia dentro del grupo. Además, resaltan que el deporte también favorece el aprendizaje de normas sociales y el reconocimiento de los diferentes roles que existen dentro de una comunidad. Su investigación demuestra que los valores, comportamientos y actitudes desarrollados mediante las actividades deportivas tienen un impacto que trasciende el ámbito físico, extendiéndose a otras dimensiones del desarrollo humano y social. El objetivo principal de este estudio fue analizar de qué manera los juegos recreativos contribuyen al proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Elías Aguirre, ubicada en el distrito de Huipoca, departamento de Padre Abad, durante el año 2022. Para el tratamiento de los datos, se utilizó el software estadístico SPSS versión 26, mediante el cual se comprobó la hipótesis general del estudio. Los resultados arrojaron una correlación positiva elevada, con un coeficiente rho de Spearman de 0,790 y un valor p de 0,000, lo que permitió rechazar la hipótesis nula. Estos hallazgos reflejan una influencia directa y significativa de los juegos recreativos en el aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Eléctrica de Abad en el año 2022.

La base científica que respalda esta investigación se sustenta en distintas fuentes teóricas que enriquecen la comprensión de las variables relacionadas con los juegos recreativos. A continuación, se presentan algunos aportes relevantes que fortalecen el estudio.

Según Lazo (2000), los juegos recreativos consisten en actividades en las que pueden participar una o varias personas, y su propósito central es ofrecer momentos de diversión y esparcimiento. Aunque su objetivo principal es el entretenimiento, también pueden cumplir funciones educativas, estimular tanto el cuerpo como la mente y apoyar el desarrollo de capacidades prácticas y emocionales.

Generalmente, los juegos incluyen cierto nivel de competencia; sin embargo, en el contexto de los juegos recreativos, ese componente competitivo no es prioritario. Lo importante no radica en determinar ganadores o perdedores, sino en resaltar el valor lúdico

de la actividad. En este sentido, los juegos recreativos no están ligados a la productividad ni deben ser impuestos, ya que su esencia está en la participación libre y voluntaria.

Desde esta perspectiva, se entiende que los juegos de carácter recreativo deben realizarse de manera espontánea, en un ambiente alegre y con entusiasmo. Su meta es brindar placer a quienes participan y servir como medio para liberar tensiones acumuladas en la vida diaria. No se espera un resultado específico al final de la actividad, sino que su realización se justifica en el disfrute mismo de la experiencia.

Estos juegos pueden llevarse a cabo tanto en espacios cerrados como al aire libre, en zonas abiertas o en lugares delimitados. Su clasificación puede basarse en el propósito que persiguen los participantes o en las reglas que estructuran la dinámica del juego dentro del ámbito recreativo.

Una distinción clara entre los juegos recreativos y el deporte radica en el enfoque competitivo de este último. Mientras que en el deporte el objetivo final es lograr la victoria, en los juegos recreativos no se persigue un resultado, sino que se privilegia el proceso y la vivencia recreativa (Lazo, 2000).

Los tipos de juegos recreativos que potencian la variable dependiente:

- Juegos tradicionales.
- Juegos populares.
- Juegos autóctonos.
- Juegos recreativos para niños de infantil.
- Deportes recreativos para niños de primaria.

Las funciones de los recreativos en educación primaria son las siguientes:

- Juegos que implican el uso del cuerpo y la percepción sensorial.
- El juego de la cuerda destaca por su fácil organización, demanda física y escaso requerimiento de materiales, lo que lo convierte en una opción espontánea y accesible.
- Permiten al niño experimentar nuevas sensaciones a través del movimiento.
- Promueven la coordinación corporal general de manera activa.

- Estimulan los sentidos y la percepción.
- Ayudan a estructurar su esquema corporal.
- Fomentan la exploración de las habilidades motoras y sensoriales.
- A través de la exploración física, los niños reconocen los efectos que provocan los cambios en el entorno.

Juegos orientados al pensamiento y la creatividad:

- Actividades que favorecen el razonamiento lógico, el pensamiento reflexivo y representativo.
- Posibilitan el desarrollo de potencialidades futuras.
- Estimulan la memoria y la atención mediante situaciones nuevas y atractivas.
- Contribuyen a que el niño se descentre de su perspectiva egocéntrica.
- Impulsan la imaginación, la creatividad y la capacidad de diferenciar entre lo real y lo ficticio.
- Están ligados al progreso del lenguaje y del pensamiento abstracto.

Juegos que fomentan la socialización y la comunicación:

- Por ejemplo, dos estudiantes en un juego de ajedrez durante la apertura.
- Juegos simbólicos, de roles, dramáticos o de ficción permiten la representación de diversas situaciones.
- Ayudan al niño a conocer mejor su entorno y a prepararse para responsabilidades adultas.
- Promueven el diálogo y la interacción, especialmente entre pares.
- Contribuyen a la formación de valores morales.
- Facilitan la adaptación al entorno social y refuerzan la colaboración entre compañeros.

Juegos con normas o reglas estructuradas:

- Enseñan a respetar reglas establecidas previamente.
- Favorecen el desarrollo del autocontrol.
- Fomentan la responsabilidad individual y el sentido democrático.

- Incluyen dinámicas cooperativas.
- Reforzando la colaboración y el sentido de participación grupal.
- Ayudan a fortalecer la cohesión del grupo.
- Mejoran tanto la percepción personal (autoconcepto) como la valoración del grupo.
- Estimulan la comunicación respetuosa y disminuyen las interacciones negativas.
- Aumentan las habilidades de comunicación asertiva entre los niños.

Juego como medio para expresar y regular emociones:

- Ofrecen experiencias placenteras, recreativas y alegres.
- Facilitan la expresión emocional y ayudan a liberar tensiones.
- Contribuyen a fortalecer la autoestima y la imagen personal.
- Permiten vivenciar experiencias personales ajustadas a sus propias necesidades.
- Son clave en la construcción y afirmación de la personalidad.

Los tipos de Juegos para la expresión oral citado por Carlos (2000):

- Juegos de preguntas y respuestas.
- Actividades enfocadas en la comunicación estructurada.
- Dinámicas basadas en la dramatización.
- Juegos que utilizan estímulos visuales y sonoros.
- Actividades que requieren interacción entre participantes.
- Juegos contruidos a partir de textos.
- Juegos lingüísticos que estimulan el uso del lenguaje.
- Juegos colaborativos para fomentar el aprendizaje conjunto.
- Actividades apoyadas en tecnologías de la información y la comunicación.
- Juegos centrados en noticias como base del diálogo.

Las bases psicológicas de los juegos recreativos:

En relación con los juegos recreativos dirigidos a la infancia, se han desarrollado diversas posturas teóricas que respaldan la idea de que los niños aprenden con mayor facilidad a través de estas dinámicas. Roberto, aludiendo al pensamiento de Piaget, señala

que “el conocimiento surge como resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto; por ello, es fundamental incorporar los juegos recreativos”. Por otro lado, Marx (1977), al referirse a María Montessori, destaca que “la implementación de juegos recreativos permite a los estudiantes adquirir autonomía en la toma de decisiones”.

Estas perspectivas, provenientes de figuras influyentes en la psicopedagogía, reafirman que el juego es un medio eficaz para potenciar en los niños el desarrollo de sus habilidades, talentos y capacidades cognitivas y sociales. Este fenómeno no se limita exclusivamente al ser humano, ya que también se observa en el comportamiento de los animales jóvenes, quienes utilizan el juego como una forma de preparación para enfrentar retos en su entorno y asegurar su supervivencia futura.

Con base en este sustento teórico, el proyecto de investigación formulado por el equipo representa una propuesta significativa que busca fomentar el desarrollo de la comunicación infantil a través de actividades lúdicas, reforzando así su potencial de aprendizaje y crecimiento integral.

Las bases Sociológicas que potencian la teoría enmarcada por teóricos tales como:

Las bases sociológicas que sustentan la teoría del juego recreativo en la educación primaria se encuentran en las aportaciones de diversos teóricos. Vygotsky, creador de la Teoría Sociocultural, considera el juego simbólico como esencial para el desarrollo infantil. Según Lazo (2000), Vygotsky afirma que "el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El mayor autocontrol del que no es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria". Esto destaca cómo el juego, especialmente el socio drama, genera áreas de desarrollo potencial y ayuda a los niños a definir su espacio cultural, partiendo de lo que conocen.

Los juegos recreativos por el teórico contemporáneo.

Por otro lado, Pestalozzi (2019) define el juego como un tipo de ejercicio que

contribuye al desarrollo físico, mental y pedagógico de los niños, ya sea en clase o fuera de ella. Se le atribuye el término "recreativo" porque los niños realizan este acto como actividades de diversión, pero orientadas como estrategia para la consecución de objetivos propuestos. El juego es una clave adecuada para la formación del ser humano en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo. Aunque recreativa, es la actividad más seria y placentera que realiza un niño.

Los que se han empleado para el presente Trabajo de Investigación, son los siguientes:

Canciones: Las canciones son composiciones literarias acompañadas de melodías rítmicas y armoniosas que resultan placenteras al oído. El acto de interpretarlas se conoce como canto, y constituye una manifestación artística que requiere la modulación adecuada de la voz. Este proceso involucra el uso coordinado del aparato fonador, compuesto por varios sistemas: el respiratorio (diafragma, pulmones, tráquea, faringe, fosas nasales), que proporciona el flujo de aire necesario; la laringe y las cuerdas vocales, que generan el sonido; los órganos articulatorios (lengua, dientes y mandíbula), encargados de formar las palabras; y las cavidades de resonancia (paladar, caja torácica y fosas nasales), que amplifican la voz.

El canto, además de ser una expresión artística, favorece significativamente la correcta pronunciación, mejora la vocalización y permite un control más eficaz de la respiración, aspectos fundamentales en el desarrollo de la comunicación oral. Las canciones utilizadas como estrategia educativa han sido seleccionadas en función de la edad de los niños, así como de las costumbres y tradiciones de su entorno sociocultural.

Poesía: Según Lazo (2000), la poesía es “una forma del discurso literario o artístico que se rige por una singular disposición rítmica y por la relación de equivalencia entre sonidos e imágenes”. Este tipo de expresión se distingue por el uso de una métrica y ritmo particulares, los cuales, en algunos casos, se estructuran en estrofas. La poesía transmite pensamientos, emociones e ideas tanto mediante palabras comunes como mediante el uso de metáforas.

Durante la ejecución de esta estrategia, los estudiantes se han ejercitado en la recitación de poemas breves, cuidando aspectos como la entonación, la vocalización y el uso correcto del tono, de acuerdo con el contexto y el público al que se dirigen.

Trabalenguas: De acuerdo con Sopena y Vidalon (2019), los trabalenguas son “palabras o expresiones difíciles de pronunciar, especialmente utilizadas como juegos lingüísticos que desafían al hablante a no equivocarse al decirlas”. Esta técnica ha resultado especialmente atractiva para los estudiantes, quienes disfrutaban tanto del reto como de las equivocaciones propias y de sus compañeros, lo cual fomenta la práctica constante. Estos juegos fonéticos exigen precisión, fuerza y control vocal, convirtiéndose en un recurso eficaz para mejorar la pronunciación y, en consecuencia, la expresión oral. Un ejemplo de trabalenguas sería: “Daría salario diario a Darío si daría su lección diariamente”; o uno más complejo: “Tras trotar tremendamente, Tripudio trajo tres trazos de trapos hechos trizas”.

Refranes: Los refranes son expresiones populares breves que condensan enseñanzas o ideas comunes de manera coloquial y familiar. Estas frases, propias de determinadas regiones o culturas, exigen que los niños realicen un esfuerzo vocal y cognitivo al expresarlas, ya que deben ser pronunciadas con claridad y sentido para que el mensaje sea comprendido. Algunos ejemplos incluyen: “Genio y figura hasta la sepultura” o “A río revuelto, ganancia de pescadores”.

Adivinanzas: Las adivinanzas son breves composiciones con un carácter lúdico y humorístico, pensadas para entretener y estimular el pensamiento en un entorno grupal. Su uso como estrategia didáctica permite a los niños trabajar la correcta pronunciación de las palabras, ya que un error en la dicción podría dificultar la comprensión del enigma. Además, promueven la interacción verbal, el desarrollo de la imaginación y la agilidad mental.

Las dimensiones de los juegos recreativos se describen de la forma siguiente:

Dimensión física: Las actividades recreativas favorecen el fortalecimiento tanto de la motricidad gruesa como de la fina. Acciones como correr, saltar o lanzar permiten

mejorar la coordinación corporal, el equilibrio y la capacidad física general.

Dimensión cognitiva: El juego activa diversas funciones mentales, como la concentración, la memoria y la capacidad para resolver desafíos. Asimismo, impulsa el desarrollo de la creatividad y potencia la imaginación.

Dimensión social: Los juegos recreativos estimulan las relaciones interpersonales, enseñando a colaborar con otros, a compartir y a seguir reglas establecidas, aspectos fundamentales para el crecimiento en habilidades sociales y emocionales.

Dimensión emocional: Jugar facilita la manifestación de sentimientos y contribuye a manejar emociones como el estrés o la ansiedad. También refuerza la seguridad en uno mismo y mejora la valoración personal.

Dimensión cultural: Los juegos recreativos actúan como vehículos de transmisión de valores, tradiciones y prácticas culturales, ayudando a conservar la identidad colectiva y promoviendo el respeto por otras culturas.

Los fundamentos de la comunicación Oral se definen de la forma siguiente:

El proceso de adquirir el lenguaje oral se inicia de manera espontánea en los niños, sin que sea necesario un esfuerzo consciente ni una intención deliberada, y se extiende a lo largo de toda la niñez. Esta forma de comunicación no puede considerarse únicamente como una consecuencia del desarrollo biológico o psicológico, ni se manifiesta de igual manera en todos los individuos, ya que está profundamente influenciada por el entorno y la experiencia particular de cada niño.

Dolorier (2000) sostiene que la oralidad representa la manera más instintiva, esencial y primaria de generar lenguaje en los seres humanos. El habla se constituye como un sistema autónomo, que no depende de otras formas comunicativas para existir. Esta independencia marca una diferencia clara con la escritura o con procesos como la conversión de texto a voz, ya que estas son construcciones secundarias, artificiales y derivadas, que solo pueden surgir después de la existencia del lenguaje oral.

A partir de lo planteado, es evidente que la comunicación verbal cumple una función central tanto en el desarrollo integral de la persona como en su capacidad para

interactuar socialmente. A través del habla, se pueden manifestar pensamientos, emociones e ideas. Sin embargo, para que esta capacidad se desarrolle plenamente, resulta fundamental que el entorno proporcione afecto, seguridad y aceptación. El temor al juicio o al ridículo puede hacer que muchas personas opten por guardar silencio, reprimiendo así su expresión verbal. Un obstáculo actual significativo en la promoción de la oralidad es que los adultos tienden a acaparar la conversación, limitando las oportunidades de los niños para explorar su propia voz, ampliar su vocabulario y construir su identidad comunicativa.

Las teorías de la comunicación oral que desarrollan la acción operacional:

La teoría ambiental de Skinner (como se cita en Muñoz, 2003) analiza cómo se desarrolla la expresión oral en el nivel primario en la ciudad de Cusco. De acuerdo con esta propuesta, el entorno social y los factores externos desempeñan un papel determinante en el proceso de adquisición del lenguaje. Se parte de la premisa de que las personas nacen sin conocimientos lingüísticos, como si fueran una página en blanco, y es a través de la influencia del ambiente que se configura el aprendizaje verbal. Esta teoría sostiene que el lenguaje surge como producto de múltiples conductas repetidas, y resalta que las consecuencias del habla están condicionadas por la mediación de otros individuos. Es decir, el hablante responde ante influencias sociales que funcionan como reguladores de su conducta. En este marco, la adquisición del lenguaje se ve favorecida cuando se obtiene una retroalimentación positiva, ya sea directa o a través de la reacción de los demás. Por ello, los teóricos del enfoque ambiental defienden la idea de que el aprendizaje verbal se basa en conductas que siguen reglas, lo que implica actuar conforme a instrucciones, modelos, consejos o principios definidos (p. 19).

La teoría del innatismo, desarrollada por Viladon (2019), en el contexto de la comunicación oral en la educación inicial, plantea que el lenguaje no se aprende, sino que está presente de forma innata. Desde esta perspectiva, los principios que rigen el lenguaje están incorporados de forma natural en el ser humano, y por tanto, los niños no requieren de una enseñanza directa ni de experiencias concretas para desarrollarlo.

Respecto a la teoría cognitiva, Jean Piaget (ibid., p. 21), en su obra *Desarrollo de la Comunicación Oral en la Educación Preescolar*, publicada en Cusco en diciembre de 2010, sostiene que el lenguaje surge como una manifestación secundaria del pensamiento. Para Piaget, el origen del lenguaje está vinculado a la aparición de la función simbólica, que se desarrolla antes de la expresión verbal propiamente dicha. Las actividades simbólicas, los juegos de imitación, los dibujos y representaciones gráficas son elementos que reflejan cómo el lenguaje se integra dentro de un proceso cognitivo más amplio: la capacidad de simbolizar.

La teoría sociocultural de Vygotsky, presentada en su libro *Desarrollo de la Comunicación Oral en las Aulas de Educación Infantil* (Cusco, diciembre de 2010), resalta la influencia central de la cultura en la evolución del lenguaje y del individuo. Vygotsky plantea que la adquisición del lenguaje no puede explicarse sin considerar factores sociales, la imitación como base del aprendizaje y el desarrollo cognitivo. El fortalecimiento de la oralidad desde los primeros años es clave, ya que la escuela es uno de los entornos sociales más influyentes para el niño. En este sentido, lograr que los estudiantes encuentren y desarrollen su voz en el entorno escolar es crucial, pues esa experiencia se convertirá en un referente para su desenvolvimiento en otros espacios sociales. Desde el inicio de la formación escolar, es importante estimular la capacidad expresiva del niño en el aula, ya que ello contribuye a su sentido de identidad, a su confianza personal y a su integración social. Un niño que puede comunicarse con soltura, adecuación y seguridad frente a sus compañeros estará mejor preparado para insertarse en la vida comunitaria con éxito (Sovero, 2003).

Por otro lado, los fundamentos de otras teorías complementarias de la comunicación oral son:

La comunicación oral es una práctica intrínseca al ser humano, inherente a su condición de especie y profundamente enraizada en un contexto social específico, donde cobra un significado particular según la manera en que se manifiesta, las circunstancias que la rodean y el tipo de audiencia a la que va dirigida. Esta forma de interacción se

concreta mediante el cuerpo, a través del uso de los órganos faciales, la voz y otras expresiones que, al ser percibidas, provocan reacciones tanto verbales como no verbales en quienes las reciben (Hilde Brant, 2000, p. 27).

Si bien el lenguaje oral forma parte de la naturaleza humana, su desarrollo no ocurre de forma automática. Requiere de un acompañamiento constante por parte de los adultos que rodean al niño —ya sean padres, docentes u otras figuras cercanas—, quienes deben guiarle con orientaciones claras durante sus primeras interacciones verbales. Estas orientaciones tienen como propósito fomentar el respeto por ciertas normas conversacionales básicas, tales como: pedir la palabra, escuchar con atención, respetar los turnos al hablar, formular preguntas, responderlas adecuadamente, argumentar ideas y sostener una postura personal en un intercambio comunicativo.

Además de estas reglas, existen métodos pedagógicos lúdicos que estimulan la oralidad durante la infancia temprana, promoviendo una aproximación dinámica y amena. Ejemplos de estas estrategias son: los trabalenguas, las rimas, las adivinanzas, los cuentos, la descripción de imágenes, el uso de videos, la observación y narración de objetos, así como la realización de experimentos. Estas herramientas ofrecen múltiples beneficios para el desarrollo del lenguaje oral, entre ellos: mejorar la atención, afinar la capacidad de escucha, potenciar la imaginación, favorecer la concentración, fomentar la observación, así como promover la reflexión y el razonamiento. Todo esto contribuye significativamente al enriquecimiento del conocimiento en los niños.

En un plano más general, la oralidad puede definirse como un proceso comunicativo que involucra a dos o más participantes que se encuentran compartiendo un mismo espacio físico, utilizando recursos verbales, vocales y corporales (no verbales) para interactuar. Es fundamental distinguir la oralidad del simple acto de hablar en voz alta, ya que no toda expresión verbal implica necesariamente comunicación. Para Marx (1977), la oralidad se construye en la interacción entre múltiples interlocutores que coexisten en un espacio común, y es crucial diferenciar entre la mera expresión individual y la verdadera comunicación. Esta distinción es también enfatizada por Sovero (2003), quien resalta que la oralidad adquiere sentido pleno solo dentro del proceso comunicativo entre personas.

En este sentido, los elementos didácticos destinados a fomentar la expresión oral dentro de todo el marco teórico se estructuran de la siguiente manera:

Los recursos didácticos pueden definirse como herramientas o materiales que resultan funcionales dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de estos recursos, el docente tiene la posibilidad de abordar distintos contenidos con sus estudiantes, facilitando la comprensión y asimilación de los temas tratados. Asimismo, estos materiales contribuyen a que el educador cumpla eficazmente su rol formativo, ya que promueven la participación activa del alumno mediante actividades diseñadas por el propio maestro.

Desde este enfoque, puede afirmarse que el uso de recursos didácticos debe estar fundamentado en una planificación sistemática e integrada, que permita transmitir y construir los conocimientos de manera clara y significativa. Al ser bien empleados, estos recursos se transforman en verdaderas herramientas que estimulan el pensamiento, impulsan la innovación pedagógica y fortalecen la motivación hacia el aprendizaje.

En mención a lo anterior, las actividades que potencia el desarrollo de la variable que se va a medir se establecen:

Lazo (2000) sostiene que la actividad constituye un proceso mediante el cual el ser humano responde a sus propias necesidades y se vincula con su entorno, adoptando una disposición específica frente a este, en el marco de una interacción constante entre el sujeto y el objeto. Es a través de esta interacción que se genera un reflejo psíquico, el cual actúa como mediador en dicha relación.

Asimismo, se puede considerar la actividad como una manifestación dinámica del actuar humano, orientada a alcanzar metas definidas de forma consciente, con el propósito de satisfacer tanto sus necesidades como sus intereses personales. También se plantea que esta actividad refleja una actitud esencial y activa del individuo frente a la realidad que lo rodea.

Por lo tanto, las dimensiones de la comunicación integral, que promueve, la práctica de comunicación en estudiantes de primaria es:

- El vocabulario.
- La fluidez verbal.
- La expresión.

Para tener mejor perspectiva de la investigación se justifica de la siguiente manera:

Justificación social: La presente investigación cobra relevancia debido a que la comunicación oral constituye una habilidad fundamental para la convivencia en sociedad, facilitando la interacción, la expresión de ideas, la solución de conflictos y la participación activa en distintos entornos. En la Institución Educativa N.º 84220 Potrero-San Buenaventura, se ha identificado que un número considerable de estudiantes presenta dificultades para expresarse de manera clara y eficaz, lo cual repercute negativamente en su integración tanto en el ámbito escolar como social. Frente a esta situación, la incorporación de juegos recreativos como recurso pedagógico se presenta como una alternativa viable para fomentar un ambiente educativo más inclusivo, donde se potencie la expresión oral, el desarrollo de la autoestima y una convivencia basada en el respeto y la colaboración.

Justificación teórica: Desde el punto de vista conceptual, el lenguaje oral se desarrolla en estrecha relación con las interacciones sociales y los contextos significativos en los que el niño se desenvuelve. En este sentido, teóricos como Vygotsky subrayan el rol del juego y de la mediación social en el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, mientras que Piaget sostiene que el juego es una actividad esencial en el proceso de maduración cognitiva y lingüística. Con base en estas perspectivas, se plantea que los juegos recreativos, además de estimular la imaginación y la creatividad, permiten generar escenarios auténticos donde el uso del lenguaje se da de forma espontánea y motivadora, contribuyendo así al desarrollo de la competencia comunicativa.

Justificación práctica: En términos aplicados, esta propuesta representa una alternativa innovadora y flexible que se adapta fácilmente al contexto del aula. A través de juegos previamente organizados, se pretende fortalecer habilidades comunicativas

como la fluidez verbal, la comprensión auditiva, el enriquecimiento del vocabulario y la coherencia en la expresión de ideas. Estos juegos no implican grandes inversiones económicas ni requieren equipamiento tecnológico sofisticado, lo que garantiza su implementación práctica y sostenible en el tiempo. Además, fomentan valores como el trabajo en equipo, la equidad en la participación y el aprendizaje significativo a través de la experiencia.

Justificación metodológica: Desde la dimensión metodológica, esta investigación adopta un enfoque cualitativo con una orientación participativa, priorizando la observación directa y la interacción entre los estudiantes como eje central del proceso. La incorporación de juegos recreativos permitirá realizar una evaluación continua y formativa del progreso en la comunicación oral. Se aplicarán técnicas activas, estrategias colaborativas y dinámicas adaptadas a los estilos de aprendizaje predominantes en los niños de primaria. Esta metodología está alineada con los principios del Currículo Nacional del Perú, que promueve aprendizajes contextualizados, colaborativos y centrados en el estudiante.

Aporte científico: El valor científico de este estudio radica en que ofrece una propuesta metodológica centrada en el uso de actividades lúdicas como medio para fortalecer una competencia clave como lo es la oralidad. Su implementación permitirá recopilar evidencia sobre la eficacia de los juegos recreativos como herramienta pedagógica, lo cual puede ser útil para su aplicación en contextos similares. Además, el proyecto busca enriquecer la práctica docente mediante la incorporación de estrategias innovadoras y motivadoras, y generar nuevas líneas de investigación en torno a la relación entre juego y lenguaje en la educación primaria.

En la actualidad, el uso de estrategias adecuadas en la enseñanza de la comunicación oral es crucial, dado el constante cambio educativo y la necesidad de fomentar aprendizajes efectivos en la Educación Básica. No obstante, el rendimiento de los estudiantes se ve influenciado por múltiples factores que pueden limitar su aprovechamiento en esta competencia. Entre estos factores destaca la predisposición positiva hacia los juegos recreativos como recurso eficiente, ya que permiten optimizar el

tiempo y el esfuerzo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, las estrategias pedagógicas utilizadas tienen un impacto directo en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños y niñas. Aunque su diseño y aplicación requieren un enfoque multidisciplinario, la diversidad de juegos disponibles como herramientas metodológicas puede marcar una diferencia significativa en la calidad del aprendizaje de la comunicación oral, especialmente en el nivel de Educación Primaria.

La descripción del problema de diversos alcances es la siguiente:

La comunicación oral puede definirse como la capacidad de interactuar verbalmente, utilizando el lenguaje con claridad, fluidez, coherencia y persuasión. Esta competencia se expresa a través del habla y, como señala Lazo, también representa una forma de manifestación del sistema comunicativo.

Según el autor, esta manifestación permite transmitir emociones, pensamientos y estados de ánimo. El lenguaje oral se convierte así en el núcleo de la vida en sociedad, dado que la mayoría de las interacciones humanas se realizan a través del habla. A partir de esta forma de expresión, se generan significados y construcciones sociales diversas.

En cuanto a la planificación docente, se ha identificado que solo un aproximado del 21% de las profesoras incluye en sus sesiones objetivos claros relacionados con el desarrollo de la oralidad. Sin embargo, frecuentemente lo que ocurre en el aula no se ajusta a lo que las docentes han consignado en sus planes, pues entre el 14% y 31% de ellas no ejecutan los propósitos establecidos previamente.

Respecto al desarrollo de las clases, se percibe un desequilibrio entre quienes presentan los contenidos y quienes no lo hacen. Por ejemplo, cerca del 26% de las docentes lo hacen siempre o en algunas ocasiones, mientras que otro 24% lo hace con escasa frecuencia o nunca. Esta situación restringe la posibilidad de que los alumnos expresen sus dudas o compartan sus puntos de vista. En muchos casos, las docentes priorizan sus propios intereses temáticos en lugar de responder a las necesidades reales de sus estudiantes. De esta manera, llegan al aula sin fomentar el diálogo sobre las semejanzas o diferencias que puedan tener los niños respecto a los temas tratados, lo cual impide

identificar los aspectos clave que deberían ser abordados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta problemática no es ajena a la realidad de los estudiantes del primer grado en la institución educativa, y es en este contexto que se formula la situación problemática objeto de estudio:

¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos permite mejorar la comunicación oral en los niños y niñas de primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero, San Buenaventura, Marañón, Huánuco en 2024?

Conceptuación y Operacionalización de Variables

Definición conceptual

Según Jorge (2000), los juegos recreativos constituyen una actividad lúdica en la que participan una o más personas, teniendo como propósito fundamental ofrecer momentos de diversión y esparcimiento a quienes intervienen en ella.

Por su parte, Muñoz (2003) sostiene que la comunicación oral representa la manifestación más espontánea, básica y primigenia del lenguaje en los seres humanos. Esta forma de expresión se desarrolla de manera autónoma, sin depender de otros sistemas para existir.

Definición operacional.

El juego recreativo, orientado a potenciar la comunicación oral, considerará diversas dimensiones, entre ellas: la motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social, afectiva, emocional y cultural. Estas serán evaluadas mediante un baremo de tres niveles: alto, medio y bajo.

En cuanto a la medición de la variable comunicación oral, se tomarán en cuenta dimensiones específicas como el uso del vocabulario, la fluidez verbal y la capacidad expresiva. Para ello, se empleará una lista de cotejo con indicadores observables, utilizando las opciones de respuesta: Sí o No.

La hipótesis, fue planteada de la forma siguiente:

H1: La aplicación de los juegos recreativos permiten mejorar la comunicación oral en niños y niñas de primer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2024.

H0: La aplicación de los juegos recreativos no permiten mejorar la comunicación oral en niños y niñas de primer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2024.

El objetivo general y los específicos se presenta de forma siguiente:

Objetivo general

Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos permite mejorar la comunicación oral en niños y niñas de Educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2024.

Objetivos específicos fueron:

- Identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral de los niños y niñas de Primer Grado de educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura Marañón Huánuco el 2024, antes de la aplicación de los juegos recreativos.
- Identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral de los niños y niñas de Primer Grado de educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura Marañón Huánuco el 2024, después de la aplicación de los juegos recreativos.
- Comparar los niveles de desarrollo de la comunicación oral de los niños y niñas antes y después de la aplicación del pre test y post test del grupo experimental.

Metodología

El tipo y diseño de investigación se describe de la forma siguiente:

Tipo de investigación.

Este estudio se enmarca dentro del enfoque cuantitativo y presenta un alcance explicativo. De acuerdo con Hernández (2014), las investigaciones de tipo explicativo se distinguen por su intención de identificar relaciones causa-efecto entre los elementos que conforman el fenómeno analizado.

Diseño de investigación.

El diseño adoptado en esta investigación es de tipo preexperimental, el cual se define por la manipulación deliberada de una variable independiente con el propósito de observar su repercusión sobre una variable dependiente. Este diseño implica la aplicación de una intervención en un solo grupo de estudio. Según lo planteado por Marx (1977), un diseño experimental debe incorporar ciertos elementos fundamentales como los siguientes:

GE : 01 X 02

Donde:

GE: Grupo experimental.

X: Variable dependiente.

01: pre-test.

02: post-test.

Población Muestral.

Estuvo constituido por la totalidad de los alumnos del nivel primario, 18 niños y niñas:

Tabla 01

Estudiantes de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón.

Sección	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
Primer grado	10	08	18
Total	10	08	18

Fuente: La nómina de los alumnos de primaria matriculados.

Las técnicas e instrumentos de investigación que se emplearon fueron:

Técnica.

Se aplicó la técnica de observación directa para examinar el fenómeno en estudio. En palabras de Arias (2020), esta técnica se utiliza para el recojo o recopilación de datos en la indagación científica e incluye la recolección de datos de un conjunto de individuos, que permitirá al investigador obtener sus objetivos de investigación. Esta herramienta facilitó el análisis del comportamiento de los sujetos dentro de su entorno habitual.

Instrumento.

Con el fin de recolectar información sobre la variable de comunicación oral en los grupos evaluados, tanto en el pretest como en el postest, se utilizó una lista de cotejo como instrumento. Se desarrollaron sesiones de aprendizaje alineadas con este recurso. Según Arias (2020), este tipo de instrumento corresponde a “una situación controlada a partir de criterios e indicadores con el propósito de evaluar el nivel de creatividad”. Es un recurso que permite a los estudiantes evidenciar sus logros en el área cognitiva o mostrar el avance progresivo en alguna competencia o capacidad. Debido a su

naturaleza, requiere una respuesta construida por el alumno. Además, el instrumento fue validado a través del juicio de expertos, como se detalla en la tabla 02.

Tabla 02.

Validez de expertos:

Nº	Experto	Grado académico	resultado
	Mg. Lucy Janet Varas Boza		bueno
	Mg. Benhur Valentín Campos Atoche	Magister	bueno
	Mg. Alan Valverde Sarmiento	Magister	bueno

El procesamiento y análisis de la información se realizó de la forma siguiente.

Una vez finalizado el proceso de recopilación de datos, se procedió a sistematizar la información con el propósito de obtener conclusiones que permitieran dar respuesta a las preguntas de investigación y verificar la hipótesis planteada. Esto implicó llevar a cabo diversas acciones encaminadas a sintetizar las observaciones registradas en el instrumento aplicado. Se realizó una clasificación entre los datos cuantitativos y cualitativos, los cuales se organizaron en tablas estadísticas y representaciones gráficas de barras. Posteriormente, se interpretaron los resultados obtenidos. Además, mediante la aplicación de la prueba t de Student, se analizaron las medias y desviaciones estándar de los conjuntos de datos, con el fin de determinar si las diferencias observadas entre dichos valores eran estadísticamente significativas o si respondían únicamente al azar.

RESULTADOS

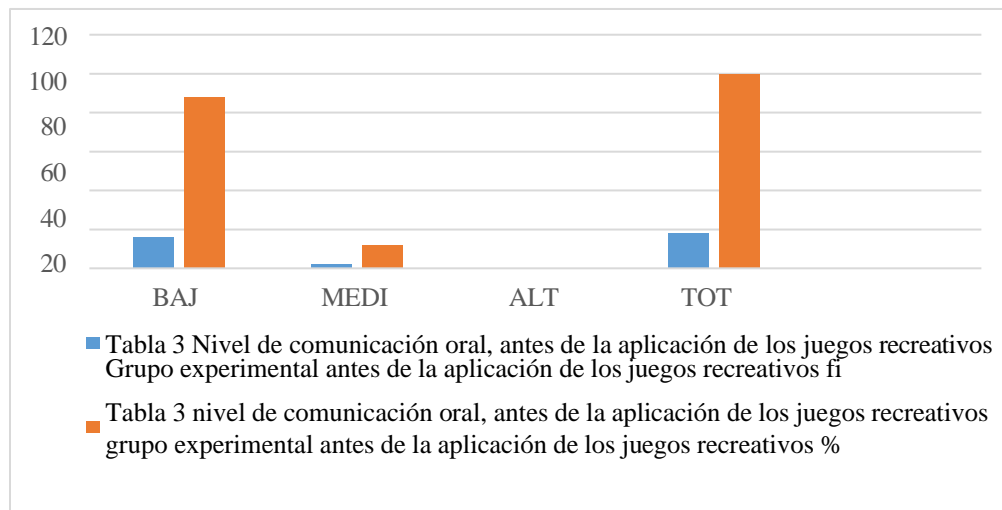
Tabla 3

Nivel de comunicación oral, antes de la aplicación de los juegos recreativos

Nivel De La Comunicación Oral	Grupo Experimental	
	Antes De La Aplicación De Los Juegos Recreativos	
	Fi	%
Bajo	16	88
Medio	02	12
Alto	00	00
TOTAL	18	100

Fuente: Nomina de Estudiantes de Educación primaria 2024

Figura 1



Análisis:

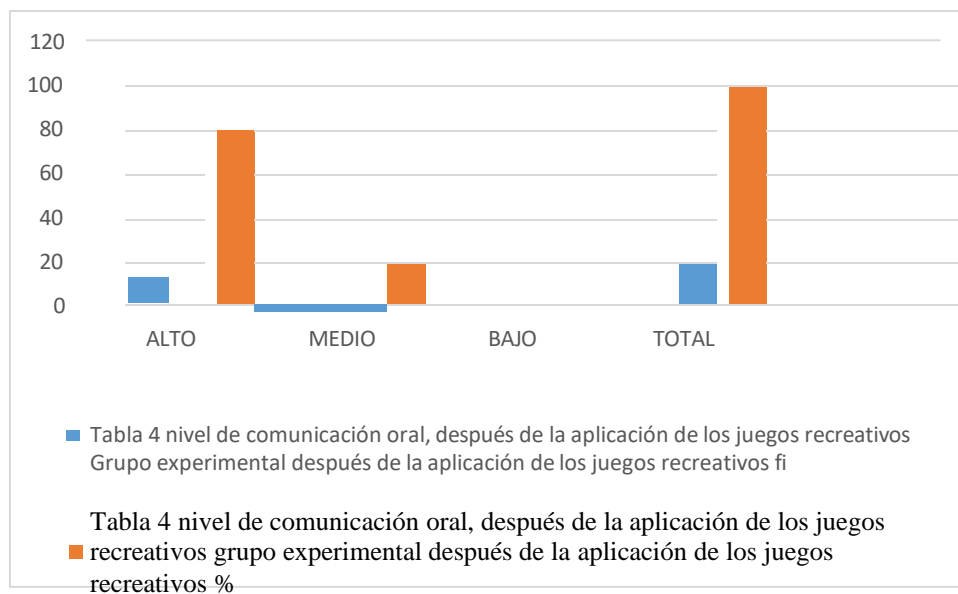
Tal como se presenta en la tabla N.º 03 y la figura 01, se evidencia que el 88% de los alumnos se ubican en un nivel bajo en cuanto a comunicación oral, en tanto que el 12% alcanza un nivel medio, y ningún estudiante logra posicionarse en un nivel alto. Estos resultados corresponden a la evaluación diagnóstica realizada antes de implementar la estrategia de los juegos recreativos.

Tabla 4

Nivel de comunicación oral, después de la aplicación de los juegos recreativos

Comunicación oral	Grupo Experimental Después de la aplicación de los juegos Recreativos	
	Fi	%
ALTO	15	83
MEDIO	03	17
BAJO	00	00
TOTAL	18	100

Fuente: Nomina de Estudiantes de Educación primaria, 2024

Figura 2**Análisis**

Según lo mostrado en la tabla N.º 04 y la figura 02, se aprecia que el 83% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto en comunicación oral, mientras que el 17% se ubicó en un nivel medio, sin registrarse casos en el nivel bajo. Estos resultados corresponden a la evaluación posterior a la implementación de los juegos recreativos, es decir, al pos test.

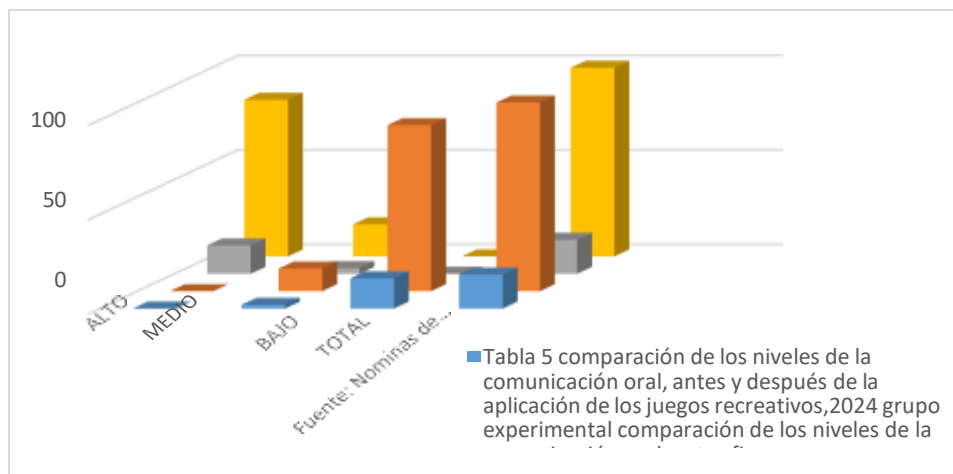
Tabla 5

Comparación de los niveles de la comunicación oral, antes y después de la aplicación de los juegos recreativos,2024

Aprendizaje	Grupo experimental			
	Comparación de los niveles de la comunicación oral			
	Antes		Después	
	Fi	%	Fi	%
Alto	00	00	15	83
Medio	02	12	03	17
Bajo	16	88	00	00
Total	18	100	18	100

Fuente: Nomina de Estudiantes de primaria, 2024

Figura 3



Análisis

En la tabla N.º 05 y la figura 03, al comparar los resultados obtenidos antes y después de aplicar los juegos recreativos, se nota una diferencia considerable del 66% en el nivel alto de comunicación oral. Asimismo, se registra un 5% en el nivel medio y un 16% en el nivel bajo, lo que demuestra un cambio significativo tras la intervención.

Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos en este estudio reflejan que la implementación de juegos recreativos tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la comunicación oral en los estudiantes de primer grado de la I.E. N.º 84220 Potrero-San Buenaventura. Los datos recogidos evidencian que, antes de aplicar la estrategia, el 88% de los niños presentaba un nivel bajo en esta competencia. Sin embargo, tras la intervención, el 83% logró ubicarse en un nivel alto. Este avance se refleja en la mejora de aspectos como la fluidez al hablar, la riqueza del vocabulario y la capacidad de expresarse con coherencia, resultados corroborados por el análisis estadístico, el cual indicó una diferencia significativa entre el pretest y el postest ($p < 0.05$).

Estos resultados coinciden con la base teórica y los estudios revisados previamente. Por ejemplo, Aliaga (2023) y Vargas (2022) sostienen que los juegos recreativos estimulan la socialización y promueven un aprendizaje dinámico. Del mismo modo, Crisolo (2023) identificó una relación positiva entre el uso del juego y el desarrollo de la expresión verbal. También se reafirma lo planteado por Ávila (2000) y Chuquimantari (2000), quienes sostienen que el uso de estrategias lúdicas como canciones y representaciones teatrales contribuye significativamente al fortalecimiento de la comunicación oral. Los resultados de esta investigación confirman dichas afirmaciones, evidenciando que los juegos recreativos, además de favorecer el lenguaje oral, fortalecen la autoestima y fomentan la interacción entre los estudiantes, como lo mencionan Ballón y Campos (2019).

La aplicación de la prueba Chi-cuadrado validó que las diferencias encontradas no fueron producto del azar, sino resultado directo de la intervención pedagógica. Así, se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se descarta la hipótesis nula (H0), concluyendo que los juegos recreativos son una estrategia eficaz para potenciar la comunicación oral en estudiantes de educación primaria. En consecuencia, se resalta la necesidad de considerar esta herramienta lúdica como parte esencial del currículo escolar, con el propósito de enriquecer el lenguaje oral y fortalecer la dinámica comunicativa en el entorno educativo.

Conclusiones

El objetivo general: Fue mejorar la comunicación Oral de los estudiantes de primer grado de Educación Primaria y se concluye que el 66% de los estudiantes lograron mejorar su comunicación.

En el objetivo N° 01: Fue identificar el nivel de comunicación oral, antes de la aplicación de los juegos recreativos y se concluye que el 88% de los estudiantes presentan un nivel bajo de comunicación oral, mientras que el 12%, están en nivel medio y ninguno se encuentran en nivel alto de comunicación oral.

En el objetivo N° 02: Fue identificar el nivel de comunicación oral, después de la aplicación de los juegos recreativos y se concluye que el 83% de los estudiantes presentan un nivel alto de comunicación oral, mientras que el 17%, están en nivel medio y no hay ninguno en nivel bajo de comunicación oral.

En el objetivo N° 03: Fue comparar los niveles de comunicación oral antes y después de la aplicación de los juegos recreativos, se evidencia que hay una diferencia significativa del 66% del nivel alto de comunicación oral, mientras que el 5%/en nivel medio y el 16% en nivel bajo.

Recomendaciones

Al director de la Institución Educativa se le recomienda impulsar una cultura organizacional que reconozca y valore las estrategias lúdicas como herramientas eficaces para fortalecer las habilidades comunicativas. También se sugiere promover jornadas de formación docente a través de talleres interactivos centrados en juegos educativos, lo cual permitirá su incorporación en las programaciones curriculares institucionales. Además, sería conveniente compartir los resultados exitosos de este estudio con toda la comunidad educativa, presentándolos como una experiencia destacada de innovación pedagógica.

En cuanto a los docentes del nivel primario, se les anima a integrar los juegos recreativos de forma constante en sus clases, no como elementos aislados, sino como componentes esenciales del proceso educativo. Es importante que tomen en cuenta las diferencias individuales de sus estudiantes, ajustando las actividades lúdicas según sus edades, intereses particulares y entornos socioculturales. Igualmente, se les recomienda utilizar los momentos de inicio y cierre de clase para realizar dinámicas que fortalezcan la oralidad y estimulen la interacción entre pares.

Por otro lado, se invita a los padres de familia a involucrarse de manera activa en el desarrollo comunicativo de sus hijos, generando en el hogar espacios para conversar, contar cuentos, cantar, jugar y compartir adivinanzas. Es crucial que reconozcan el juego como un medio valioso para el aprendizaje, y que fortalezcan en sus hijos la seguridad para expresarse libremente. Su acompañamiento, atención y disposición para escuchar juegan un papel fundamental en el progreso del lenguaje oral.

Referencias Bibliográficas

- Aliaga, G. (2023). *El trabalenguas para mejorar la comunicación oral en estudiantes de educación primaria del colegio “Teodoro Peñaloza” de la provincia de Chupaca, Región Junín*. Tesis para optar el bachiller en educación primaria.
- Arias, M. (2022). *Juegos recreativos para estudiantes de educación primaria*. Recuperado de: https://repositorio.juegosrecreativos/20.500.12390/2237/1/Arias_Gonzales_juegos_recreativos_online_libro.pdf
- Arthur, B. (1983). *Aprendizaje, Lenguaje y Cognición*. Trillas. 1ra. México.
- Ávila, H. (2000). *Diccionario de Terminología e Indicadores Socio Educativos*. Editorial Mantaro. Lima.
- Batalla, M. (2022). *La expresión oral haciendo uso de Fichas Ilustrativas a los alumnos del segundo Grado de Primaria de Tingo*. Tesis para obtener el grado de bachiller.
- Campos, A. (2019). *La comunicación oral en primaria*. Editorial INAP. Huancayo. Pedagógica. Editora Gráfica. 1ra.Edición. Huancayo.p.88
- Chuquimantari, D. (2000). *Las canciones como medio eficaz para desarrollar la expresión oral” de los niños y niñas del Segundo grado de educación primaria de la I. E. N° 31543 Túpac Amaru*. Tesis para optar el título de licenciado en educación primaria Universidad Nacional de Trujillo.
- Crisólogo, M. (2023) *La expresión oral en comunicación integral*. Editorial. Abedul. Lima.p.66
- Hernández Sampieri, R. (2014) *Metodología de la investigación*. Obtenido de: https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Dolorier, R. (2000) *Técnicas de la comunicación oral*. Universidad Nacional de la

Cantuta Lima.p.388

- Hernández Sampieri (2016). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Obtenido de:
https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/618544/mod_resource/content/1/T%C3%A9cnicas%20y%20m%C3%A9todos%20inv.pdf
- Hildebrandt, M. (2000) *Psicología del Aprendizaje y de la enseñanza*.
- Lazo, (2000). *La comunicación oral a través de fichas léxicas en niños de segundo grado de educación primaria*. Tesis para optar la licenciatura en la universidad Pedro Ruiz Gallo.
- Marx, M. (1977) *Juegos recreativos en primaria*. Editorial. Ministerio de Educación. Lima.p.44
- Muñoz, B. (2003) *Nuevos Rumbos de la Pedagogía en comunicación oral*. Editorial. San Marcos. Lima.p.33
- Pestalozzi, V. (2019). *Juegos Recreativos para mejorar la comunicación oral en los alumnos del segundo Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata*. [Tesis para obtener el bachiller en la universidad de Lambayeque]. Repositorio UDL.
- Sito, R. (2020) *Técnicas de la comunicación oral* Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle". La Kantuta. Lima.p.77
- Severo, N. (2003) *Manual de Actividades para mejorar la comunicación oral en estudiantes de primaria*.p.88.
- Valladares, U. (2020). *Comunicación Oral en primaria*. Editorial Mantaro. Lima.p.44 Vargas, E. (2022). *Diseño Curricular de educación primaria*. Universidad César Vallejo. Trujillo.p.45
- Vidalon, F. (2019). *La comunicación oral en niños de segundo grado de educación primaria de la escuela Miguel Grau*. [Tesis para optar la licenciatura en la Universidad de Cajamarca]. Repositorio UDC.

ANEXOS

1. Anexos y apéndices.

1.1. Matriz de operacionalización de variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores		Escala de medición
Juegos Recreativos	Para Jorge (2000), un juego recreativo, es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.	Los juegos recreativos se presentan como juego, tendrá en cuenta las dimensiones tales como: Dimensión motriz, sensorial, creativa, cognitiva, social, afectiva, cultural, emocional y cultural y cuyo baremo será alto, medio y bajo.	motriz, sensorial	Practica movimientos alternos observando los objetos		SI-5 NO-2
			creativa, cognitiva	Realiza movimientos creativos y razona		
			social, afectiva	Juega con sus compañeros de forma divertida		
			cultural, emocional	Expresa su alegría cuando juego con sus compañeros		
Comunicación Oral	Ong, (1987) la comunicación oral, es la forma más natural, elemental y original de producción del lenguaje humano. Es independiente de cualquier otro sistema: existe por sí misma, sin necesidad de apoyarse en otros elementos. Esta característica la diferencia de la escritura, estructura secundaria y artificial que no existiría si, previamente, no hubiera ningún tipo de expresión oral. (pág. 33)	Se tiene como medio de transmisión entre dos o más personas. Para comunicación se tendrá en cuenta las dimensiones tales como:	referencial	Habla en forma espontánea con sus compañeros	1,2,3	La variable a medir es la comunicación oral con planificación de sesiones de aprendizaje
			interferencial	Habla en forma espontánea con sus compañeros de manera continua	4,5,6	
					7,8,9	
			autorreferencial	Habla en forma espontánea y usa su yo para comunicarse	10,11,12 13,14,15	

1.2. Matriz de consistencia.

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿En qué medida las aplicaciones de los juegos recreativos permiten mejorar la comunicación oral de los niños de educación primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2020?	Juegos Recreativos	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación de los juegos recreativos permite mejorar la comunicación oral en niños y niñas de Primer Grado aplicación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2020.</p>	Las aplicaciones de los juegos recreativos permiten mejorar significativamente la comunicación oral en niños y niñas de primer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2020.	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>De tipo explicativo.</p> <p>Diseño de la Investigación:</p> <p>Diseño se encuentra en el diseño pre experimental.</p> <p>GE 01 X 02</p> <p>Donde:</p> <p>GE: Grupo experimental. X: Variable dependiente. 01: pre-test. 02: pos-test.</p> <p>La población muestral y está constituido por 18 alumnos.</p> <p>Técnica e Instrumento:</p> <p>La técnica será la observación directa y el instrumento una lista de cotejo.</p>
	Comunicación Oral	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral de los niños y niñas de Primer Grado de educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2020., antes de la aplicación de los juegos recreativos • Identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral de los niños y niñas de Primer Grado de educación Primaria de la I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura – Marañón – Huánuco el 2020, después de la de la aplicación de los juegos recreativos. • Comparar los niveles de desarrollo de la comunicación oral de los niños y niñas antes y después de la aplicación del pre test y post test del grupo y experimental. 		

1.3. Instrumento de recolección de datos.

“LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LOS JUEGOS RECREATIVOS

Apellidos y nombres:

.....Sección:

Actividad o Estrategia:

Fecha:

N°	INDICADOR	R.O.		
		SI	NO	
01	Cuando lee una lectura pronuncia			
02	Expresa oralmente con coherencia un texto leído			
03	Vocaliza con facilidad y claridad las			
04	Se expresa coherentemente frente al publico			
05	Pronuncia claro al expresarse en grupo			
06	Maneja una expresión fluida al interpretar			
07	Lee con claridad el texto o palabra			
08	Lee habitualmente en silencio, pero puede oralizar si es necesario			
09	Realiza expresiones orales			
10	Se comunica fluidamente con sus			
11	Practica movimientos alternos observando los objetos			
12	Realiza movimientos creativos y razona			
13	Juega con sus compañeros de forma divertida			
14	Expresa su alegría cuando juego con sus compañeros			
15	Expresa oralmente con coherencia un texto leído			

A =Siempre = 2 puntos

B = Casi siempre = 1 punto

C = Nunca = 0 puntos

Anexo 1.4. “PROYECTO DE INNOVACION”

PROPUESTA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN ORAL

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 84220 de Potrero – San Buenaventura
- 1.2. Nivel : Primaria.
- 1.3. Director : Alvino Sifuentes Sevillano.
- 1.4 Aula : 02
- 1.5 Tutora : Simeón Solano Príncipe.

II. INTRODUCCIÓN:

El presente trabajo tiene como finalidad fortalecer la comunicación oral en la práctica de los juegos recreativos para mejorar la comunicación oral en la institución educativa y se mejoren sus procesos cognitivos que ellos necesitan de acuerdo a sus propios intereses y necesidades cotidianas para desarrollar aprendizajes duraderos. En esta propuesta que presentamos también queremos integrar a la comunidad educativa, por ello vemos necesario introducir en las actividades a realizarse también a los padres de familia para que ellos desde su experiencia puedan comprender la importancia de mejorar su rendimiento académico a través del teatro de cuentos.

III. JUSTIFICACIÓN:

Esta propuesta concibe su justificación en el hecho de que constantemente aun en estos tiempos seguimos viendo a los estudiantes que no desarrollan sus habilidades, comunicativas en forma asertiva para la mejora de comunicación oral.

Ante esta problemática observada vimos que era necesario buscar alguna solución, que motivara a los estudiantes a seguir trabajando en la mejora de la comunicación oral para el desarrollo de sus competencias. Por ello nace esta propuesta pedagógica la cual une algo que les gusta a los estudiantes y lo que nosotros como docentes buscamos que ellos mejoren la comunicación. Además, esta propuesta está acorde con los lineamientos de la educación inicial.

IV. OBJETIVOS PROPUESTOS:

4.1. OBJETIVO GENERAL.

Mejorar la expresión oral de los niños y niñas de educación primaria a través de los juegos recreativos

4.2. DESCRIPCIÓN.

Esta propuesta pedagógica se realizará a través de sesiones de aprendizaje con diversos juegos recreativos, dichos alumnos serán los protagonistas principales de la mejora de su rendimiento académico. De esta forma buscamos que sea desterrada toda forma de aprendizaje memorístico, repetitivo y obligado para enfocarnos en un aprendizaje más divertido y acorde a la edad de los estudiantes. Cerraremos la jornada, reflexionando acerca de la actividad realizada y poniendo énfasis sobre todo en los comentarios que hagan los estudiantes sobre lo que han entendido de los talleres sesiones de expresión oral.

4.3. PLANIFICACIÓN.

Es aquí donde los maestros indagarán, leerán y seleccionarán la información necesaria sobre los temas que quieren abordar para poder de esta manera seleccionar los temas prácticos del teatro para niños para la mejora de su expresión oral.

4.4. EJECUCIÓN:

En esta etapa se iniciará la implementación de las actividades del uso de la técnica juegos recreativos. Programados, motivando a los estudiantes a participar de estos, dándoles a conocer el propósito de día de hoy, así como también motivándolos a mejorar su comunicación oral.

4.5. EVALUACION:

La evaluación será de tipo cualitativo, ya que para esto se observará el desarrollo de la actividad y las opiniones y actitudes de los estudiantes.

V. SELECCIÓN DE TEMAS DESARROLLADOS EN LAS SESIONES DE APRENDIZAJE.

N°	Sesiones de aprendizaje para su ejecución	Responsable
10	1. El telefono malogrado. 2. ¿Jugo quién soy? 3. El secreto. 4. Buscar la pareja. 5. Cantando canciones. 6. Veo Veo. 7. Simon dice. 8. Alegrar frases. 9. Cambiar los números por las palabras. 10. El secreto. 11. Discurso oral. 12. Imitaciones. 13. Aprender canciones 14. Trabalenguas cortos. 15. Adivinanzas y trabalenguas 16. Inventar historias. 17. ¿Que soy yo?	Simeón Solano Príncipe

Primero, los estudiantes deben colocarse en una hilera para que uno de ellos se sitúe en uno de los extremos y le cuente una frase al oído al otro. Este último tendrá que transmitírselo a quien tenga al otro lado alterando la oración: siguiendo este procedimiento sucesivamente, la última persona que reciba el mensaje tendrá que decirlo en voz alta para comprobar cómo lo han cambiado. Mediante fichas y un temporizador, dos equipos compiten por ganar un juego en el que se pone a prueba la expresión oral de los estudiantes. En cada ficha, la persona tendrá que realizar una acción, como describir un animal, pero no podrá reproducir las palabras que aparezcan, ya que son de la misma familia semántica. Cada acierto se convierte en un punto: cuando la cuenta atrás llegue al final, los equipos ya no podrán seguir sumando.

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles:
- ¿Para qué nos sirvió aprender a analizar el texto narrativo? ¿Cómo podemos utilizar estos aprendizajes en nuestra vida diaria?


IV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?	¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 01

JUEGO RECREATIVO	EL TELEFONO MALGRADO
PINTA CON CRAYONES EL TELEFONO	
	
LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES	
EL TELEFONO MALGRADO SE CAYO AL SUELO Y SE QUEBRO	

APRENDIZAJE 02

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : N° 84220 Potrero
 Director : Alvino Sifuentes Sevillano.
 Nivel : Primaria
 Grado y sección : Primer grado “A”
 Área : COMUNICACIÓN
 Fecha : 7/4/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Juego quien soy

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none"> Se expresa en forma oral y en su lengua materna 	Se expresa en su lengua materna usando el juego el juego quien soy	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase. ➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior. ➤ Presenta el propósito de la sesión: diles que hoy aprenderemos a comprender el teléfono malogrado ➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado. ➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas ➤ ¿De qué se trata la imagen? 	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos

Gracias a su compañero, que tratará de explicárselo mediante palabras. Para ello, tendrán que girar una ruleta en la que se encuentran distintas preguntas como: “¿el personaje lleva algo en el pelo?” y, respondiendo a cada una de ellas, tratarán de completarlo con éxito.

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo ?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles:
- ¿Para qué nos sirvió aprender a analizar el texto narrativo? ¿Cómo podemos utilizar estos aprendizajes en nuestra vida diaria?

VI. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

V° B° DIRECTOR

Docente

FICHA DE TRABAJO 02

JUEGO RECREATIVO	QUIEN SOY
PINTA MI MUÑECA	



LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES
QUEIN SOY MARA LA NIÑA MAS BONITA DEL AULA

SESION DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : N° 84220 Potrero
 Director : Alvino Sifuentes Sevillano.
 Nivel : Primaria
 Grado y sección : Primer grado “A”
 Área : COMUNICACIÓN
 Fecha :17/4/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “EL SECRETO

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none"> Se expresa en forma oral y en su lengua materna 	Se expresa en su lengua materna usando el juego el secreto	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase. ➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior. ➤ Presenta el propósito de la sesión: diles que hoy aprenderemos a comprender el secreto ➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado. ➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas ➤ ¿De qué se trata la imagen? 	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos

el resto de compañeros lo adivinen. La persona que lo acierte será la encargada de inventarse otro nuevo para escenificarlo otra vez. Todo esto hará que refuercen sus capacidades expresivas, ya que trabajan la gestualidad y el discurso.

El objetivo es que adivine qué tipo de personaje exhibe en su cabeza (un guitarrista, un bombero, un cocinero...) gracias a su compañero, que tratará de explicárselo mediante palabras. Para ello, tendrán que girar una ruleta en la que se encuentran distintas preguntas como: “¿el personaje lleva algo en el pelo?” y, respondiendo a cada una de ellas, tratarán de completarlo con éxito.

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo ?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles:
- ¿Para qué nos sirvió aprender a analizar el texto narrativo? ¿Cómo podemos utilizar estos aprendizajes en nuestra vida diaria?

VIII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 03

JUEGO RECREATIVO

EL SECRETO



LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES

EL SECRETO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS EN EL AULA

APRENDIZAJE 04

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : N° 84220 Potrero
 Director : Alvino Sifuentes Sevillano.
 Nivel : Primaria
 Grado y sección : Primer grado "A"
 Área : COMUNICACIÓN
 Fecha : 28/4/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "BUSCANDO PAREJA

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none"> Se expresa en forma oral y en su lengua materna 	Se expresa en su lengua materna usando el juego buscando el secreto	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase. ➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior. ➤ Presenta el propósito de la sesión: díles que hoy aprenderemos a comprender buscando pareja ➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado. ➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas ➤ ¿De qué se trata la imagen? 	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos
Buscar la pareja	

Relaciona en forma lógica de conceptos. Como bien indica su nombre, consiste en ‘emparejar’: es decir, asociar una carta con otra. He aquí donde entra la gran libertad de elección de la materia, pudiendo ser, por ejemplo, objetos relacionados (vaca y leche, pie y zapatilla), animales y su hábitat natural (león y selva, pájaro y nido) o animales y el tipo de sonido que emiten (perro y ladrido, lobo y aullido). Para jugar, basta con imprimir algunas imágenes y pegarlas en algún soporte duro que no se transparente.

El objetivo es que adivine qué tipo de personaje exhibe en su cabeza (un guitarrista, un bombero, un cocinero...) gracias a su compañero, que tratará de explicárselo mediante palabras.

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles:

X. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?	¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 03

JUEGO RECREATIVO	BUSCANDO PAREJA
PINTA MI PAREJA	
	
LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES	
BUSCO MI PAREJA EN EL AULA	

APRENDIZAJE 05

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : N° 84220 Potrero
 Director : Alvino Sifuentes Sevillano.
 Nivel : Primaria
 Grado y sección : Primer grado "A"
 Área : COMUNICACIÓN
 Fecha : 2/5/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "CANTANDO CANCIONES"

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none"> Se expresa en forma oral y en su lengua materna 	Se expresa en su lengua materna usando el juego cantando canciones infantiles	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

XI. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase. ➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior. ➤ Presenta el propósito de la sesión: diles que hoy aprenderemos a comprender el canto de canciones infantiles ➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado. ➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas ➤ ¿De qué se trata la imagen? 	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos

Los mejores métodos para que los más pequeños aprendan vocabulario y construcciones gramaticales: debido a su naturaleza pegadiza, memorizan las letras sin darse cuenta.

Para ello se puede recurrir a las canciones de inicio de sus series de dibujos favoritas, o incluso utilizar las clásicas de patio de colegio.

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo ?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles: ¿

XII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 05

JUEGO RECREATIVO	CANTO CANCIONES INFANTILES
PINTA MI CANTO	
	
LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES	
CANTO CANCIONES INFANTILES EN MI AULA	

APRENDIZAJE 06

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : N° 84220 Potrero
Director : Alvino Sifuentes Sevillano.
Nivel : Primaria
Grado y sección : Primer grado "A"
Área : COMUNICACIÓN
Fecha :12/5/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "VEO VEO"

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none">Se expresa en forma oral y en su lengua materna	Se expresa en su lengua materna usando el juego de veo veo	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

XIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase.➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior.➤ Presenta el propósito de la sesión: diles que hoy aprenderemos a comprender el veo veo➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado.➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas➤ ¿De qué se trata la imagen?	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos

El juego tradicional juego, los alumnos mejorarán su percepción y reconocimiento del espacio, al mismo tiempo que trabajan la memoria semántica, el vocabulario y su expresión oral. Y es que para adivinar las palabras que se plantean deberán recordar la letra inicial que se les proporcione y la

información que contengan las pistas. Se trata de uno de los mejores métodos para que los más pequeños aprendan vocabulario y construcciones gramaticales: debido a su naturaleza pegadiza, memorizan las letras sin darse cuenta.

CIERRE **TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos**

- En grupo clase:
- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo ?, ¿qué dificultades tuvieron?,
 - Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles: ¿

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?	¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 06

JUEGO RECREATIVO	VEO VEO
PINTA MI VEO VEO	
	
LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES	
CANTO EL VEO Y VEO EN MI AULA	

APRENDIZAJE 07

I. DATOS GENERALES:

Institución Educativa : N° 84220 Potrero
Director : Alvino Sifuentes Sevillano.
Nivel : Primaria
Grado y sección : Primer grado "A"
Área : COMUNICACIÓN
Fecha : 23/5/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "SIMON DICE"

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none">Se expresa en forma oral y en su lengua materna	Se expresa en su lengua materna usando el juego de SIMON DICE	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

XIV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase.➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior.➤ Presenta el propósito de la sesión: diles que hoy aprenderemos a comprender el Simon dice➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado.➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas➤ ¿De qué se trata la imagen?	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos

Se encargará de dictar órdenes y el resto le tendrá que obedecer, mejorando así la capacidad comunicativa de los participantes. Quien ejerza de Simón puede optar por muchas combinaciones. Por ejemplo: Simón dice que te toques la nariz (orden simple), Simón dice que toques la mesa mientras

saltas (orden compuesta) ... También puede dar órdenes falsas porque no las indica Simón (decid hola), para que el resto diferencie cuáles son válidas y cuáles no en función de la manera de formularlas, y asocien las indicaciones a acciones determinadas.

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo ?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles: ¿

XV. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?	¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 07

JUEGO RECREATIVO	SIMON DICE
PINTA A SIMON	
	
LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES	
JUGAMOS AL SIMON DICE	

APRENDIZAJE 08

1.DATOS GENERALES:

Institución Educativa : N° 84220 Potrero director : Alvino
 Sifuentes Sevillano. Nivel : Primaria
 Grado y sección : Primer grado "A"
 Área : COMUNICACIÓN
 Fecha : 3/6/2024

TÍTULO DE LA SESIÓN: "ALEGRAR FRASES"

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa en forma oral y en su lengua materna 	Se expresa en su lengua materna usando el juego de ALEGRAR FRASES	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

XVI. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase. ➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior. ➤ Presenta el propósito de la sesión: diles que hoy aprenderemos a comprender ALEGRAR FRASES ➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado. ➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas ➤ ¿De qué se trata la imagen? 	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos

Se orienta y se va añadiendo un elemento más para hacerla más larga. Así, podría emplearse ‘Mi amigo tiene un perro’ como frase inicial. A ella, irían añadiendo ‘de color blanco’, ‘que se llama Sky’... Esta sucesión les lleva a memorizar todos los elementos añadidos a la frase original. Cuanto más se alargue, mayor dificultad adquiere el juego. en cada turno, un jugador se encargará de dictar órdenes y el resto le tendrá que obedecer, mejorando así la capacidad comunicativa de los participantes. Quien ejerza de Simón puede optar por muchas combinaciones. Por ejemplo: Simón dice que te toques la nariz (orden simple), Simón dice que toques la mesa mientras saltas (orden compuesta).

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo ?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles: ¿

XVII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

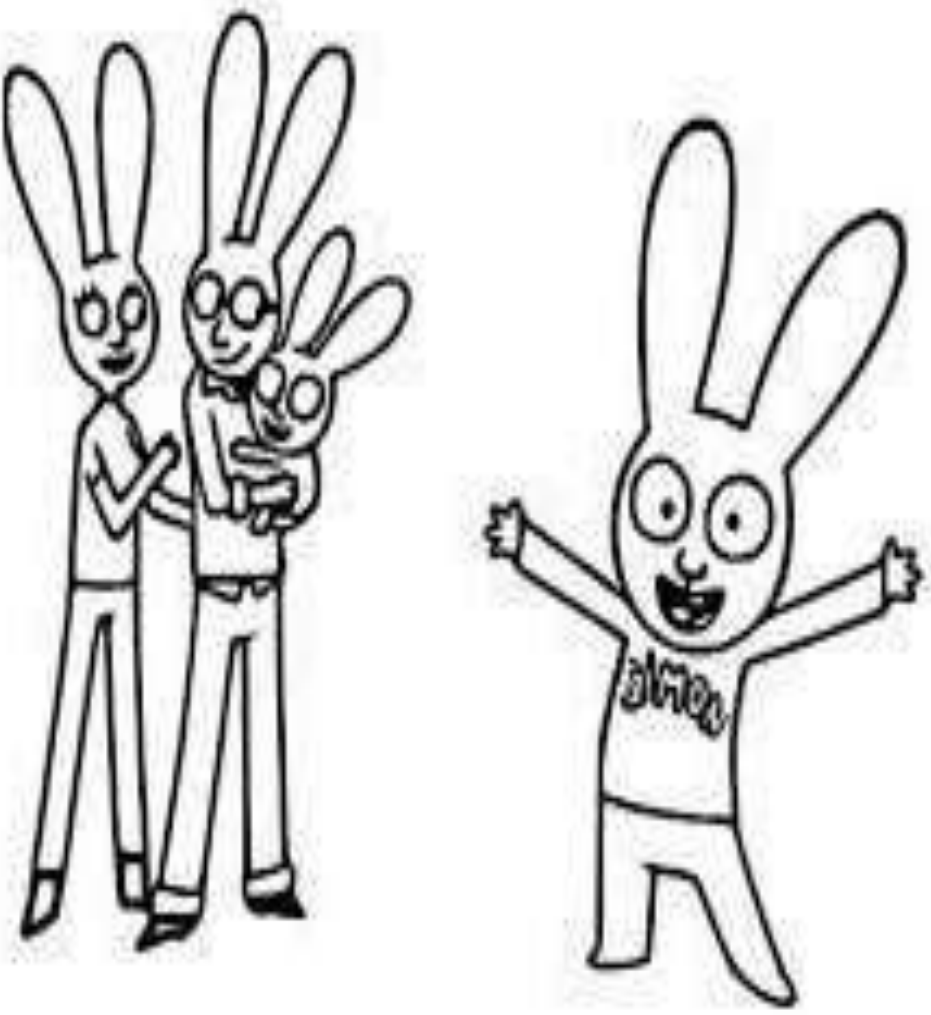
¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 08

JUEGO RECREATIVO	ALEGRAR FRASES
PINTA LAS FRASES	
	
LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES	
JUGAMOS AL ALEGRAR FRASES DE MIS COMPAÑEROS	

APRENDIZAJE 09

XVIII. DATOS GENERALES:

19.1	Institución Educativa	: N° 84220 Potrero
19.2	Director	: Alvino Sifuentes Sevillano.
19.3	Nivel	: Primaria
19.4	Grado y sección	: Primer grado “A”
19.5	Área	: COMUNICACIÓN
19.6	Fecha	:13/6/2024

XIX. TÍTULO DE LA SESIÓN: “CAMBIAR LOS NUMEROS POR PALABRAS

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUM
<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa en forma oral y en su lengua materna 	Se expresa en su lengua materna usando el juego de cambiar de palabras los números.	L.C
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental.	Docente y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

XX. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO:	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos
<u>ACCIONES PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS PEDAGOGICOS</u>	
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saluda amablemente a los niños y niñas para fomentar un clima propicio para el inicio de esta clase. ➤ Dialoga con los estudiantes sobre los aprendizajes que lograron en la sesión anterior. ➤ Presenta el propósito de la sesión: diles que hoy aprenderemos a comprender ALEGRAR FRASES ➤ La mirada de los estudiantes al cartel de normas de convivencia y acuerda con ellos aquellas que seleccionarán para ponerlas en práctica en esta sesión. Indícales que el cumplimiento de las normas será evaluado. ➤ Se recate de los saberes previos y se presenta imagen del texto y participan de la lluvia de ideas ➤ ¿De qué se trata la imagen? 	
DESARROLLO:	TIEMPO APROXIMADO: 70 minutos

Lo primero es situar al grupo de alumnos participantes en un círculo, que empezarán a contar del 1 al 10 por turnos y por orden. Quien llegue al 10 deberá sustituir cualquiera de los números por una palabra a su elección. Por ejemplo: cambiar el cinco por ‘plátano’. Tras varios turnos, casi todos los números habrán sido sustituidos por palabras y será más complicado memorizar la palabra que reemplaza a cada número y su orden. El juego comienza con una frase breve y fácil de recordar que da el docente, y cada alumno va añadiendo un elemento más para hacerla más larga. Así, podría emplearse ‘Mi amigo tiene un perro’ como frase inicial. A ella, irían añadiendo ‘de color blanco’, ‘que se llama Sky’...

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

En grupo clase:

- Pregúntales: ¿por qué fue útil leer el texto descriptivo?, ¿qué dificultades tuvieron?,
- Motívalos para que reflexionen sobre lo aprendido preguntándoles: ¿

XXI. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?	¿Qué dificultades experimentaron?

.....
V° B° DIRECTOR

.....
Docente

FICHA DE TRABAJO 08

JUEGO RECREATIVO	CAMBIAR LAS PALABRAS POR LOS NUMEROS
------------------	--------------------------------------

PINTA LAS FRASES

Colorea y une los números.

1



2



3



webpedagogica-infantil.blogspot.com.es

LEE Y ESCRIBE EN LOS RENGLONES

JUGAMOS AL CAMBIAR LAS PALABRAS POR LOS NUMEROS

1.5. Evaluación de Juicio de expertos.

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES:

1. **Apellidos y nombres del Experto:** Lucy Varas Boza.
2. **Cargo e institución donde labora:** Docente de la universidad San Pedro.
3. **Nombre del instrumento motivo e evaluación:** Lista de cotejo para conocer la Comunicación Oral en Niños de Educación Primaria N° 84220 Potrero-San Buenaventura 2020.
4. **Título de la Investigación:** Juegos Recreativos para mejorar la Comunicación Oral en Niños de Educación Primaria N° 84220 Potrero-San Buenaventura 2024.
5. **Autor (es) del instrumento:** Simeón Solano Príncipe.

2. ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena - 60%	Muy buena 61- 80%	Excelente 81-100%
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X

CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos					X
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X
PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación					X
PROMEDIO DE VALIDACION	Porcentaje parcial:				20%	80%
TOTAL	Porcentaje Total:				100%	

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

Lugar y fecha:

Chimbote, 30 de agosto de 2024

DNI N° 32773567





**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD DE
EDUCACION Y HUMANIDADES VALIDEZ DE
INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Benhur Campos Atoche.

Fecha: Septiembre del 2024. **Especialidad:** Educación Primaria.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Simeón Solano Príncipe.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos Recreativos para mejorar la Comunicación Oral en Niños de Educación Primaria N° 84220 Potrero-San Buenaventura 2024.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	

Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				30	128	
Sumatoria Total		173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento: Ninguna.

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{173} \quad \equiv \quad \boxed{0.87}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


 DOCENTE DE G.B.R.
 DNI N. 3293287

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES



VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Alan Valverde Sarmiento.

Fecha: Septiembre del 2024.

Especialidad: Educación secundaria.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Simeón Solano Príncipe.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos Recreativos para mejorar la Comunicación Oral en Niños de Educación Primaria N.º 84220 Potrero-San Buenaventura 2024.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				15	157	
Sumatoria Total		172 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.86 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento: es suficiente

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{172} = \boxed{0.86}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Alan Valverde Sarmiento

Anexo 1.6: PRE TEST Y POS TEST DE COMUNICACION ORAL

I. E. : N° 84220 Potrero-San Buenaventura

Lugar : Marañon

Sección : Primer grado

Director : Alvino Sifuentes Sevillano

Investigador : Simeón Solano Príncipe

DIMENSIONES	ITEMS	Rasgo observable	
		SI	NO
ALTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica los principios teóricos de manera eficaz de la práctica de la comunicación oral ▪ Ejecuta excelentemente el diseño programado en la sesión de aprendizaje del área de comunicación ▪ Se expresa con propiedad con sus compañeros ▪ Explica con vocabulario adecuado con sus compañeros 		
MEDIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica los principios teóricos de la práctica de la comunicación oral ▪ Ejecuta el diseño programado en la sesión de aprendizaje del área de comunicación ▪ Se expresa con sus compañeros ▪ Explica con vocabulario con dificultad con sus compañeros 		
BAJO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica los principios teóricos con mucha dificultad de la práctica de la comunicación oral ▪ Ejecuta con mucha dificultad el diseño programado en la sesión de aprendizaje del área de comunicación ▪ Se expresa con dificultad con sus compañeros ▪ Explica con vocabulario inadecuado con sus compañeros 		

Anexo 1.7. RESULTADOS DEL SPPS -22-ANTES Y DESPUES DEL PRE Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

GRUPO EXPERIMENTAL							
PRE TEST				POST TEST			
COMUNICACION ORAL							
N°	ALTO	MEDIO	BAJO	N°	ALTO	MEDIO	BAJO
1	00	00	00	1	00	14	00
2	00	11	00	2	00	13	00
3	00	11	00	3	00	14	00
4	00	00	08	4	16	00	00
5	00	00	06	5	15	00	00
6	00	00	09	6	17	00	00
7	00	00	06	7	18	00	00
8	00	00	04	8	16	00	00
9	00	00	07	9	15	00	00
10	00	00	09	10	17	00	00
11	00	00	04	11	16	00	00
12	00	00	07	12	15	00	00
13	00	00	06	13	15	00	00
14	00	00	08	14	16	00	00
15	00	00	06	15	17	00	00
16	00	00	07	16	17	00	00
17	00	00	07	17	16	00	00
18	00	00	06	18	16	00	00
X:7.18				X: 15.5			
Mediana: 7				Mediana: 16			
DESV.STANDAR:2.06				DESV.STANDAR: 1.42			
Ganancia pedagogica				Es aproximadamente 0.09 o 9%.			

I. Procedimiento estadístico del pre test:

1.1. Media aritmética

La media aritmética se obtiene sumando todos los valores y dividiendo por

la cantidad de datos:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\begin{aligned} \text{Sumamos los valores: } & 8 + 6 + 9 + 6 + 4 + 7 + 9 + 4 + 7 + 6 + 8 + 6 + 7 + 7 + 6 \\ & + 11 + 11 \\ & = 122 \end{aligned}$$

Cantidad de datos: 17

$$\bar{x} = \frac{122}{17} \approx 7.18$$

$$\frac{122}{17} \approx 7.18$$
 La

media aritmética es

aproximadamente 7.18.

1.2. Mediana

La mediana es el valor central cuando los datos están

ordenados. Ordenamos los datos: 4, 4, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 7,

7, 7, 8, 8, 9, 9, 11, 11

Como hay 17 valores, tomamos el número central, que es el 9.º en la lista:

Mediana = 7

1.3. Desviación estándar

La desviación estándar se calcula con la

fórmula: $\sigma = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

Después de hacer los cálculos paso a paso,

obtenemos:

$$\sigma \approx 2.06$$

La desviación estándar es

aproximadamente 2.06.

1.4. Procedimiento estadístico del post test:

1. Media aritmética

La media aritmética se calcula sumando todos los valores y dividiendo entre la cantidad de datos:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_n}{n}$$

Sumamos los valores: $16 + 15 + 17 + 18 + 16 + 15 + 17 + 16 + 15 + 15 + 16 + 17 + 17 + 16 + 16 + 14 + 13 + 14 = 279$

Cantidad de datos: 18

$$\bar{x} = \frac{279}{18} \approx 15.5$$

La

media aritmética es

aproximadamente 15.5.

2. Mediana

La mediana es el valor central cuando los datos están ordenados. Si hay un número par de datos, es el promedio de los dos valores centrales.

Ordenamos los datos: 13, 14, 14, 15, 15, 15, 15, 16, 16, 16, 16, 16, 17, 17, 17, 17, 18

Los dos valores centrales son 16 y 16,

entonces la mediana es:

$$\text{Mediana} = \frac{16 + 16}{2} = 16$$

$\frac{16+16}{2} = 16$ La mediana es 16.

3. 3. Desviación estándar

La desviación estándar se calcula con la

fórmula: $\sigma = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$

$\sigma = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$

Después de hacer los cálculos paso a paso,

obtenemos:

$\sigma \approx 1.42$

La desviación estándar es aproximadamente 1.42.

$Ganancia = \frac{Post\ Test - Pre\ Test}{100 - Pre\ Test}$

Para ello:

3.1. La media del pre test ya la calculamos antes: 7.18

3.2. La media del postest que calculamos es 15.5 Sustituyéndolo en la fórmula:

$Ganancia = \frac{15.5 - 7.18}{100 - 7.18}$
 $Ganancia = \frac{8.32}{92.82} \approx 0.09$

La ganancia pedagógica es aproximadamente 0.09 o 9%.

Esto indica que hubo mejoría en la comunican oral, pero puede ser útil analizar los resultados en profundidad para ver qué áreas necesitan más refuerzo

Los cálculos muestran que el valor calculado de Chi-cuadrado es mayor que el valor crítico en la tabla, lo que indica que hay una diferencia significativa entre los resultados del pre test y post test en los niveles de comunicación (bajo, medio, alto).

Anexo 1.8. Fotos de la aplicación del programa del pre test y pos-test



Institución educativa donde se aplicó la investigación



Estudiantes de primer grado del grupo experimental

Formato de Repositorio



1. Información del Autor			
SOLANO PRINCIPE SIMEON		42386574	solanoprincipe83@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Sufrancia Profesional
<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>	Doctorado		
4. Título del Documento de Investigación			
<p>"Juegos Recreativos para mejorar la comunicación oral en niños de Educación Primaria de la Institucion Educativa N° 84220 Potrero - San Buenaventura 2024"</p>			
5. Programa Académico			
Educación Primaria			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ² (Info: info-usp@repositorio.usp.edu.pe)		<input type="checkbox"/>
	Acceso restringido ⁴ (Info: info-usp@repositorio.usp.edu.pe)		(*)
(*)En caso de restringido sustentar motivo.			

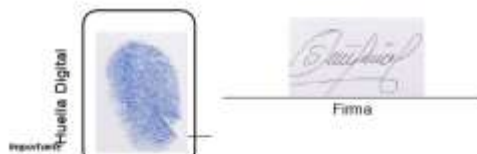
A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	13	11	25



¹ Según Resolución de Consejo Directivo N° 003 - 2019 - USP/DCU - CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales Art. 8 inciso 8.2.

² Ley N° 20013 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 004 - 2019 - PCM

³ Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglo de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Responde siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo en el Marco de la Ley 822.

⁴ En caso de que el autor elija la segunda opción únicamente se publicará en línea el autor y resumen de la obra de acuerdo a la directiva N° 001 - 2018 - CD/CTIC - DICC Numerales 1.2 y 1.3 que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.

⁵ La Licencia Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.

⁶ Según el inciso 7.2, del artículo 1.2 del Reglamento de Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grado académico o título profesional - RESATD. Las universidades, institutos e escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, concluyendo los resultados en sus repositorios institucionales precatados al ser de acceso abierto o restringido. Los cuales están permanentemente actualizados por el Repositorio Digital RINTEC a través del Repositorio ALICSA.

Reporte de Similitud

Juegos Recreativos para mejorar la Comunicación Oral en Niños de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 84220 Potrero-San Buenaventura 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	es.slideshare.net Fuente de Internet	2%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
13	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
14	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
15	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
16	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

20	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
21	myslide.es Fuente de Internet	<1 %
22	www.laps4.com Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Escuela de Posgrado Newman Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	www.prnewswire.com Fuente de Internet	<1 %
28	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
30	archive.org Fuente de Internet	<1 %

31	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
33	maxwellsci.com Fuente de Internet	<1 %
34	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.urp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	www.science.gov Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to monterrico Trabajo del estudiante	<1 %
38	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
41	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

42	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.isil.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.ucsg.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
46	calenda.org Fuente de Internet	<1 %
47	deporte.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
48	repository.globethics.net Fuente de Internet	<1 %
49	revistapublicando.org Fuente de Internet	<1 %
50	www.abebooks.com Fuente de Internet	<1 %
51	www.cochranelibrary.com Fuente de Internet	<1 %
52	diposit.ub.edu Fuente de Internet	<1 %
53	doi.org Fuente de Internet	<1 %

54	educaresdesarrollo.blogspot.com.es Fuente de Internet	<1 %
55	intellectum.unisabana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
56	repositorio.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
57	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
59	revistas.um.es Fuente de Internet	<1 %
60	takey.com Fuente de Internet	<1 %
61	www.consumer.es Fuente de Internet	<1 %
62	www.digitalavmagazine.com Fuente de Internet	<1 %
63	www.gcba.gov.ar Fuente de Internet	<1 %
64	www.mdpi.com Fuente de Internet	<1 %
65	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %

66	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
67	goadmin.ifrc.org Fuente de Internet	<1 %
68	pdfcookie.com Fuente de Internet	<1 %
69	psfmx2017.wixsite.com Fuente de Internet	<1 %
70	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
71	repositorio.pucese.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
72	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
73	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
74	revistas.ucr.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
75	www.mazdeporte.com Fuente de Internet	<1 %
76	moam.info Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 6 words
Excluir bibliografía	Activo		

