

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los
estudiantes del primer grado de educación primaria de la
Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de
Awajún – 2018

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA BILINGÜE
INTERCULTURAL

AUTORA

Lucelita Rojas Vásquez

ASESOR

Aldo Rafael Medina Gamero

Lima, Perú

2023

METADATOS COMPLEMENTARIOS

Datos del autor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Datos del asesor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (obligatorio)	

Datos del Jurado

Datos del presidente del jurado

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del segundo miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del tercer miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos de la obra

Materia	
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado:	
Idioma (Normal ISO 639-3)	
Tipo de trabajo de investigación	
País de publicación	
Recurso del cual forma parte (opcional)	
Nombre del grado	
Grado académico o título profesional	
Nombre del programa	
Código del programa Consultar el listado:	

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

SUSTENTACIÓN DE TESIS

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN BÁSICA BILINGÜE INTERCULTURAL

ACTA N° 102

Siendo las 10:30 a.m. del día 29 de marzo de 2023, la bachiller ROJAS VASQUEZ, LUCELITA, rindió la sustentación virtual de la Tesis titulada “Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún – 2018”, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Básica Bilingüe Intercultural.

Habiendo concluido los pasos establecidos según el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae para la modalidad de Tesis, el Jurado Calificador a horas 11:30 p.m. le dio el calificativo de:

APROBADO

Es todo cuanto se tiene que informar.



William Jesús Rojas Gutiérrez





Aldo Rafael Medina Gamero



Jovita Vázquez Balarezo

Los Olivos, 29 de marzo de 2023

Anexo 2

CARTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A) DE TESIS CON INFORME DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE ANTIPLAGIO

Ciudad, Lima 08 de agosto de 2023

Señor,
MIGUEL EDUARDO MARTINEZ LA ROSA
Jefe del Departamento de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Reciba un cordial saludo.

Sirva el presente para informar que la tesis, bajo mi asesoría, con título: Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N° 00649, del Distrito de Awajún - 2018, presentado por ROJAS VÁSQUEZ, LUCELITA (código de estudiante 2013102243 y DNI 48472414) para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en Educación Básica Bilingüe Intercultural. ha sido revisado en su totalidad por mi persona y **CONSIDERO** que el mismo se encuentra **APTO** para ser sustentado ante el Jurado Evaluador.

Asimismo, para garantizar la originalidad del documento en mención, se le ha sometido a los mecanismos de control y procedimientos antiplagio previstos en la normativa interna de la Universidad, **cuyo resultado alcanzó un porcentaje de similitud de 19 %** (poner el valor del porcentaje).* Por tanto, en mi condición de asesor(a), firmo la presente carta en señal de conformidad y adjunto el informe de similitud del Sistema Antiplagio Turnitin, como evidencia de lo informado.

Sin otro particular, me despido de usted. Atentamente,



Firma del Asesor (a)
DNI N°: 40882167
ORCID: 0000-0003-3352-8779
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

* De conformidad con el artículo 8°, del Capítulo 3 del Reglamento de Control Antiplagio e Integridad Académica para trabajos para optar grados y títulos, aplicación del software antiplagio en la UCSS, se establece lo siguiente:

Artículo 8°. Criterios de evaluación de originalidad de los trabajos y aplicación de filtros

El porcentaje de similitud aceptado en el informe del software antiplagio para trabajos para optar grados académicos y títulos profesionales, será máximo de veinte por ciento (20%) de su contenido, siempre y cuando no implique copia o indicio de copia.

Título

Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe

N.º 00649 del distrito de Awajún – 2018

Dedicatoria

A mis padres, por guiarme en cada una de las acciones que emprendo; a mis hermanos, por incentivar me a seguir adelante y cumplir con los objetivos.

A mi profesor de investigación, Lic. Toribio López Culqui, por compartir los conocimientos y la enseñanza para realizar y cumplir con los propósitos.

Agradecimientos

Al Todopoderoso, por guiarme para continuar por el sendero apropiado de la vida, iluminándome en todo lo que realizo.

A mis padres, Teodosio Rojas Ramírez y María Martha Vásquez Delgado, por ser ejemplo a seguir y enseñarme los valores que me han servido y seguirán sirviendo.

A mis hermanos, Elferes, Adelín, Anthony; a mis hermanas Mariaflor, Esther, Celeny, Rosely, Aracely, Ruth Mirely, por quererme demasiado y brindarme sus consejos diariamente.

A mi profesor de investigación, Lic. Toribio López Culqui, por su temple y perseverancia para instruirme en cada proceso de mi proyecto.

A la plana docente de la Institución Educativa N.º 00649-Bilingüe, ya que me permitieron realizar mi proyecto de investigación.

Resumen

La presente investigación tiene como propósito diagnosticar la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún. Para ello, en el marco teórico, se consideró la información relacionada a las estrategias lúdicas y el desarrollo del lenguaje. En el marco metodológico, esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, aclaratorio y un plan cuasi-experimental. Se empleó una población de 38 estudiantes que cursaban el primer grado de instrucción primaria, recopilando como muestra a 18 elegidos de modo no probabilístico. Así, con este grupo, perteneciente a la sección “B”, se ha realizado las practicas preprofesionales. Se procedió a utilizar un cuestionario como instrumento que consistió en 40 ítems.

En referencia a los resultados se encontró que el puntaje promedio, después de desarrollar las sesiones de clases y emplear las estrategias lúdicas, se ha incrementado en las cuatro dimensiones consideradas en la evaluación del estudiantado. Se estima que precedentemente a la intervención el 27.8 % de estudiantes, se tenía un nivel muy bueno en lenguaje oral; posteriormente, este aumentó a 44.4%. Por otro lado, antes de las estrategias lúdicas, el 22.2% presentaba un nivel de lenguaje regular. Después de incorporar en las sesiones las estrategias lúdicas, este porcentaje disminuyó a 16.7%, aunque también se ha visto un incremento. De ese modo, se ha llegado a la conclusión de que las estrategias lúdicas son efectivas ($p < 0.05$).

Palabras clave: Estrategias lúdicas, lenguaje oral, lenguaje oral fonológico, lenguaje oral sintáctico, lenguaje oral semántico.

Abstract

The purpose of this research is to diagnose the effectiveness of playful strategies in the development of oral language in first grade primary school students of the Bilingual Educational Institution No. 00649 of the Awajún district. For this, in the theoretical framework, information related to playful strategies and language development was considered. In the methodological framework, this research had a quantitative, explanatory approach and a quasi-experimental plan. A population of 38 students who were in the first grade of primary education was used, collecting as a sample 18 chosen in a non-probabilistic way. Thus, with this group, belonging to section "B", the pre-professional practices have been carried out. A questionnaire was used as an instrument that consisted of 40 items.

In reference to the results, it was found that the average score, after developing the class sessions and using the playful strategies, has increased in the four dimensions considered in the evaluation of the student body. It is estimated that prior to the intervention, 27.8% of students had a very good level in oral language; subsequently, this increased to 44.4%. On the other hand, before the playful strategies, 22.2% had a regular language level. After incorporating playful strategies into the sessions, this percentage decreased to 16.7%, although an increase has also been seen. In this way, it has been concluded that ludic strategies are effective ($p < 0.05$).

Keywords: Play strategies, oral language, phonological oral language, syntactic oral language, semantic oral language.

Índice

Resumen.....	5
Abstract	6
Índice.....	6
Introducción	12
Capítulo I: El problema de investigación.....	14
1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Problema general	16
1.2.2 Problemas específicos.....	16
1.3 Justificación del tema de la investigación.....	17
1.4 Objetivos de la investigación	18
1.4.1 Objetivo general.....	18
1.4.2 Objetivos específicos	18
Capítulo II: Marco teórico.....	19
2.1 Antecedentes del estudio.....	19
2.1.1 Internacionales	19
2.1.2 Nacionales.....	20
2.1.3 Regionales.....	23
2.2 Bases teóricas.....	24
2.2.1 Definición de estrategias lúdicas	24
2.2.2 Fundamentación de estrategias lúdicas	24
2.2.3 Dimensiones de las estrategias lúdicas	25

2.2.4	Teorías que sustentan a las estrategias lúdicas basadas en juegos.....	27
2.2.5	Definición de lenguaje oral.....	28
2.2.6	Importancia del lenguaje oral.....	29
2.2.7	Dimensiones del lenguaje oral.....	30
2.2.8	Teorías que sustentan al lenguaje oral.....	32
2.3	Definición de términos básicos.....	33
2.3.1	Estrategias.....	33
2.3.2	Expresión oral.....	34
2.3.3	Lenguaje oral.....	34
2.3.4	Lúdica.....	34
2.4	Hipótesis de investigación.....	34
2.4.1	Hipótesis general.....	34
2.4.2	Hipótesis específicas.....	35
	Capítulo III: Metodología.....	36
3.1	Enfoque de la investigación.....	36
3.2	Alcance de la investigación.....	36
3.3	Diseño de la investigación.....	36
3.4	Descripción del ámbito de la investigación.....	37
3.5	Variables o categorías.....	38
3.5.1	Definición conceptual y operacional de la(s) variable(s).....	38
3.6	Delimitaciones.....	39
3.6.1	Temática.....	39
3.6.2	Temporal.....	39
3.6.3	Espacial.....	39

3.7 Limitaciones.....	39
3.8 Población y muestra.....	40
3.9 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	41
3.10 Validez y confiabilidad del instrumento.....	42
3.11 Plan de recolección y procesamiento de datos.....	46
Capítulo IV: Desarrollo de la investigación.....	47
4.1 Base de datos.....	56
4.2 Prueba de hipótesis.....	57
Capítulo V: Discusión, conclusiones, recomendaciones.....	65
5.1 Discusión de los resultados.....	65
5.2 Conclusiones.....	67
5.3 Recomendaciones.....	70
Referencias bibliográficas.....	71
Anexos.....	76

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de variables	38
Tabla 2. Distribución de la población y muestra del estudio	40
Tabla 3. Validez de contenido otorgado por juicio de expertos del instrumento de lenguaje oral.	42
Tabla 4. Niveles de confiabilidad.	42
Tabla 5. Estadísticos de fiabilidad de la variable de lenguaje oral.	43
Tabla 6. Prueba piloto validación del instrumento	44
Tabla 7. Estadísticos descriptivos de los puntajes en la prueba sobre lenguaje oral, antes y después de las estrategias lúdicas.	47
Tabla 8. Nivel de Lenguaje oral pragmático de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.	49
Tabla 9. Nivel de lenguaje oral fonológico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.	51
Tabla 10. Nivel de Lenguaje oral sintáctico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.	53
Tabla 11. Nivel de lenguaje oral semántico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.	54
Tabla 12. Prueba de normalidad	58
Tabla 13. Prueba de hipótesis estadística general	61
Tabla 14. Prueba de hipótesis estadística específica 1	61
Tabla 15. Prueba de hipótesis estadística específica 3	62
Tabla 16. Prueba de hipótesis estadística específica 2	63
Tabla 17. Prueba de hipótesis estadística específica 4	63

Índice de figuras

Figura 1. Puntaje promedio en cada una de las dimensiones de lenguaje oral, antes y después de las estrategias lúdicas	48
Figura 2. Nivel de lenguaje oral pragmático de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.....	49
Figura 3. Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral pragmático, antes y después de las estrategias lúdicas.....	50
Figura 4. Nivel de lenguaje oral fonológico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.....	51
Figura 5. Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral fonológico, antes y después de las estrategias lúdicas.....	52
Figura 6. Nivel de lenguaje oral sintáctico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.....	53
Figura 7. Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral sintáctico, antes y después de las estrategias lúdicas.	54
Figura 8. Nivel de lenguaje oral semántico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.....	55
Figura 9. Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral semántica, antes y después de las estrategias lúdicas.	55

Introducción

La presente investigación surge de la experiencia en las aulas de primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649, perteneciente al distrito de Awajún. Se percibió que los estudiantes sostenían problemas de lenguaje oral. Había niños que con frecuencia presentaban situaciones difíciles de socialización, no establecían relaciones interpersonales por falta de un lenguaje apropiado, algunos no participaban en horas de clase, estaban dormidos, no prestaban atención y no seguían las instrucciones de la docente. Por esta razón, surgió la necesidad de aplicar estrategias lúdicas para el progreso del lenguaje oral del estudiantado. Así, se espera mejorar el grado de socialización entre compañeros y el rendimiento académico. En ese sentido, se formuló la siguiente pregunta: ¿Las estrategias lúdicas son efectivas para el progreso del lenguaje oral en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018? Por tanto, el propósito del estudio fue diagnosticar la efectividad de las estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes pertenecientes a dicha institución educativa.

Para Díaz y Hernández (2002), citado por Guerrero (2014), las estrategias lúdicas se destacan como instrumentos útiles que potencian acciones de estudio y satisfacción de obstáculos. Estas facilitan la expresión oral. Además, son instrumentos planificados por la plana docente para ser empleadas de manera activa con el fin de favorecer la colaboración de todo el estudiantado.

La tesis tuvo una orientación cuantitativa, explicativa y un plan cuasi-experimental. Se tomó una población de 38 estudiantes que cursaban el primer grado de instrucción primaria, recopilando como muestra a 18 para verificar la hipótesis planteada.

Este trabajo de investigación se distribuye en cinco capítulos. En el primer capítulo, se define la problemática, se plantea y se formula de manera clara y concisa, se justifica el tema y se expresan los objetivos visionarios de la investigación. En el segundo capítulo, se muestran los precedentes de la investigación en los niveles internacional, nacional, regional y local; además, se recopilan las teorías relacionadas al tema y se procede a definir los términos esenciales de las variables estudiadas seguido de la realización de las hipótesis de la tesis. En el tercer capítulo, se define el tratamiento del estudio o enfoque, el alcance y el plan de la investigación, se describe el ámbito de la investigación, precisando las variables, la temática, el tiempo y el espacio del estudio, se plasman los obstáculos encontrados en la investigación, se puntualiza la población y la muestra, describiendo la técnica, los instrumentos, la validez y confiabilidad, el diseño de recopilación y el proceso de los datos. En el cuarto capítulo, se procede a plasmar resultados conseguidos de la investigación. Finalmente, el quinto capítulo muestra el contenido discutido de los resultados, se expresa la conclusión de la tesis y se sugieren recomendaciones que surgen de los resultados.

El estudio realizado espera que se pueda impulsar a una investigación con las mismas problemáticas. Por ello, resulta necesario desarrollar el lenguaje oral y mejorar el procedimiento enseñanza-aprendizaje que influye en el rendimiento académico del estudiantado. Al final del trabajo, se presenta la bibliografía y otros documentos necesarios en el anexo.

Capítulo I: El problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema

Toda persona debe manifestar habilidades de juicio y sensibilidad, y emplear un instrumento adecuado para asumir conocimiento y determinar una educación académica placentera. Además, debe reconocer su potencial para incorporarse en la sociedad. De acuerdo con Soprano (2011), citado por Bonilla (2016), entre una de las habilidades se encuentra el lenguaje oral. Esta se presenta en cuatro dimensiones como el nivel fonológico, el cual consiste en una organización de la lengua y sonidos fonemáticos; el nivel sintáctico, que parte de la gramática, la morfología y la sintaxis; el nivel sintáctico; el nivel pragmático y la comunicación lingüística. Según Díaz y Hernández (2003), citado por Alva (2019), este tipo de lenguaje puede ser mejorado mediante estrategias lúdicas en diferentes dimensiones como el canto, los cuentos y los trabalenguas, los cuales pueden aplicarse como medio de reforzamiento.

A nivel mundial, el desarrollo de la expresión verbal de los estudiantes debe realizarse en un medio de inclusión. Sin embargo, existen países donde no se impulsa el desarrollo de las habilidades comunicativas orales (Flores, 2016). Por ejemplo, en un estudio se encontró que los niños que presentaban dificultades para comunicarse por la falta de un vocabulario fluido, repitiendo sonidos, palabras o frases, tartamudeaban al pretender expresarse (Huanga, 2015).

En nuestro país, se registran estudios donde se muestra que ciertos niños cuentan con problemas para desenvolverse en el lenguaje oral fluido con un escaso léxico. Así mismo, demostró que poseen barreras para manifestarse con vigor y firmeza. (Flores, 2019).

En el contexto regional, se viene impulsando el progreso de diversas competencias sociables en los diferentes niveles y modalidades. Sin embargo, en algunas provincias y distritos no se impulsa la expresión oral. Según un estudio, se encontraron niños temerosos con impedimento para comunicarse, también se constató que existe un retraso en el progreso de la pronunciación y la fluidez de la palabra. (Pérez, 2017). En el caso de las aulas del primer año de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, por lo general se encuentran niños que con frecuencia presentan situaciones difíciles de socialización y no establecen relaciones interpersonales por falta de lenguaje apropiado. La mayoría no participa en clase, permanecen dormidos, no prestan atención y no siguen las instrucciones del docente.

Este problema ocurre porque algunos niños viven en hogares disfuncionales, no conviven con ambos padres, sino solo con mamá, papá, hermano u otro familiar. Según la docente del aula a estudiar, este es un tema delicado, pues los niños causan desconcierto al recibir clases, determinando que no aprendan con facilidad. Entre las consecuencias del problema se identifica que hay un déficit de manifestación y una dificultad de estudio por parte de los niños. De esa manera, los estudiantes tienen pocas oportunidades para escuchar y dialogar, no consiguen tener relaciones interpersonales con quienes los rodean ni con la sociedad y, por lo general, lo que aprenden en ese momento se les olvida posteriormente.

Ante esta situación se plantea aplicar estrategias lúdicas, buscando que las expresiones verbales sean desarrolladas en el estudiantado del primer año del nivel primario. De ese modo, se pretende mejorar el nivel de socialización entre compañeros y el rendimiento académico.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral de estudiantes que cursan primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es el efecto de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral pragmático de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018?
- ¿Cuáles son los resultados de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral fonológico de estudiantes que cursan primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún 2018?
- ¿Cuáles son los resultados de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral sintáctico de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún 2018?
- ¿Cuáles son los resultados de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral semántico de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018?

1.3 Justificación del tema de la investigación

Teórico

Este estudio servirá para conocer la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo del lenguaje oral. Asimismo, existen inconvenientes que perjudican la formación académica del niño respecto al progreso del lenguaje oral en las aulas lectivas. La forma de enseñanza de los docentes, también ha perdido su armonía. Por eso, se precisa buscar nuevas maneras de incentivar a los estudiantes (Huanga, 2015).

Si bien los juegos tradicionales tienen que ver con lo lúdico, los estudiantes desarrollan el lenguaje oral al sentir la necesidad de expresar, comunicar y provocar emociones orientadas al entretenimiento, la diversión y el pasatiempo. El juego viene a ser una forma adecuada para manifestarse. Por eso, si empleamos los juegos tradicionales como estrategias lúdicas, el estudiante será una persona activa que podrá vincularse en la sociedad en que se desarrolla.

Práctico

Los resultados de este estudio ayudarán a comprender la significancia del lenguaje oral en el estudiantado. Así, cuando el estudiante presente alguna dificultad de expresión entre compañeros o con los maestros, el uso de las estrategias lúdicas podrá mejorar y desarrollar el lenguaje oral. De esa manera, no se dificultará el aprendizaje.

Metodológico

La investigación demuestra la significancia de la aplicación de las habilidades lúdicas para desarrollar la expresión oral en el estudiantado. De ese modo, el estudiante incorporará nuevos saberes, habilidades y capacidades de socialización. Sin embargo,

el estudio también presentará perspectivas pertinentes para enriquecer la problemática y direccione nuevos aprendizajes.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

Determinar los efectos de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018

1.4.2 Objetivos específicos

- Explicar los efectos de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral pragmático en el estudiantado de primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.
- Establecer los resultados de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral fonológico de estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.
- Establecer los resultados de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral sintáctico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.
- Establecer los resultados de las estrategias lúdicas en el progreso del lenguaje oral semántico en estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

Capítulo II: Marco teórico

2.1 Antecedentes del estudio

2.1.1 Internacionales

Para Vásquez y Pérez (2019) las estrategias lúdicas sirven para que los estudiantes de primaria aprendan la comprensión de textos. Su estudio mostró que la mayor parte se encontraban en un grado elemental de comprensión lectora previo a la aplicación del instrumento; posteriormente, hubo un incremento que los posicionó en el nivel bueno y excelente de la escala. Asimismo, se identificó una desigualdad importante dentro del rango medio de los grupos de control y experimental, así como en el pre y post test del grupo experimental. Se concluyó que el programa era efectivo, enfatizando mayores índices de logro en la dimensión verbal y razonamiento.

En el estudio de Reyes *et al.* (2017), respecto a las estrategias interesantes para mejorar la expresión oral en el estudiantado de segundo grado básico de la Escuela Militar Almirante Colón sede San José, demostraron que el pensamiento lingüístico no es un comportamiento natural innato, sino que está determinado por procesos históricos y culturales. Según Ausubel (1983), a través de importantes experiencias de aprendizaje, se puede dar una interiorización cognitiva en el proceso mental de los estudiantes, ya que desarrollar la comunicación oral en los niños cumple un papel importante en la sociedad. La expresión oral es crucial en la comunicación debido a que, a través de ella, se construye la sociedad. Sin la interrelación comunicativa la vida no tendría sentido. De ese modo, se considera que toda persona se moldea para ser sociable porque puede comunicarse, adquirir conocimiento y enriquecer la cultura.

Yari (2017) tuvo como objetivo general evaluar las actividades pedagógicas para estimular el lenguaje oral en menores de la Institución Infantil del Carrusel de la

parroquia en Huamboya, 2016-2017. Se realizó un estudio descriptivo con enfoque cuantitativo mediante una propuesta aplicada. La población y muestra se conformó por los niños del centro educativo. Además, se utilizó la observación como técnica y se empleó la ficha de observación a modo de instrumento. Los resultados demostraron que las estrategias pedagógicas como estrategia metodológica de intervención han sido de gran utilidad para fortalecer el desarrollo oral de los estudiantes, ya que la profesora ha puesto en práctica diversas actividades como el juego y el arte.

Reyes (2016), en su estudio sobre la aplicación de actividades lúdicas al aprendizaje lector de estudiantes de primaria, concluyó que las prácticas educativas consideradas en el aprendizaje de la lectura se ajustan a las humanidades. El aprendizaje y el conocimiento, la doctrina y las tendencias de síntesis revelan la búsqueda del individuo; es decir, el desarrollo del potencial humano. Por eso, no puede haber un aprendizaje significativo sin el compromiso analítico y crítico del agente de aprendizaje. Todo lo mencionado se demostró al analizar las pautas de observación y considerar diferentes aspectos de los resultados de las entrevistas.

2.1.2 Nacionales

De la Cruz (2017) tomó como objetivo definir la influencia de las historias para niños en el progreso del lenguaje oral de estudiantes del Centro Educativo Inicial N.º 534 de Huancavelica. Realizó un estudio aplicado con diseño experimental y nivel explicativo. En la recolección de datos, aplicó el examen de valoración del lenguaje oral. Los resultados evidenciaron que, antes de aplicar las sesiones de aprendizaje, el 35,4% estaba en grado muy bajo; el 58,8%, en nivel bajo; y, el 5,9%, en nivel medio bajo. Luego de experimentar las estrategias pedagógicas de los cuentos para los

infantes, se obtuvo que el 11,8% se ubica en categoría medio; el 17,6%, medio elevado; el 5,9%, elevado; y el 70,6%, en nivel muy elevado. Concluyó que el empleo de las historias para niños como táctica influye de manera positiva en el progreso de la expresión oral del sector estudiantil.

Por otro lado, Aberga (2017) tuvo como finalidad determinar que el programa “habilidades orales” inflencie la expresión verbal en menores del grupo etario de menos a cinco del Centro Educativo N.º 3066 Señor de los Milagros de Comas. Se realizó un estudio de tipo aplicada, experimental y de muestro intencional; y se trabajó con la prueba pretest y postest. Tuvo como resultados que, en la preevaluación, se muestren los niveles siguientes: 32% inferior, 48% medio y 20% superior. En el postevaluación, se obtuvo el 96% superior y el 4% inferior. Así, se concluyó que el empleo del programa favorece al progreso de la expresión verbal de los niños.

Por su parte, Muñoz (2018) tuvo como objetivo señalar las consecuencias del programa de juegos cooperativos para desarrollar la expresión verbal en el estudiantado de cinco años del Centro Educativo N.º 94 del Cercado de Lima. Realizó un estudio aplicado, experimental, con un muestreo no probabilístico o intencional. Como resultado, en la pre evaluación, se obtuvo que el estudiante de cinco años evidencia retardo en un 63.6% y que es necesario apoyo (22.7%) y formar una situación estable (13.6%). Una vez que se aplicó el programa, se observó que los niños lograron una relevante mejora: la mayor parte del estudiantado alcanzó un nivel adecuado con un 86.4%. Así, se llegó a la conclusión de que las actividades cooperativas ayudan a la mejora del progreso de la expresión verbal de los menores.

Alva (2019) tomó como objetivo definir cómo influyen las tácticas pedagógicas

para evaluar el grado de lenguaje oral del estudiantado del quinto año del Centro Educativo Monteverde en Trujillo. La investigación corresponde a un estudio explicativo y, en cuanto a la recolección de información, se procedió a utilizar la estadística descriptiva e inferencial. Asimismo, se utilizó una técnica de observación e instrumentos (lista de cotejo). Los resultados señalaron que el nivel porcentual de aprendizaje, el 4% presenta un aprendizaje A (previsto); 35%, un aprendizaje B (proceso); y el 61%, un aprendizaje C (inicio). Después de aplicar las estrategias didácticas, un 78% demostraba un aprendizaje A (previsto); el 22%, un aprendizaje B (proceso); y, un 0% manifestó aprendizaje C (inicio). Se concluyó que el empleo de estrategias pedagógicas restableció de manera relevante el desarrollo de los niveles de expresión verbal del estudiante.

Ninapayan (2019) tuvo como objetivo exponer los resultados que se obtendrán al aplicar el programa de intervención “CL” para desarrollar la expresión verbal en estudiantes de seis años de la I. E. N. N.° “147”. Se empleó una investigación aplicada, experimental y la prueba de PLON – R. Los resultados demostraron que un conjunto experimental de menores adquirió un 6,7% antes del test y 33,3% después del test; en la dimensión forma, los menores lograron un 0,0% antes del test y 10,0% después del test. Así, los menores adquirieron en la dimensión contenido un 13,3% antes del test y 33,3% después del test; y en dimensión uso un 0,0% pretest y 33,3% después del test. Se concluyó que la aplicación del programa alcanzó el resultado representativo para progresar la expresión verbal en los estudiantes.

Robles *et al.* (2019) tuvieron como objetivo definir el nivel de dominio de las tácticas lúdicas al desarrollar la socialización de los niños de la I. E. Inicial N.° 112 y la I. E. N.° 470 de la jurisdicción de San Pedro de Chaná en la provincia de Huari. El

estudio desarrollado fue cuantitativo, de diseño cuasiexperimental, con un muestreo no probabilística. Los instrumentos a utilizar fueron la escala de habilidades sociales, la escala de apreciación y la escala de actitudes. Como resultado, se logró lo siguiente: durante la prueba previa, el grupo de control señaló que el 52,9% posee destrezas sociales deficientes; 29%, regularidad; y el 17,7%, bien; mientras que la serie de pruebas muestra que el 75,5% de los menores presentan malas habilidades sociales, el 31,3%, regularidad; y el 18,7%, bien. Esto permite deducir que los grupos en la prueba previa son similares en términos de sus habilidades sociales. Si bien los resultados del postest presentan que el 52,9% del grupo de control poseen malas destrezas sociales, el 29, %, regular; y el 17,7%, buenas, el conjunto experimental muestra que el 37,5% tienen malas habilidades sociales; el 31,3%, buenas; el 25 %, excelente; y el 6.2%, suficiente. Se concluye que el conjunto experimental mejoró las destrezas sociales, pero el grupo de control no. Además, el uso de estrategias lúdicas permite al estudiantado del quinto año del plantel educativo tener un adecuado proceso de socialización.

2.1.3 Regionales

Chuquilin (2019) tuvo como objetivo aplicar las actividades lúdicas para desenvolver la idea de grupo en estudiantes de cinco años de la I. E. I. 882 UGEL Cajamarca. La metodología se basó en un enfoque de investigación-acción y tomó como población a menores del Centro Educativo. Asimismo, usaron la técnica de observación y la ficha de cotejo como instrumento. Se demostró que las actividades lúdicas son una herramienta efectiva para desarrollar las actividades de grupo de los niños y que debe ser implementada de forma continua en la institución con niños de menor y mayor edad.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Definición de estrategias lúdicas

Lúdico proviene del latín *ludus*, referente al juego. Es decir, el juego viene a ser un acto lúdico que enriquece el aprendizaje. Por otro lado, no todo lo lúdico es juego, ya que existen juegos que pueden ser agresivos y no fortalecen el aprendizaje.

De acuerdo con González y Rodríguez (2018), las estrategias lúdicas son metodológicas de enseñanza que pueden fomentar un ambiente cálido, armonioso y de seguridad entre los estudiantes. De ese modo, podrán adquirir nuevos conocimientos que ayuden a mejorar los diferentes ámbitos del desarrollo, incluido el lenguaje oral, lo socio afectivo, la capacidad de relacionarse y manifestarse, e interpretar el contexto. Así, mediante el pensamiento lúdico, los menores poseen la probabilidad de expresar los sentimientos, mejorando el desarrollo de adiestramiento y estudio.

Por otra parte, Díaz y Hernández (2003), citado por Alva (2019), definen a lo lúdico como recursos. El representante de instrucción los usa de manera reflexiva y flexible para fomentar el éxito de la educación positiva. En otras palabras, son medios y recursos para otorgar un apoyo pedagógico a los estudiantes.

2.2.2 Fundamentación de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas crean ambientes mágicos, agradables, generan emociones, gozo y placer. Según Sánchez y Mera (2016), el elemento principal del aprendizaje lúdico es el juego, método pedagógico que se aplica muy bien en todos los niveles de ámbito educativo, pues el propósito consiste en involucrar, motivar y animar

a los estudiantes en el aula. Así, se enriquece el procedimiento de enseñanza-aprendizaje.

2.2.3 Dimensiones de las estrategias lúdicas

A continuación, se presentan las dimensiones de las estrategias lúdicas.

Cantos infantiles

Para Gironda y García (2012) los cantos infantiles ES la manifestación del lenguaje musical. El niño desarrolla las habilidades de reconocimiento y distinción de las diferentes frecuencias a través de la discriminación sonora, la audición y el reconocimiento de ritmos. Asimismo, mediante los cantos, se promueven múltiples vivencias y experiencias motivadoras, permiten que los niños tengan una apreciación que los motive a explorar y generar sonidos, melodías, ritmos, etc. Con esta estrategia, los niños expresan alegría, curiosidad e interés por desarrollar y ampliar su lenguaje oral, y a establecer las relaciones sociales.

Asimismo, se puede diferenciar los cantos infantiles:

- *Canciones inventadas*. Elaboradas por los niños y/o la docente.
- *Canciones recreativas*. Realizadas con rondas y canciones.
- *Canciones de roles*. Se hace alusión a los oficios.
- *Canciones de celebraciones*. Canciones dedicadas para fechas especiales.

Cuentos infantiles

Condori y Morales (2015) comentan que el cuento es una de las aplicaciones más llamativas. Los educadores del salón de clases consideran que un cuento motiva al estudiante a que participe en la aplicación. Por lo tanto, esta estrategia es importante para aportar y otorgar beneficios a la expresión verbal.

Rojas (2001), citado por Condori y Morales (2015), sostiene que los relatos amplía la creatividad de los estudiantes. Esta funciona como base del razonamiento y del lenguaje; asimismo, estimula la imaginación, proyectando el porvenir y dando la posibilidad de recordar.

Estos cuentos despiertan la imaginación y desarrollan la creatividad del niño:

- *Cuentos de animales*
- *Cuentos maravillosos*
- *Cuentos novelescos*

Trabalenguas

Los trabalenguas son textos cortos que presentan sonidos consonánticos que dificultan la pronunciación en voz alta, pero ayudan a vocalizar mejor las letras y palabras. Cabe mencionar que quien los lee debe hacerlo de manera rápida y sin equivocarse. Villalba (2011), citado por Silva(2016), nos dice que los trabalenguas son clasificadas en tres categorías.

- *Trabalenguas frase.* Tienden a repetir una resonancia determinada mediante una expresión. Por ello, afina la dicción de ciertos sonidos o sílabas, y educa la manifestación oral con celeridad y lucidez.

- *Trabalenguas poesía*. Contienen un sistema poético que rima. Consta de 3 o 4 estrofas como máximo. Asimismo, estas afinan la pronunciación de algunos sonidos o sílabas, ayudan en el desarrollo de la afinación o inflexión de la voz, y facilitan el desarrollo de una manifestación fluida.

- *Trabalenguas canción*. Hay una disposición de melodía y ritmos que refuerza el desarrollo de la afinación o inflexión de la voz y desarrolla una adecuada vocalización de los verbos.

2.2.4 Teorías que sustentan a las estrategias lúdicas basadas en juegos

a. Teoría de Piaget

En la opinión de Guardo y Santoya (2015), el pensamiento de Piaget se relaciona con las estrategias lúdicas con juegos y juguetes. Mencionan que estos son estimados como elementos beneficiosos para el progreso del desarrollo en todos los ámbitos de los niños; asimismo, incluyeron estos mecanismos en la peculiaridad y la manera de meditar en el proceso de la infancia. El juego se determina por el recibimiento de los fundamentos de la materialidad.

b. Teoría de Vygotsky

Vygotsky (1982), citado por Guardo y Santoya (2015), señala que el juego son herramientas y recursos socioculturales. Además, considera a las estrategias lúdicas como elemento promotor del progreso psicológico de los niños, favoreciendo el crecimiento del desempeño y la comprensión, y la atención o el pensamiento autónomo. La idea mencionada es creadora; mediante el juego, el infante forma su propia experiencia y existencia colectiva y educativa.

c. Teoría de Montessori

Montessori (1909), desde el punto de vista de Guardo y Santoya (2015), afirma que, por el método del juego, los niños perciben de manera fiable lo que asimilan sobre el entorno. De tal manera, se prueban nuevos acontecimientos conductuales, se resuelven dificultades nuevas y se adaptan eventos. Por eso, a través del juego, se desarrolla el aprendizaje.

d. Teoría de Rousseau

Rousseau (1959), citado por Guardo y Santoya (2015), destaca que el juego no se implanta absolutamente en la educación, sino que desarrolla un rol muy predominante en la actividad estudiantil. Por ello, se emplea en la educación, aunque su inclusión aún no es total.

e. Teoría de Freud

Freud (1899), citado por Guardo y Santoya (2015), mencionó que el niño, mediante el juego consigue controlar los hechos, rescatando una postura paciente para intentar dirigir el suceso. Asimismo, destacó que mediante el juego el niño lo toma como instrumento y logra controlar ciertos sucesos que le fueron agobiantes.

2.2.5 Definición de lenguaje oral

Existen diferentes formas de comunicación que permiten la interacción entre los humanos. Por ejemplo, el lenguaje es la aptitud de la persona para manifestar

pensamientos y sensaciones por medio del lenguaje. Al respecto, Soprano (2011), citado por Bonilla (2016), define al lenguaje oral como un compuesto de sonidos estructurados con los cuales la persona presenta o dice lo que piensa y siente a través de signos y palabras habladas. Por eso, se desprende que el lenguaje es el código más utilizado entre los seres humanos, un instrumento de relación e identificación social y pensamiento.

Por otro lado, Gómez (2010), citado por León (2017), menciona que el lenguaje oral es un aspecto único que posee la persona para manifestarse con los demás, pero no es exclusivo. Existen diferentes métodos de expresión e intercambio, cada uno con un lenguaje determinado y con un diferente sistema verbal, corporal, plástico y visual. Sin duda, que lenguaje será de cualquier manera de especificación, pero sirve para la comunicación.

Con todo lo mencionado, la persona necesita del lenguaje oral para expresar lo que se encuentra en el interior.

2.2.6 Importancia del lenguaje oral

El individuo nace con la capacidad de la comunicación y comparte rasgos muy parecidos con sus semejantes. El proceso de socialización permitirá que estas características sean desarrolladas, adhiriendo destrezas para adaptarse a través de la convivencia y el desarrollo del lenguaje.

Posteriormente, la identidad se construye a partir de gustos, creencias y valores. Por eso, el valor de la expresión oral radica en la interacción entre personas para el surgimiento de la comunicación, y expresar pensamientos, ideas, posiciones ante una situación determinada (Mengual *et al.*, 2018).

2.2.7 Dimensiones del lenguaje oral

Las dimensiones del lenguaje oral fueron estudiadas desde el enfoque de los factores del lenguaje. Shaffer y Kipp (2007), mencionado por León (2017), explican que la dominación lingüística se concentra en cuatro modelos de conocimiento: fonológico, semántico, sintáctico y pragmático.

- **Componente fonológico**

El componente fonológico es la capacidad para entender y emplear sonidos en el habla expresado. Para Shaffer y Kipp (2007), citado por León (2017), la fonología es la unidad básica del sonido. Específicamente, los fonemas que se emplean en las expresiones se combinan. Por eso, el niño necesita aprender a diferenciar, crear y coordinar su lengua materna con la finalidad de entender el lenguaje que escucha y comprender al momento de enunciar sus primeras palabras.

Por otro lado, Barrera y Cisneros (2013) mencionan que en la operación fonética-fonológica hay disposiciones de aparición y organización de desarrollo bien establecidas. La rapidez de esta adquisición va a depender de cada infante.

- **Componente semántico**

El componente semántico estudia la interpretación de los signos lingüísticos y las respectivas combinaciones. El signo lingüístico relaciona un concepto con una imagen acústica según el idioma y lenguaje; es decir, estudia el significado de las palabras según el contexto.

Según Quezada (2010), la semántica es el aprendizaje de la razón de las palabras. Su organización se encuentra en opuesta categoría de organización del medio lingüístico en frases, términos, enunciados y discursos.

Del mismo modo, para Shaffer y Kipp (2007), citado por León (2017), la semántica otorga conceptos mencionados en palabras y oraciones. Resaltan que el niño debe explorar palabras y fonemas trabados, así como difundir los significados. Asimismo, la semántica permite que las personas puedan comprender el sentido del diálogo.

Bonilla (2016) opina que esta dimensión involucra el logro del vocabulario de palabras con significado, pues el niño explora y lo emplea cuando habla con otras personas mediante diálogos o juegos.

- **Componente sintáctico**

El componente sintáctico posee como primordial ocupación examinar el orden preciso de las palabras, buscando que las expresiones, oraciones, argumentos e ideas se manifiesten de forma adecuada para el mensaje consiga tener la finalidad que quiere difundir. Según Shaffer y Kipp (2007), citado por León (2017), el lenguaje funciona por conexiones, parámetros que determinan la forma de coordinar lo que se quiere decir. Por eso, los infantes requieren tomar el mando de las normas sintácticas para expresarse o comprender un lenguaje.

Componente pragmático

Soprano (2011), citado por Bonilla (2016), considera que la pragmática es la formación de la aplicación del habla y la relación lingüística. Asimismo, alude que, al

controlar un idioma, no es suficiente eliminar expresiones por medio de reglas gramaticales. Además, es necesario, conocer la expresión correcta en el estilo adecuado, en el tiempo y lugar preciso.

Según Shaffer y Kipp (2007), citado por León (2017), los infantes requieren controlar la pragmática del lenguaje, entender el modo de expresarlo para comunicarse eficientemente en diversos contextos.

A partir de estas consideraciones, el componente pragmático permite la interacción con la sociedad, insertando lo que se dice, de qué manera se dice, la comunicación no verbal y qué tan convenientes son las relaciones en una situación específica. Es decir, se caracteriza por el uso del lenguaje con la finalidad de realizar un intercambio social con otras personas.

2.2.8 Teorías que sustentan al lenguaje oral

El progreso de la expresión oral es el desarrollo cognitivo, mediante el cual las personas logran interrelacionarse oralmente por la lengua materna. Para la gran parte de la sociedad, el proceso del lenguaje tiende a desarrollarse en los cinco primeros años. Por eso, las sustentaciones de las primordiales teorías son la cognitivista, constructivista y social en el desarrollo del lenguaje.

a. Teoría cognitiva de Piaget (1956)

La teoría de Piaget (1956) trata sobre la educación del ser humano en relación con los demás. Piaget (1956), citado por Cavenago (2015), considera que el lenguaje oral es la fuente del pensamiento y se constituye por signos mediante la representación simbólica. Además, permite la construcción de significados donde un niño comienza a

manejar pensamientos, a través de los cuales se produce la reflexión del pensamiento que crea separación.

b. Teoría constructivista de Vygotsky (1962,1991)

Para Vygotsky (1962, 1991), citado por Cavenago (2015), el lenguaje es un instrumento intelectual, ya que posibilita la adquisición de otros mecanismos que se requieren en diferentes funciones mentales como el interés, la memoria, los sentimientos y la solución de problemas.

c. Teoría de Brunner (1966)

Brunner (1966), citado por Cavenago (2015), define al lenguaje como las primeras formas de comunicación entre niños y el adulto. Antes del habla, el niño aplica el habla en su vínculo cercano con las personas que lo rodean, especialmente el medio familiar.

2.3 Definición de términos básicos

2.3.1 Estrategias

Las estrategias son hechos que se programan organizadamente para conseguir un objetivo. Este grupo de acciones, procedimientos, tácticas y métodos establecidos, conforme a las necesidades de las personas a quienes se va a orientar, posee el único propósito de hacer más práctico el método de amaestramiento.

2.3.2 Expresión oral

La expresión oral es la capacidad comunicativa entendida como proposición de declaratorio. Mediante la comunicación oral, una persona expresa sus ideas propias y pensamientos.

2.3.3 Lenguaje oral

El lenguaje oral es el principal aspecto de comunicación que posibilita un intercambio de información entre individuos que aplican sonidos articulados por la persona para transmitir un informe. En conclusión, se puede comunicar la realidad y compartirla con otra persona.

2.3.4 Lúdica

La lúdica se encuentra relativo al juego. Es una actividad de máxima expresión de libertad que permite la socialización y contribuye la motricidad y creatividad. Esta es el cruce de placer, goce, recreación y conocimiento. La práctica docente sirve para fortalecer los valores como la integridad, fidelidad, cooperación y solidaridad en participantes, así como la consideración por la percepción de los demás y la incorporación a la vida en sociedad.

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1 Hipótesis general

Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

2.4.2 Hipótesis específicas

H1. Las estrategias lúdicas son efectivas para el progreso del lenguaje oral pragmático de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

H2. Las estrategias lúdicas son efectivas para el progreso del lenguaje oral fonológico de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

H3. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral sintáctico de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

H4. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral semántico de estudiantes que cursan el primer grado de instrucción primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

Capítulo III: Metodología

3.1 Enfoque de la investigación

Con la pretensión de comprobar la hipótesis y los objetivos, esta investigación es cuantitativa. Emplea la recopilación de data para lograr la demostración de la hipótesis con las facilidades del uso de mediciones numéricas y el análisis a través de programas estadísticos. Todo esto se realiza con la intención de generar el establecimiento de pautas de comportamiento y probar teorías. (Hernández *et al.*, 2018)

3.2 Alcance de la investigación

El estudio es explicativo. Según Arias y Covinos (2021), estos estudios se basan en establecer la causa-efecto de una variable independiente mediante una dependiente. De esa forma, se puede dar solución al problema planteado.

3.3 Diseño de la investigación

La investigación cuasi-experimental se identifica mediante el pretest (prueba previa o anterior) para después aplicar el tratamiento experimental. Finalmente, se demuestra el cambio a través del postest (prueba posterior). Por ello, incorpora la agrupación experimental y de control. Al concluir la ejecución, se aplica a la agrupación una evaluación contra la variable dependiente de la investigación.

El diseño se bosqueja del siguiente modo:

GE	01	X	02
GC	03	—	04

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O1 y O3 = Preprueba que se aplicará al grupo experimental y control

O2 y O4 = Posprueba que se aplicará al grupo experimental y control

X = Estrategias lúdicas

3.4 Descripción del ámbito de la investigación

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa N.º 00649 Bilingüe creada a través de la Resolución Directoral N.º 0031 el 18 de marzo de 1982, Educación Secundaria Bilingüe, en la comunidad de Bajo Naranjillo- Awajún. En la actualidad cuenta con 36 años de antigüedad.

El primer director de esta institución fue el profesor Jorge Jeremías Juep Nampin. Tuvo su cargo la dirección hasta el año 1985. Desde entonces, han obtenido el cargo de la dirección seis directores. Actualmente ocupa dicho puesto el profesor Wilder Burgos Sánchez, quien trabaja con la ayuda de 54 trabajadores distribuidos en director, subdirector, psicólogo, docentes, administrador, personal vigilancia, administrativo y de servicio.

Actualmente, en la institución educativa funcionan niveles de instrucción primaria y secundaria por separado. En el nivel primaria se cuenta con 16 docentes (8 mujeres y 8 varones) de etnia Awajún. También cuenta con 349 estudiantes en el nivel primaria, de los cuales 159 son mujeres y 190 son varones. No todos los estudiantes son

de etnia Awajún, y también existen niños mestizos. En total, en primer grado de primaria hay 38 estudiantes distribuidos en dos secciones (A y B).

3.5 Variables o categorías

3.5.1 Definición conceptual y operacional de la(s) variable(s)

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable (s)	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
1. Variable independiente e <i>Estrategias lúdicas</i>	Díaz y Hernández (2003) citado por Alva (2019), señalan que este programa guía a los agentes a utilizar de manera reflexiva y flexible para la promoción del logro de los estudiantes en el aprendizaje activo. En otras palabras, son los medios y recursos para brindar apoyo educativo a los estudiantes.	Acciones planificadas por la docente mediante cinco sesiones en base a las dimensiones e indicadores con la finalidad de mejorar el lenguaje oral.	Cantos infantiles	Inventadas Recreativas Roles Celebraciones
			Cuentos infantiles	Cuentos de animales Cuentos maravillosos. Cuentos novelescos Trabalenguas frase Trabalenguas poesía
Variable dependiente <i>Lenguaje oral</i>	Para Soprano (2011), citado por Bonilla (2016), el lenguaje oral es un conjunto de sonidos articulados con los que la persona presenta o dice lo que piensa y siente. Es así como se expresa a través de signos y palabras habladas.	Se consideró cuatro dimensiones, cada uno con sus indicadores, los cuales se han plasmado en ítems para la medición de la variable de	Componente pragmático	preguntas despedidas Requerimientos directos de la acción Exponer aprobación y desaprobación
			Componente fonológico	Reconocer sílabas Reconocer fonemas Adición de sílabas para la formación de palabras Suprimir sílabas en palabras

investigación. El estudio del lenguaje oral permite recoger los datos a través de una lista de cotejo.	Componente sintáctico	Suprimir fonemas en palabras Memoria verbal de frases Concluir frases
	Componente semántico	Vocabulario Entendimiento oral de narraciones

Fuente: Elaboración propia.

3.6 Delimitaciones

3.6.1 Temática

La presente investigación fue desarrollada en el ámbito de la comunicación en educación primaria, específicamente en la aplicación de estrategias lúdicas que permitan que los estudiantes del primer año de primaria vayan mejorando su lenguaje verbal.

3.6.2 Temporal

El estudio duró 10 meses, comenzó en marzo y culminó en diciembre de 2018.

3.6.3 Espacial

El presente estudio se aplicó en la I. E. N.º 00649 Bilingüe en la comunidad de Bajo Naranjillo - Awajún.

3.7 Limitaciones

- Carencia de antecedentes internacionales sobre investigaciones referentes a estrategias lúdicas que ayuden a desarrollar una expresión verbal en el estudiantado de primer año de instrucción primaria.
- Inasistencia de algunos estudiantes por motivos de salud en los niños y trabajo por parte de sus padres.

- Poco tiempo para la aplicación de las estrategias lúdicas con los estudiantes.

3.8 Población y muestra

Según Bernal (2010), citado por Ríos (2019), la población tomada es el total de elementos o personas de un grupo. De este modo, la muestra comprende una parte del total de personas. Según Hernández *et al.* (2014), para seleccionar la población, se procede delimitar la población estudiada para la generalización del resultado.

En la investigación presentada, la población fue constituida por treinta y ocho (38) estudiantes que cursaban el primer grado de instrucción de la Institución Educativa N.º 00649 Bilingüe del distrito de Awajún, 2018.

De acuerdo con Hernández *et al.* (2014), la determinada muestra es un subgrupo la población mediante el cual se recolectan los datos.

Tamaño de la muestra

Para la muestra se emplearon 38 estudiantes elegidos de modo no probabilístico. La elección de estos niños ha sido por conveniencia por el investigador, ya que pertenecen a la sección A en la cual se ha realizado las prácticas preprofesionales (grupo experimental) y la sección B (grupo control) con 20 estudiantes.

Tabla 2

Distribución de la población y muestra del estudio

Muestra	Sección	Varones	Mujeres	Total
Grupo experimental	A	10	8	18

Grupo control	B	6	14	20
Total		16	22	38

Nota. Nómina de matrícula de la I.E. Bilingüe 2018.

Fuente: Elaboración propia.

Selección del muestreo

Muestreo no probabilístico por conveniencia.

3.9 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Se utilizó la técnica de la observación participativa para la medición de la variable dependiente. Según Arias (2021):

el investigador debe estar presente el lugar de investigación y es necesario que establezca una conexión con los individuos que conforman la muestra, siendo así, la información brindada por ellos se recogerá aplicando instrumentos como *checklist*, registros anecdóticos, ficha de observación, entre otros. (p. 81)

Como instrumento, se usó la ficha de cotejo. Según Arias (2021):

este instrumento busca plantear una serie de indicadores los cuales deben pasar por un proceso de corroboración realizado por el docente empleando la técnica de observación, en el cual indique si se evidencian o no los enunciados descritos. Permite evaluar tareas, procesos, actividades, comportamientos o competencias. (p. 89)

Esta ficha contiene 40 ítems, las cuales se emplearon de manera individual. Se brindó indicaciones a cada niño, mostrando imágenes, fichas y contando cuentos. Así, el investigador observó el nivel de progreso del lenguaje oral donde se encontraban cada niño del primer grado de la I. E. N.º 00649 Bilingüe.

3.10 Validez y confiabilidad del instrumento

Respecto a la validez, la prueba presenta una medición. Respecto a una prueba con validez alta, cada elemento se encuentra fuertemente vinculada con la orientación prevista de la prueba (Hernández *et al.* 2018). Por eso, el presente estudio se apoyó con el entendimiento de los expertos. Este procedimiento consistió en conceder a tres profesionales de educación con el grado de magíster, con documentos pertinentes de validación, para evaluar si el instrumento está ejecutado con cohesión y coherencia; es decir, si el ítem está formulado con un lenguaje claro.

Tabla 3

Validez de contenido otorgado por juicio de expertos del instrumento de lenguaje oral.

Evaluable	Título profesional	Apellidos y nombres	Puntaje	%	Opinión
1	Licenciado	Peas Cahuaza, Elías	445	92.7%	Es confiable
2	Licenciada	Juep Peas, Zainab	418	87.1%	Aplicable
3	Magíster	Hidalgo Napo, Yolanda	470	97.9%	Es confiable
Promedio			444	92.6%	Es confiable

Nota. El puntaje mínimo y máximo de la validación del instrumento es de 0 y 480, respectivamente.

Fuente: Elaboración propia.

Para la validez estadística, se aplicó el método estadístico Alpha de Cronbach a través de una prueba piloto. Los niveles de confiabilidad son los siguientes:

Tabla 4

Niveles de confiabilidad

Rango	Confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula

0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Nota. Ruiz (2002).

Fuente: Elaboración propia.

La fórmula de análisis es la siguiente:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Donde:

- α = Alfa de Cronbach
- K = número de ítems
- $\sum Vi$ = Varianza inicial
- Vt = Varianza total

Tabla 5

Estadísticos de fiabilidad de la variable de lenguaje oral

Alfa de Cronbach	N.º de elementos
,961	40

Nota. Según la tabla 3, tras realizar la confiabilidad del instrumento a 18 estudiantes, obteniendo a través de alfa de Cronbach 0,961, lo que certifica es que resulta muy cercano a 1; por lo tanto, esta escala es de excelente confiabilidad, debido a que los resultados son muy favorables.

Fuente: Elaboración propia.

Continuamente, se evidencian los resultados de la prueba piloto:

Tabla 6

Prueba piloto validación del instrumento

	Estadísticas de elemento		
	Media	Desv. Desviación	N.º
Introducción: Los estudiantes llegan todos los días muy temprano a la escuela. Este es Pedro, y este es su profesor, el señor Pérez. Prueba: ¿Qué dice Pedro para saludar a su profesor?	,64	,487	36
Introducción: La mamá de Pedro va a conversar con el profesor en la escuela y quiere saber cómo está Pedro en sus clases. Prueba: ¿Qué dice la mamá de Pedro?	,53	,506	36
Introducción: Después de jugar un partido de fútbol, Pedro se quiere retirar. Prueba: ¿Cómo dice Pedro a sus amigos que ya se va?	,78	,422	36
Introducción: El profesor Pérez tiene las manos ocupadas y quiere que Pedro abra la puerta. Prueba: ¿Cómo se lo dice a Pedro?	,64	,487	36
Introducción: Cuando el profesor Pérez se ha ido, un gran perro corre hacia él. Pedro quiere avisar al dueño del perro que este se va. Prueba: ¿Cómo lo dice Pedro?	,64	,487	36
Introducción: Este perro es muy difícil de atrapar si se escapa. Su dueño está muy contento de que Pedro le haya avisado. Prueba: ¿Qué dice el dueño del perro?	,67	,478	36
Introducción: El profesor Pérez tiene un nuevo gatito. Pedro quiere agarrar al gatito. Prueba: ¿Qué dice Pedro?	,67	,478	36
Introducción: El profesor Pérez tiene miedo de que el gatito rasguñe a Pedro, por eso no quiere que lo agarre. Prueba: ¿Qué dice el profesor Pérez?	,72	,454	36
Introducción: El profesor Pérez tiene un ave muy bonita. A Pedro le gusta el ave. Prueba: ¿Qué le dice Pedro al profesor Pérez?	,75	,439	36
Introducción: Pedro encuentra unas llaves en el salón de clases. Quiere encontrar al dueño de las llaves. Prueba: ¿Qué dice o pregunta Pedro?	,75	,439	36
Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la sílaba /ma/.	,36	,487	36
Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la sílaba /li/.	,39	,494	36
Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la vocal /u/.	,50	,507	36

Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la letra /t/.	,36	,487	36
Ahora ésta ficha se llama /do/ (señalamos la ficha roja) y esta otra se llama /co/. Esta ficha blanca se llama /co/ y está ficha se llama /do/. ¿Qué palabra hemos formado?	,39	,494	36
Ahora la ficha blanca la llamaremos /mingo/ (la colocamos primero); mientras que la roja sigue llamándose /do/ (la colocamos delante). Ya sabes, esta ficha blanca se llama /mingo/ (la señalamos) y se añade (la señalamos) delante de esta ficha roja.	,39	,494	36
Mira el dibujo, piensa cómo se llama y ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole la sílaba /to/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /to/.	,39	,494	36
Mira el dibujo, piensa cómo se llama y ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole la sílaba /po/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /po/.	,39	,494	36
Observa el dibujo, piensa cómo se llama y ahora me vas a decir su nombre. Bien, ahora me dirás el nombre de ese dibujo, pero quitándole el sonido /m/. Alargamos: “mmmmmmmm...”	,39	,494	36
Mira el dibujo, piensa cómo se llama y ahora me vas a decir el nombre (en caso de que no lo sepa se lo decimos). Muy bien, ahora me dirás el nombre de este dibujo, pero quitándole el sonido /a/. Alargamos: “aaaaaaa...”	,39	,494	36
El gato está sobre el tablero.	,89	,319	36
El gato está debajo de la mesa.	,89	,319	36
Los niños están sentados en sus bancos.	,75	,439	36
El niño patea la pelota.	,89	,319	36
El niño da un regalo a la niña.	,89	,319	36
La madre enseña el libro a los niños.	,89	,319	36
La pelota sirve para.....	,89	,319	36
El lápiz sirve para.....	,89	,319	36
Los colores sirven para.....	,89	,319	36
El carro sirve para.....	,67	,478	36
Sirve para sentarse.	,89	,319	36
Sirve para lavar las manos.	,89	,319	36
Da luz	,89	,319	36
Come maíz	,78	,422	36
Sirve para comprar	,89	,319	36
¿Quiénes participan en el cuento?	,78	,422	36
¿De qué material hicieron sus casas los cerditos?	,94	,232	36
¿De qué estaban hecho las casas que las tumbó el lobo?	,78	,422	36
¿Por qué el lobo no pudo tumbar la casa del tercer cerdito?	,94	,232	36
¿Pudo comer el lobo a los cerditos? ¿Por qué?	,89	,319	36

Fuente: Elaboración propia.

3.11 Plan de recolección y procesamiento de datos

Para la recolección de los datos, se trabajó la prueba de lenguaje oral, previo consentimiento de la autoridad competente. Así, se pudo evaluar determinados estudiantes a través de una lista de cotejo luego del desarrollo de las sesiones de clase, facilitando así la ejecución del proyecto de investigación.

Para el estudio, se procedió a realizar el análisis de la información del paquete estadístico SPSS ver. 20. Así, se ha tabulado y validado previamente el instrumento. El procedimiento fue crear la base de datos, registrar los datos, realizar un control de calidad a la base de datos y el procesamiento. Finalmente, se elaboraron las tablas y figuras adecuadas, dando respuesta a los objetivos planteados. Para analizar los datos, se elaboraron tablas de frecuencias que relacionaron dos variables, el gráfico de barras y el gráfico de cajas y bigotes. Para probar la hipótesis, se aplicó la prueba de Wilcoxon.

Capítulo IV: Desarrollo de la investigación

Presentación de los resultados

Tabla 4

Estadísticos descriptivos de los puntajes en la prueba sobre lenguaje oral, antes y después de las estrategias lúdicas

Lenguaje oral	Estadísticos descriptivos					
	N.º	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Tip.	
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Error Típico	Estadístico
Pragmático antes	18	0	10	5.44	0.87	3.70
Pragmático después	18	0	10	8.11	0.90	3.80
Fonológico antes	18	0	10	3.39	1.08	4.59
Fonológico después	18	0	10	4.50	1.19	5.07
Sintáctico antes	18	0	10	8.17	0.73	3.09
Sintáctico después	18	0	10	8.89	0.76	3.23
Semántico antes	18	0	10	8.17	0.67	2.85
Semántico después	18	0	10	9.17	0.61	2.57
Total antes	18	3	39	25.17	2.27	9.65
Total después	18	5	40	30.67	2.57	10.91

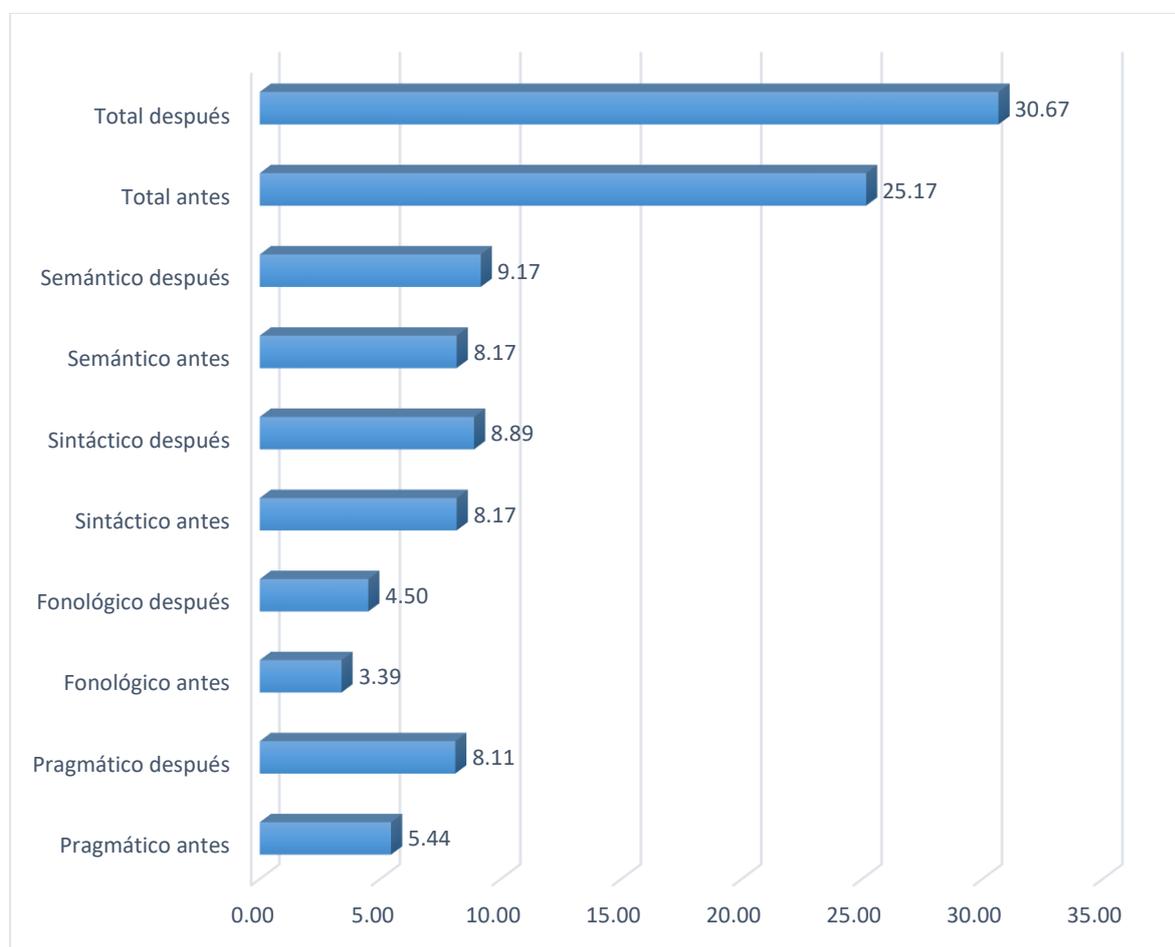
Fuente: Elaboración propia.

Se muestran estadísticos descriptivos de las magnitudes del lenguaje oral antes y después de haber aplicado las estrategias lúdicas. En cuanto al puntaje promedio en la prueba de lenguaje oral pragmático, posteriores a las estrategias lúdicas, se ha incrementado en $(8.11 - 5.44 = 2.67)$ 2.67 puntos. En cuanto a la prueba de lenguaje oral fonológico se ha incrementado en $(4.50 - 3.39 = 1.11)$ 1.11 puntos. Sobre la prueba de lenguaje oral sintáctico, se ha incrementado en $(8.89 - 8.17 = 0.72)$ 0.72 puntos. Respecto a la prueba de lenguaje oral

semántico, se ha incrementado en $(9.17-8.17=1)$ 1 punto. En lo que respecta al total del puntaje de la prueba del lenguaje oral antes y después, se ha incrementado en $(30.67-25.17=5.5)$ 5.5 puntos. Por lo tanto, las estrategias lúdicas han sido significativas ($p<0.05$) para desarrollar el lenguaje oral.

Figura 1

Puntaje promedio en cada una de las dimensiones de lenguaje oral, antes y después de las estrategias lúdicas



Fuente: Elaboración propia.

Luego de la ejecución de las estrategias lúdicas, el puntaje promedio se incrementó en cada uno de las magnitudes del lenguaje oral. En consecuencia, las estrategias lúdicas han sido efectivas.

Tabla 8

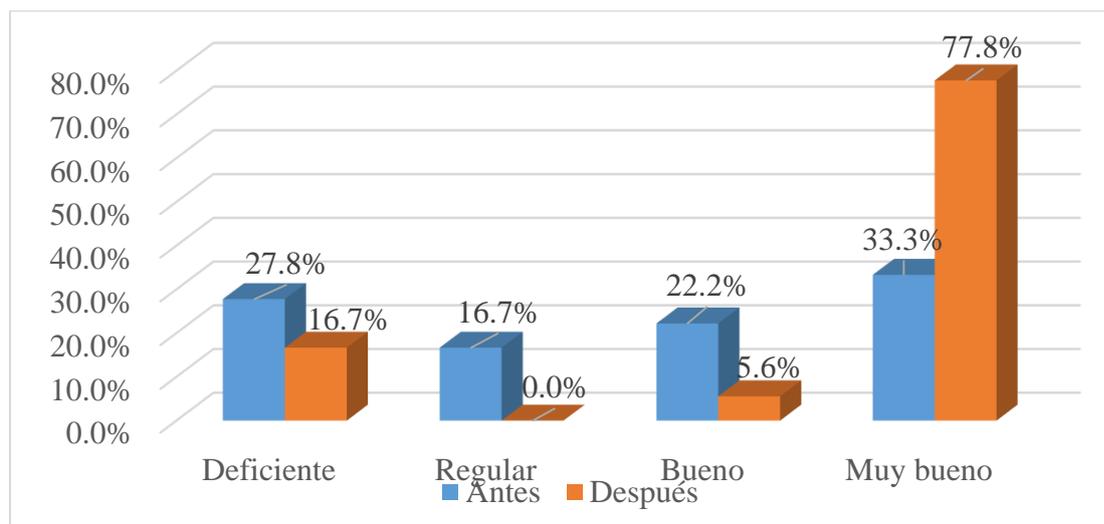
Nivel de lenguaje oral pragmático de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.

Nivel de lenguaje oral pragmático	Estrategias lúdicas	
	Antes	Después
Deficiente	5	3
Regular	3	0
Bueno	4	1
Muy bueno	6	14
Total	18	18

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2

Nivel de lenguaje oral pragmático de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.



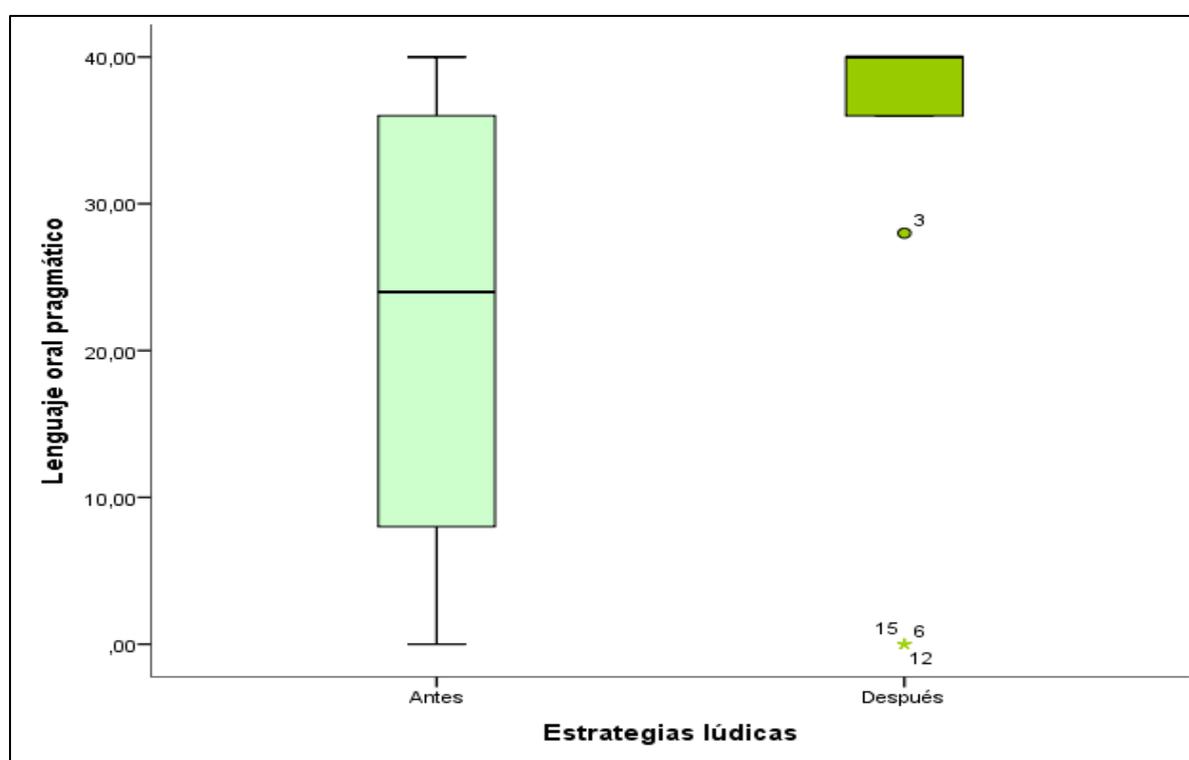
Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al nivel de lenguaje oral pragmático en el estudiantado, se ha mejorado

significativamente ($p < 0.05$). Esto se visualiza en la figura 2: se aprecia que el 33.3 % de los estudiantes tenían un nivel muy bueno en lenguaje oral pragmático; después de aplicar las estrategias lúdicas, este se ha incrementado a 77.8 %. En la misma figura, también se observa que antes de la ejecución de las sesiones con las estrategias lúdicas el nivel de lenguaje oral pragmático regular representaba el 16.7 %; después, se ha disminuido a 0.0 %.

Figura 3

Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral pragmático, antes y después de las estrategias lúdicas



Fuente: Elaboración propia.

La figura muestra que el puntaje se ha incrementado en la prueba de lenguaje oral pragmático antes y después de aplicar las estrategias lúdicas. Se reafirma que han sido efectivas estas estrategias. Sin embargo, tres estudiantes tienen un puntaje cercano a cero y un estudiante está por debajo de treinta puntos.

Tabla 5

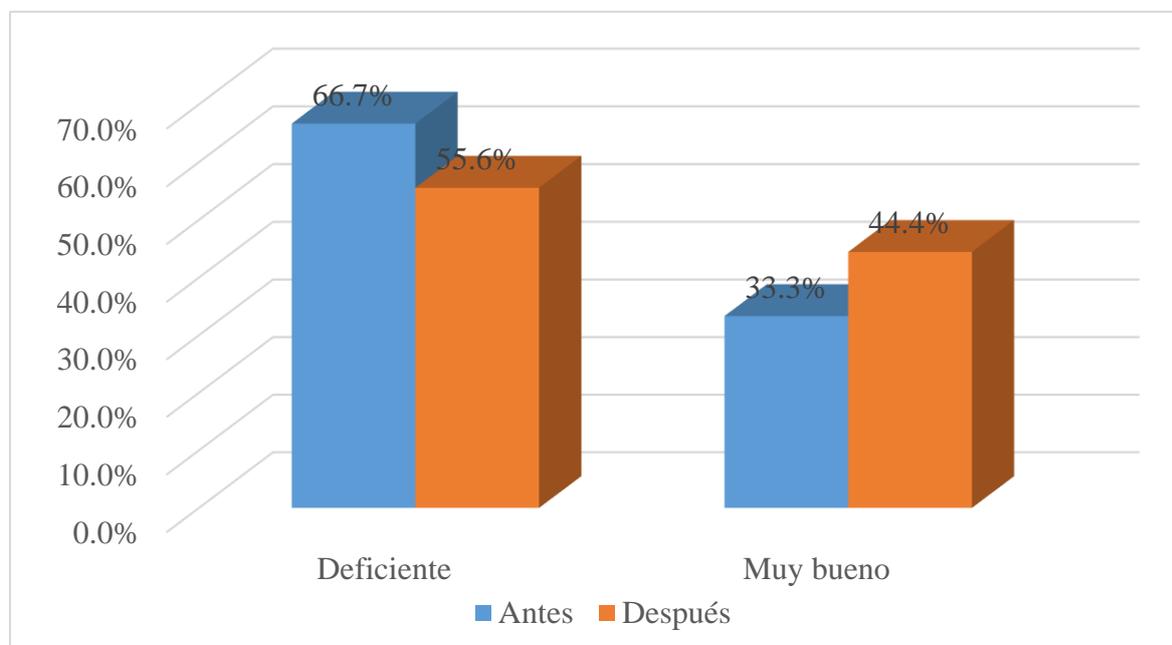
Nivel de lenguaje oral fonológico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas

Nivel de lenguaje oral fonológico	Estrategias lúdicas	
	Antes	Después
Deficiente	12	10
Muy bueno	6	8
Total	18	18

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4

Nivel de lenguaje oral fonológico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas.



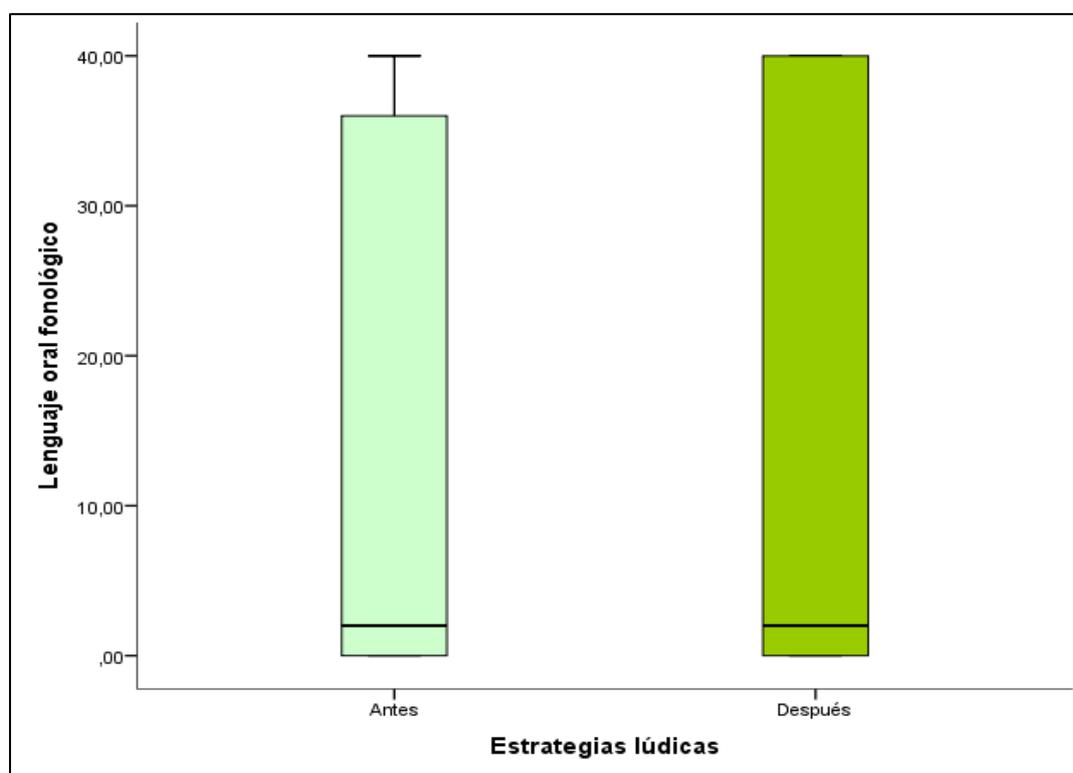
Fuente: Elaboración propia.

El nivel de lenguaje oral fonológico en el estudiantado ha mejorado significativamente ($p < 0.05$) luego de las sesiones de clases ejecutadas con las estrategias lúdicas. Esto se evidencia en la figura 4: se verifica que el 33.3 % de los estudiantes tenían un grado muy bueno en lenguaje oral fonológico; después de aplicar las estrategias lúdicas, este se ha

incrementado a 44.4 %. También, se observa en la misma figura que, antes de la ejecución de las sesiones con las estrategias lúdicas, el nivel de lenguaje oral fonológico deficiente representaba el 66.7 %; después, esta se ha disminuido a 55.6 %.

Figura 5

Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral fonológico, antes y después de las estrategias lúdicas.



Fuente: Elaboración propia.

La figura muestra que el puntaje antes y después de adherir las estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes es similar.

Tabla 6

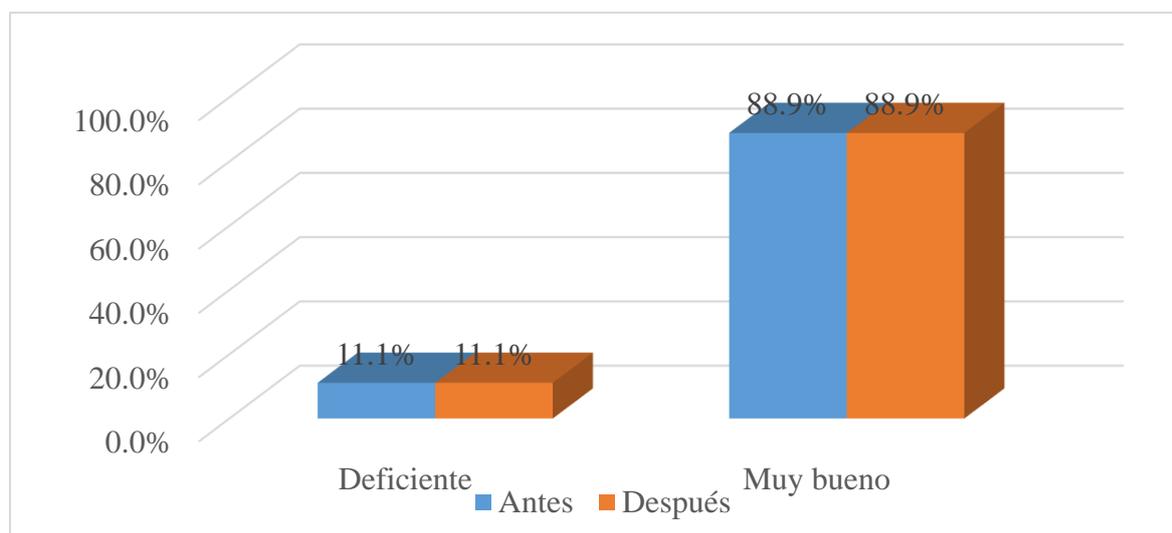
Nivel de lenguaje oral sintáctico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas

Nivel de lenguaje oral sintáctico	Estrategias lúdicas	
	Antes	Después
Deficiente	2	2
Muy bueno	16	16
Total	18	18

Fuente: Elaboración propia.

Figura 6

Nivel de lenguaje oral sintáctico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas

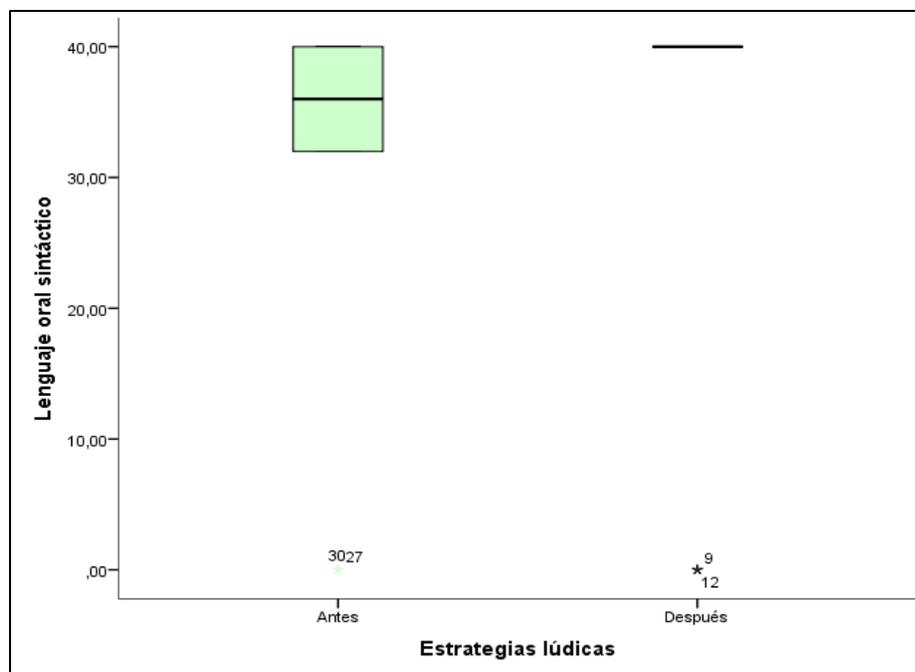


Fuente: Elaboración propia.

En la figura 6 se aprecia que no han existido cambios en la puntuación ni previa ni posteriormente a la ejecución de las sesiones de clases con las estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral sintáctico. Se percibe que el 88.9 % del estudiantado se encuentra en un nivel muy bueno en el lenguaje oral sintáctico, y el 11.1 % se encuentran en un nivel deficiente en lenguaje oral sintáctico.

Figura 7

Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral sintáctico, antes y después de las estrategias lúdicas



Fuente: Elaboración propia.

La figura muestra que el puntaje del lenguaje oral antes y después de adherir las estrategias lúdicas son similares, lo que reafirma que no han existido cambios significativos.

Tabla 7

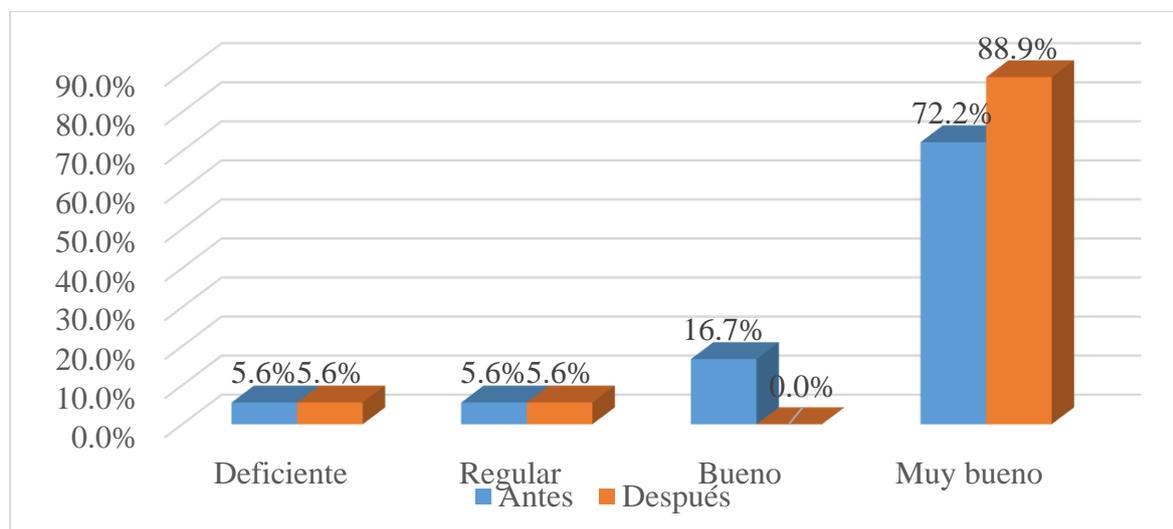
Nivel de lenguaje oral semántico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas

Nivel de lenguaje oral semántico	Estrategias lúdicas	
	Antes	Después
Deficiente	1	1
Regular	1	1
Bueno	3	0
Muy bueno	13	16
Total	18	18

Fuente: Elaboración propia.

Figura 8

Nivel de lenguaje oral semántico de los estudiantes de primer grado antes y después de las sesiones con las estrategias lúdicas



Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al nivel de lenguaje oral semántico en el estudiantado, se ha mejorado significativamente ($p < 0.05$), luego de poner en marcha las sesiones de clases con las estrategias lúdicas. Esto se muestra en la figura 8: el 72.2 % de los estudiantes tenían un nivel muy bueno en lenguaje oral semántico; después de aplicar las estrategias lúdicas, este se ha incrementado a 88.9 %. También se observa que, en la misma figura antes de la ejecución de las sesiones con las estrategias lúdicas, el nivel de lenguaje oral semántico bueno representaba el 16.7%, y después se ha disminuido a 0.0 %.

Figura 9

Box plot del puntaje en la prueba de lenguaje oral semántica, antes y después de las estrategias lúdicas

H_0 : Los datos proceden de una distribución normal

H_a : Los datos no proceden de una distribución normal

Paso 2: Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

Paso 3: Estadístico de prueba

$$W = \frac{1}{(n-1)S^2} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{(n-1+1)} - X_{(i)}) \right]^2$$

Paso 4: Regla de decisión

Si sig. > α no se rechaza la hipótesis nula.

Paso 5: Cálculos

Tabla 8

Prueba de normalidad

Puntaje en la prueba de Kolmogorov-Smirnov ^a	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl.	Sig.	Estadístico	gl.	Sig.
lenguaje oral						
Pragmático antes	,152	18	,200*	,888	18	,036
Pragmático después	,413	18	,000	,534	18	,000
Fonológico antes	,365	18	,000	,660	18	,000
Fonológico después	,313	18	,000	,651	18	,000
Sintáctico antes	,367	18	,000	,595	18	,000
Sintáctico después	,523	18	,000	,373	18	,000
Semántico antes	,295	18	,000	,712	18	,000
Semántico después	,516	18	,000	,377	18	,000
Total antes	,150	18	,200*	,937	18	,261
Total después	,248	18	,005	,814	18	,002

*. La significación verdadera es un límite inferior.

Fuente: Elaboración propia.

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Paso 6: Decisión y conclusión

Dado que $\text{sig.} < \alpha = 0.05$ Se rechaza la distribución normal.

Se concluye entonces que los datos no proceden de una distribución normal.

Nota: Dado que la data no procede de una distribución normal, no es posible emplear la distribución al estudiante para comparar los efectos de las estrategias lúdicas para el progreso del lenguaje oral en los niños.

Prueba de Wilcoxon

Paso 1: Planteamiento de hipótesis

H_0 : El puntaje de las dimensiones del lenguaje oral no difiere antes de desarrollar las sesiones de clases con las estrategias lúdicas y después de estas.

H_a : El puntaje de las magnitudes del lenguaje oral antes de desarrollar las sesiones de clases con las estrategias lúdicas es menor que después de estas.

Paso 2: Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

Paso 3: Estadístico de prueba

$$Z_T = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

$$\mu_T = \frac{n(n + 1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n + 1)(2n + 1)}{24}}$$

Paso 4: Regla de decisión

Si sig. < α Se rechaza la hipótesis nula.

Paso 5: Cálculos

H1. Las estrategias lúdicas son efectivas para desarrollar el lenguaje oral pragmático en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

H2. Son efectivas las estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje oral fonológico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

H3. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral sintáctico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

H4. Para el desarrollo del lenguaje oral semántico, las estrategias lúdicas son efectivas en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

Tabla 9*Prueba de hipótesis estadística general*

Hipótesis nula	Test	Sig.
Mediana diferencia entre la dimensión del lenguaje oral antes y después es igual a 0	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signos de muestras relacionadas	0.000

Fuente: Elaboración propia.

Respecto a la regla de decisión: $p\text{-valor} < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Con el producto del resultado adquirido en la prueba de hipótesis general de 0.000, se queda rechazada la hipótesis nula, siendo la hipótesis alterna aceptada para la investigación. En ese sentido, existe disconformidad significativa entre los resultados de la variable lenguaje oral antes y después de la intervención. Por ello, las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

Tabla 10*Prueba de hipótesis estadística específica 1*

Hipótesis nula	Test	Sig.
Mediana diferencia entre la dimensión pragmática antes y después es igual a 0	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signos de muestras relacionadas	0.02

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la regla de decisión: $p\text{-valor} < 0.05 =$, se rechazó la hipótesis nula y fue aceptada la hipótesis de investigación.

Con el producto del resultado adquirido para la prueba de hipótesis general de 0.02, se quedó rechazada la hipótesis nula y la hipótesis de investigación fue aceptada. Existe una diferencia significativa entre los resultados de la dimensión pragmática antes y después de la intervención. Así, las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral fonológico en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.

Tabla 11

Prueba de hipótesis estadística específica 3

Hipótesis nula	Test	Sig.
Mediana diferencia entre la dimensión fonológica antes y después es igual a 0	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signos de muestras relacionadas	0.63

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la regla de decisión: $p\text{-valor} < 0.05 =$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Con el resultado adquirido para la prueba de hipótesis general de 0.63, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación. No existe una diferencia significativa

entre los resultados de la dimensión fonológico antes y después de la intervención. Por eso, las estrategias lúdicas no son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral fonológico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649.

Tabla 12

Prueba de hipótesis estadística específica 2

Hipótesis nula	Test	Sig.
Mediana diferencia entre la dimensión sintáctica antes y después es igual a 0	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signos de muestras relacionadas	0.09

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la regla de decisión: $p\text{-valor} < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Con el resultado adquirido para la prueba de hipótesis general de 0.09, se concluyó rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Existe una diferencia significativa entre los resultados de la dimensión sintáctico antes y después de la intervención. Por eso, las estrategias lúdicas son efectivas para el progreso del lenguaje oral sintáctico en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. Bilingüe N.º 00649.

Tabla 13

Prueba de hipótesis estadística específica 4

Hipótesis nula	Test	Sig.
Mediana diferencia entre la dimensión semántica antes y después es igual a 0	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signos de muestras relacionadas	0.02

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con la regla de decisión: $p\text{-valor} < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Con el resultado adquirido para la prueba de hipótesis general de 0.02, fue rechazada la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Existe una diferencia significativa entre los resultados de la dimensión semántica antes y después de la intervención. Por eso, las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral semántico en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. Bilingüe N.º 00649.

Capítulo V: Discusión, conclusiones, recomendaciones

5.1 Discusión de los resultados

Para el objetivo general, los resultados fueron similares a los presentados por Abergá (2017). Por ello, se concluye que el empleo del programa habilidades orales favorece al desarrollo del lenguaje de los niños de cinco años de la institución educativa mencionada.

Desde la perspectiva teórica, Gómez (2010), citado por León (2017), menciona que el lenguaje oral es la forma exclusiva que la persona tiene para manifestarse con los demás. Hay diferentes maneras de expresarse y comunicarse. Cada persona emplea un habla específico y diferente en todos los ámbitos. Sin duda, la comunicación puede manifestarse en cualquier forma de expresión. No obstante, la relevancia del lenguaje oral es la interacción entre personas para expresar pensamientos, ideas, posiciones ante una situación (Mengual *et al.*, 2018).

Respecto al primer objetivo específico, los resultados obtenidos en el estudio mostraron que el 33.3 % de los estudiantes tenían un nivel muy bueno en lenguaje oral pragmático; después de aplicar las estrategias lúdicas este se ha incrementado a 77.8 % (p-valor=0.02). Los estudios realizados con resultados similares fueron obtenidos por De la Cruz (2017). En los resultados se evidenciaron que antes de aplicar las sesiones de aprendizaje, los estudiantes estuvieron en categoría muy bajo un 35,4%, en la categoría bajo 58,8% y categoría medio bajo un 5,9%. Luego de experimentar la estrategia didáctica de los cuentos infantiles, el 11,8% se ubicó en la categoría medio; el 17,6%, medio alto; el 5,9%, en alto; y el 70,6%, en la categoría muy alto. Se concluye que la aplicación de los cuentos infantiles como estrategia didáctica influía significativamente para desarrollar el lenguaje oral pragmático de los niños de la I. E. Inicial N.º 534 de Huancavelica.

En el segundo objetivo específico, el 33.3 % de los estudiantes tenía un nivel muy bueno en lenguaje oral fonológico; luego de aplicar las estrategias lúdicas este se ha incrementado a 44.4 % (p-valor=0.69), es decir, no se demostró diferencia significativa. En su investigación, Ninapaytan (2019) obtuvo los siguientes resultados: en el conjunto experimental, los menores adquirieron un 6,7% pretest y 33,3% postest, en la dimensión forma los niños alcanzaron un 0,0% en el pretest y 10,0% en el postest, los menores adquirieron en la dimensión contenido un 13,3% pretest y 33,3% postest y en dimensión uso un 0,0% pretest y 33,3% postest. Se concluye que el programa que se procedió a aplicar sí alcanzó el resultado representativo esperado para mejorar el lenguaje oral en estudiantes de 6 años de la I. E. Asimismo, esto coincide con lo planteado por Sánchez y Mera (2016), quienes señalaron que el juego era parte de una estrategia lúdica, un método pedagógico con el propósito de involucrar, motivar y animar a los estudiantes en el aula. Por lo tanto, esto se manifiesta en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún.

De acuerdo con el tercer objetivo específico, el 88.9 % de los estudiantes se ubican en puesto muy bueno. El 11.1 % se ubica en un nivel deficiente en el lenguaje oral sintáctico (p-valor=0.09). Asimismo, Muñoz (2018) menciona que sus resultados fueron que el estudiante de cinco años en la preevaluación evidenció retraso de 63.6%, necesidad de ayuda 22.7% y normalidad 13.6%. Una vez que se aplicó el programa, observó que se logró una relevante mejora, puesto que la mayor parte del estudiantado alcanzó un nivel adecuado con un 86.4%. En conclusión, las actividades cooperativas ayudan a la mejora del progreso del desarrollo del lenguaje oral de los niños de cinco años de la I. E.

Respecto al cuarto objetivo específico, el 72.2 % de los estudiantes tenían un nivel muy bueno en lenguaje oral semántico; después de aplicar las estrategias lúdicas, este se ha

incrementado a 88.9 % (p-valor=0.02). La prueba de hipótesis obtenida tiene significancia de 0.000, y estableció que existió una diferencia significativa entre los resultados antes y después de la intervención de las estrategias lúdicas. De ese mismo modo, Yari (2017) demostró que las estrategias pedagógicas como estrategia metodológica de intervención han sido de gran utilidad para fortalecer el desarrollo oral de los estudiantes, ya que la profesora ha puesto en práctica actividades como el juego y el arte.

Desde la perspectiva teórica, Gómez (2010), citado por León (2017), menciona que el lenguaje oral es la forma exclusiva que posee la persona para manifestarse con los demás. Hay diferentes maneras de expresarse y comunicarse y cada persona emplea un habla específico y diferente en todos los ámbitos. Sin duda, la comunicación puede ser de cualquier forma siempre que pueda servir para la expresión. El lenguaje oral resulta relevante por fomentar la interacción entre personas y el surgimiento de la comunicación, e intercambiar pensamientos, ideas, posiciones ante una situación determinada (Mengual *et al.*, 2018).

De acuerdo con la teoría de Piaget, las estrategias lúdicas permiten mejorar varios aspectos en el desarrollo del niño, de manera específica el lenguaje oral. En la opinión de Guardo y Santoya (2015), el pensamiento de Piaget se relaciona con las estrategias lúdicas de juegos y juguetes, pues estos son estimados como elementos beneficiosos para el desarrollo del niño en todos los ámbitos. Asimismo, incluyeron estos mecanismos en la peculiaridad con la manera de meditar el proceso de la infancia. El juego, según los autores, se determina por el recibimiento de los fundamentos de la materialidad.

5.2 Conclusiones

Por todo lo expuesto, se puede señalar que los estudiantes de primer grado de la I. E. Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún han mostrado mejoras en el nivel de socialización

entre compañeros; asimismo, una mejor forma de expresión al escuchar, dialogar y compartir las inclinaciones y los juicios, utilizando un lenguaje oral claro y adecuado. Partiendo del punto de vista pedagógico, mientras se realizaban las labores, se manifestó que, debido a que el primordial objetivo era determinar la efectividad de las estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral, y que el lenguaje labora con todas sus dimensiones en conjunto, las actividades fueron planteadas acaparando las dimensiones fonológico, pragmático, semántico y sintáctico. Por ello, la efectividad del lenguaje oral se planteó en todas sus dimensiones.

De acuerdo con el objetivo general, se ha logrado demostrar que los efectos de las estrategias lúdicas son positivos sobre el lenguaje oral. Los cuentos infantiles, cantos infantiles y trabalenguas han permitido que los niños desarrollen las magnitudes del lenguaje oral, logrando identificar sílabas, fonemas, palabras, memoria verbal y pronunciar frases completas. Esto permite concluir que las estrategias lúdicas han permitido el desarrollo del lenguaje oral en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún.

Las estrategias lúdicas han tenido efectos relevantes en el lenguaje oral pragmático. Ha demostrado que los niños han podido ser capaces de realizar preguntas y despedidas; y mostrar aprobación y desaprobación, negación y permiso. Asimismo, la significancia de 0.02 obtenido en la prueba de hipótesis permite concluir que las estrategias lúdicas han logrado desarrollar el lenguaje oral pragmático en el estudiante de primer grado de primaria de la I. E. Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún.

Se logró demostrar que las estrategias lúdicas no han tenido efectos significativos en el lenguaje oral fonológico. Los niños no han podido ser capaces de identificar sílabas, formar palabras, omitir fonemas. Asimismo, la significancia de 0.63 obtenido en la prueba de hipótesis

permite concluir que las estrategias lúdicas no han logrado desarrollar el lenguaje oral fonológico en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. N.° 00649 del distrito de Awajún.

Las estrategias lúdicas han tenido efectos significativos en el lenguaje oral sintáctico. Los estudiantes han podido ser capaces de memorizar frases y palabras, completar frases y acrecentar su vocabulario. Asimismo, la significancia de 0.09 obtenido en la prueba de hipótesis permite concluir que las estrategias lúdicas han logrado desarrollar un lenguaje oral sintáctico en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún.

Se ha logrado demostrar que las estrategias lúdicas han tenido resultados eficientes en el lenguaje oral semántico. Los niños han podido ser capaces de comprender las frases, palabras y realizar pequeñas narraciones. Asimismo, el nivel de significancia de 0.02 obtenido en la prueba de hipótesis permite concluir que las estrategias lúdicas han logrado desarrollar el lenguaje oral semántico en el estudiantado de primer grado de primaria de la I.E. Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún.

Con respecto a la hipótesis general, la significancia de 0.000 obtenido en la prueba de hipótesis permite concluir que los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral en el estudiantado de primer grado de primaria de la I. E. Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún han sido significativos. Se han presentado resultados diferencias y positivos antes y después de la intervención.

5.3 Recomendaciones

Las principales recomendaciones sugeridas por el presente estudio se recogen de acuerdo a los objetivos planteados.

- Fortalecer los talleres de estimulación del lenguaje oral y que se apliquen especialmente en los primeros grados del nivel primario como parte de las estrategias pedagógicas de la I. E.
- Desarrollar investigaciones dirigidas a conocer los efectos positivos que generan las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes del primer grado de las Instituciones Educativas.
- Sugerir a los docentes que elaboren actividades, involucrando materiales lúdicos (juegos, canciones, cuentos, trabalenguas) para favorecer el logro del lenguaje y enriquecer su propia experiencia.
- Realizar evaluaciones periódicas en la I. E. Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún para identificar causas que perjudican de manera relevante el progreso del lenguaje oral.
- Implementar talleres de acciones para la estimulación del lenguaje oral dirigido a todos los padres de familia de la I. E. que les permita aprender para reforzar el desarrollo en sus hijos.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Aberga, N. (2017). *Programa “habilidades orales” para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 3066 Señor de los Milagros, Comas – 2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7048/Aberga_ZNB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alva, K. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar los niveles de lenguaje oral en los niños de cinco años de la I.E. Monteverde Trujillo 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles, Chimbote]. Repositorio. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17827>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.
- Arias, J. (2021). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting.
- Barrera, G. y Cisneros, C. (2013). *Caracterización de las habilidades fonológicas en niños de 4, 5 y 6 años que presentan trastorno específico del lenguaje expresivo de Instituciones educativas especializadas de Lima Metropolitana*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/4440>
- Bonilla, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2567>
- Cavenago, V. (2015). *Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I. E. I. Luigi Giussani del distrito de Puente Piedra*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio. <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/133>

- Condori, J. y Morales, C. (2015). *Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del Pronoei Mi Nido Azul del distrito de San Juan de Lurigancho*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/855>
- Chuquilin, M. (2019). *Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la noción de grupo en niños de cinco años de la I. E. I. 882 UGEL Cajamarca, 2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio. <https://1library.co/document/zx5ddxnq-aplicacion-actividades-ludicas-desarrollar-agrupacion-estudiantes-quivinchan-cajamarca.html>
- De la Cruz, Y. (2017). *Cuentos infantiles en el desarrollo del lenguaje oral de preescolares de la Institución Educativa Inicial N.º 534 – Huancavelica*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1427/TP%20-%20UNH.INIC.%200176.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, M. y Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- Gironda, L. y García, J. (2012). *Cantos, rimas y juegos para desarrollar el lenguaje oral en niños y niñas del nivel inicial "Jardín Infantil Planeta Niños"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/6635>
- Guardo, Y., & Santoya, A. (2015). *Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la Institución educativa ambientalista Cartagena de indias*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena, provincia de Cartagena]. Repositorio. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2554>

- Guerrero, T. (2014). Estrategias lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo de habilidades numéricas. *REDHECS*, 18(9), 1-14
- Hernández, R., Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Huanga, Y. (2015). *Dificultades del lenguaje oral en niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo de la ciudad de Pasaje 2014 – 2015*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/4589>
- León, C. (2017). *Efectos del programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa inicial «Los Amiguitos» de Lucyana*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1506>
- Mengual, I., Peña, B., y Valero, E. V. (2018). *Desarrollo de la comunicación y competencia oral y escrita*. <https://www.casadellibro.com/ebook-desarrollo-de-la-comunicacion-y-competencia-oral-y-escrita-ebook/9788417519216/7122004>
- Muñoz, C., R. (2018). *Efectos de un programa de juego cooperativo en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I. E. I. N.º 94 del Cercado de Lima, 2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19371>
- Ninapaytan, N. (2019). *Programa de intervención “CL”, para mejorar el lenguaje oral en niños de 6 años- I. E. N.º 147, 2018*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36907>
- Quezada, M. (2010). *Lenguaje oral en estudiantes de 3 años de instituciones educativas de la Red N.º 4, del distrito Callao*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1261/1/2010_Quezada_Lenguaje%20oral%20en%20estudiantes%20de%203%20a%20C3%B1os%20de%20instituciones%20educativas%20de%20la%20red%20n%204%20del%20distrito%20callao.pdf

20educativas%20de%20la%20Red%20N%C2%B0%204%20del%20distrito%20Calla
o.pdf

Reyes, S., Valdez, M., Henríquez, S. y Pineda, L. (2017). Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes del grado segundo de básica primaria del Colegio Militar Almirante Colón, Sede San José. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cartagena en convenio con la Universidad del Tolima]. Repositorio. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6327/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Reyes, T. (2016) *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. [Tesis de doctorado, Universidad de Córdoba, UCO]. Repositorio. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789>

Ríos, C. (2019). *El lenguaje oral y el logro de aprendizaje de los niños de la I.E.I 2075 “Nuevo Amanecer”, San Martín de Porres- 2018*. [Tesis de maestra, Universidad César Vallejo]. Repositorio. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39961/R%C3%ADos_EM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Robles, F., Robles, A. y Soto, J.(2019). *Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de las I. E. I. N.º 112 y Nº 470 del distrito de San Pedro de Chaná de la provincia de Huari- Ancash-2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. Repositorio. <http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/3630>

Sánchez, K. y Mera, M. (2016). *Las actividades lúdicas y el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, ciudad de Ambato]. Repositorio. <https://redi.uta.edu.ec/handle/123456789/23184>

Silva, F. (2016). *Influencia de los trabalenguas en la expresión oral en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Sagrada Familia - Fe y Alegría N° 64, Tingo María – 2014*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio.

<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/59;jsessionid=D6C979014189313A49634F6545786616>

Yari, O. (2017). *Actividades pedagógicas para estimular el lenguaje oral en niños del centro infantil del carrusel de la parroquia en Huamboya, 2016-2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador]. Repositorio. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14744/1/UPS-CT007248.pdf>

Vásquez, G. y Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, 805. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805

Anexos

Matriz de consistencia

TÍTULO: Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún – 2018																																
Planteamiento del problema	Objetivos de investigación	Hipótesis de investigación	Variable o categoría del estudio	Metodología de investigación																												
<p>1. Problema general: ¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún, 2018?</p>	<p>1. Objetivo general: Determinar los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún, 2018.</p>	<p>1. Hipótesis general: H1. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún, 2018.</p>	<p style="text-align: center;">Variable 1: Estrategias lúdicas</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; padding: 2px;">Dimensiones</th> <th style="width: 50%; padding: 2px;">Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Cantos infantiles</td> <td style="padding: 2px;">Inventadas Recreativas Roles Celebraciones</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Cuentos infantiles</td> <td style="padding: 2px;">Cuentos de animales Cuentos maravillosos Cuentos novelescos</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Trabalenguas</td> <td style="padding: 2px;">Trabalenguas frase Trabalenguas poesía Trabalenguas canción</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	Cantos infantiles	Inventadas Recreativas Roles Celebraciones	Cuentos infantiles	Cuentos de animales Cuentos maravillosos Cuentos novelescos	Trabalenguas	Trabalenguas frase Trabalenguas poesía Trabalenguas canción	<p>1. Enfoque: Cuantitativo (Hernández <i>et al.</i>, 2018) 2. Alcance: Explicativo (Arias y Covinos, 2021) Diseño cuasiexperimental (Hernández <i>et al.</i>, 2018) 3. Técnicas: - Observación Instrumentos: - Ficha de cotejo 4. Población – muestra: La población estuvo conformada por 38 estudiantes de primer grado, y la muestra fue de 18 estudiantes que pertenecen a la sección A en la cual se ha realizado las prácticas pre profesionales.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%; padding: 2px;">Muestra</th> <th style="width: 15%; padding: 2px;">Sección</th> <th style="width: 15%; padding: 2px;">Varones</th> <th style="width: 15%; padding: 2px;">Mujeres</th> <th style="width: 15%; padding: 2px;">Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Grupo experimental</td> <td style="padding: 2px;">A</td> <td style="padding: 2px;">10</td> <td style="padding: 2px;">8</td> <td style="padding: 2px;">18</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Grupo control</td> <td style="padding: 2px;">B</td> <td style="padding: 2px;">6</td> <td style="padding: 2px;">14</td> <td style="padding: 2px;">20</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Total</td> <td style="padding: 2px;">16</td> <td style="padding: 2px;">16</td> <td style="padding: 2px;">22</td> <td style="padding: 2px;">38</td> </tr> </tbody> </table> <p>Técnica de muestreo</p>	Muestra	Sección	Varones	Mujeres	Total	Grupo experimental	A	10	8	18	Grupo control	B	6	14	20	Total	16	16	22	38
Dimensiones	Indicadores																															
Cantos infantiles	Inventadas Recreativas Roles Celebraciones																															
Cuentos infantiles	Cuentos de animales Cuentos maravillosos Cuentos novelescos																															
Trabalenguas	Trabalenguas frase Trabalenguas poesía Trabalenguas canción																															
Muestra	Sección	Varones	Mujeres	Total																												
Grupo experimental	A	10	8	18																												
Grupo control	B	6	14	20																												
Total	16	16	22	38																												
<p>1. Problemas específicos: 2.1. ¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral pragmático en los estudiantes de primer grado</p>	<p>2. Objetivos específicos: 2.1. Establecer los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral pragmático en los</p>	<p>2. Hipótesis específicas: 2.1. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral pragmático en los</p>	<p style="text-align: center;">Variable 2: Lenguaje oral</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; padding: 2px;">Dimensiones</th> <th style="width: 50%; padding: 2px;">Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Componente pragmático</td> <td style="padding: 2px;">Saludos Preguntas Despedidas</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	Componente pragmático	Saludos Preguntas Despedidas																									
Dimensiones	Indicadores																															
Componente pragmático	Saludos Preguntas Despedidas																															

<p>de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018?</p> <p>2.2. ¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral fonológico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018?</p> <p>2.3. ¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral sintáctico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018?</p> <p>2.4. ¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral semántico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018?</p>	<p>estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.</p> <p>2.2. Establecer los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral fonológico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.</p> <p>2.3. Establecer los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral sintáctico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del Distrito de Awajún, 2018.</p> <p>2.4. Establecer los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje oral semántico en los estudiantes de primer</p>	<p>estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.</p> <p>2.2. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral fonológico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.</p> <p>2.3. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral sintáctico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.</p> <p>2.4. Las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo del lenguaje oral semántico en los estudiantes de primer grado de educación primaria de</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="990 236 1182 357"></td> <td data-bbox="1182 236 1482 357"> Requerimientos directos Mostrar aprobación y desaprobación Ruego/negar/permiso </td> </tr> <tr> <td data-bbox="990 357 1182 574">Componente fonológico</td> <td data-bbox="1182 357 1482 574"> Identificar sílabas Identificar fonemas Adición de sílabas para formar palabras Omitir sílabas en palabras Omitir fonemas en palabras </td> </tr> <tr> <td data-bbox="990 574 1182 638">Componente sintáctico</td> <td data-bbox="1182 574 1482 638"> Memoria verba de frases Completar frases </td> </tr> <tr> <td data-bbox="990 638 1182 730">Componente semántico</td> <td data-bbox="1182 638 1482 730"> Vocabulario Comprensión oral de narraciones </td> </tr> </table>		Requerimientos directos Mostrar aprobación y desaprobación Ruego/negar/permiso	Componente fonológico	Identificar sílabas Identificar fonemas Adición de sílabas para formar palabras Omitir sílabas en palabras Omitir fonemas en palabras	Componente sintáctico	Memoria verba de frases Completar frases	Componente semántico	Vocabulario Comprensión oral de narraciones	<p>No probabilístico por conveniencia. , la elección de estos niños ha sido por conveniencia por el investigador.</p>
	Requerimientos directos Mostrar aprobación y desaprobación Ruego/negar/permiso											
Componente fonológico	Identificar sílabas Identificar fonemas Adición de sílabas para formar palabras Omitir sílabas en palabras Omitir fonemas en palabras											
Componente sintáctico	Memoria verba de frases Completar frases											
Componente semántico	Vocabulario Comprensión oral de narraciones											

	grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.	la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.		
--	--	---	--	--

Matriz de operacionalización de variables

TÍTULO: Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.° 00649 del distrito de Awajún, 2018.			
VARIABLE (CATEGORÍA)	Dimensiones (Subcategorías)	Indicadores	Ítems
Estrategias lúdicas 1. Definición conceptual Para Díaz y Hernández (2003), citado por Alva (2019), son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza de forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. Es decir, son los medios o recursos para prestar apoyo pedagógico a los estudiantes.	Cantos infantiles	Inventadas Recreativas Roles Celebraciones	1. Ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.
	Trabalenguas	Trabalenguas frase Trabalenguas poesía Trabalenguas canción	2. Ítems 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.
	Cuentos infantiles	Cuentos de animales Cuentos maravillosos Cuentos novelescos	3. Ítems 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.
2. Definición operacional Acciones planificadas por la docente mediante cinco sesiones en base a las dimensiones e indicadores con el fin de mejorar el lenguaje oral.			
Lenguaje oral 3. Definición conceptual Según Soprano (2011), citado por Bonilla (2016), el lenguaje oral es un conjunto de sonidos articulados con los	Componente pragmático	Saludos Preguntas Despedidas Requerimientos directos Mostrar aprobación y desaprobación Ruego/negar/permiso	1. Ítem 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

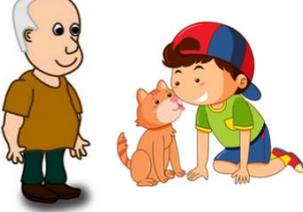
TÍTULO: Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún, 2018.			
VARIABLE (CATEGORÍA)	Dimensiones (Subcategorías)	Indicadores	Ítems
que la persona presenta o dice lo que piensa y siente. Es así como se expresa a través de signos y palabras habladas.	Componente fonológico	Identificar sílabas Identificar fonemas Adición de sílabas para formar palabras Omitir sílabas en palabras Omitir fonemas en palabras	2. Ítem 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
	Componente sintáctico	Memoria verba de frases Completar frases	3. Ítem 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.
	Componente semántico	Vocabulario Comprensión oral de narraciones	4. Ítem 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.
4. Definición operacional Se consideró cuatro dimensiones, cada uno con sus indicadores. Estos indicadores se han descompuesto en ítems para medir la variable estudiada. La prueba del lenguaje oral permite recoger los datos a través de una lista de cotejo.			

Instrumento de la investigación

PRUEBA DE EVALUACIÓN DEL LENGUAJE ORAL

Subprueba en componente pragmático

		Puntuación	
<p>Saludos</p> 		<p>Introducción: Los estudiantes llegan todos los días muy temprano a la escuela.</p> <p>Este es Pedro y este es su profesor, el señor Pérez.</p> <p>Prueba: ¿Qué dice Pedro para saludar a su profesor?</p>	
<p>¿Por qué? ¿Cómo?</p> 		<p>Introducción: La mamá de Pedro va a conversar con el profesor en la escuela, y quiere saber cómo está Pedro en sus clases.</p> <p>Prueba: ¿Qué dice la mamá de Pedro?</p>	
 <p>Despedidas</p>		<p>Introducción: Después de jugar un partido de fútbol, Pedro se quiere retirar.</p> <p>Prueba: ¿Cómo les dice Pedro a sus amigos que ya se va?</p>	
<p>Requerimientos directos de acción</p>			

		<p>Introducción: El señor Pérez tiene las manos ocupadas y quiere que Pedro abra la puerta.</p> <p>Prueba: ¿Cómo se lo dice a Pedro?</p>		
<p>Requerimientos directos de acción</p> 		<p>Introducción: Cuando el profesor Pérez se ha ido, un gran perro corre hacia él. Pedro quiere avisar al dueño del perro que este se va.</p> <p>Prueba: ¿Cómo se lo dice Pedro?</p>		
<p>Hacer comentarios, mostrar aprobación y desaprobación</p> 		<p>Introducción: Este perro es muy difícil de atrapar si se escapa. Su dueño está muy contento de que Pedro le haya avisado.</p> <p>Prueba: ¿Qué dice el dueño del perro?</p>		
<p>Ruego/concesión/negar permiso</p> 		<p>Introducción: El profesor Pérez tiene un nuevo gatito. Pedro quiere agarrar al gatito.</p> <p>Prueba: ¿Qué dice Pedro?</p>		
<p>Ruego/concesión/negar permiso</p>				

		<p>Introducción: El profesor Pérez tiene miedo de que el gatito rasguñe a Pedro, por eso no quiere que Pedro lo agarre.</p> <p>Prueba: ¿Qué dice el profesor Pérez?</p>		
<p>Hacer comentarios, mostrar aprobación y desaprobación</p> 		<p>Introducción: El profesor Pérez tiene un ave muy bonita. A Pedro le gusta el ave.</p> <p>Prueba: ¿Qué le dice Pedro al profesor Pérez?</p>		
<p>Preguntas: De quién</p> 		<p>Introducción: Pedro encuentra unas llaves en el salón de clases. Quiere encontrar al dueño de las llaves.</p> <p>Prueba: ¿Qué dice o pregunta Pedro?</p>		

Subprueba en componente fonológico

Identificación de sílabas

11. Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la sílaba /ma/



12. Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la sílaba /li/

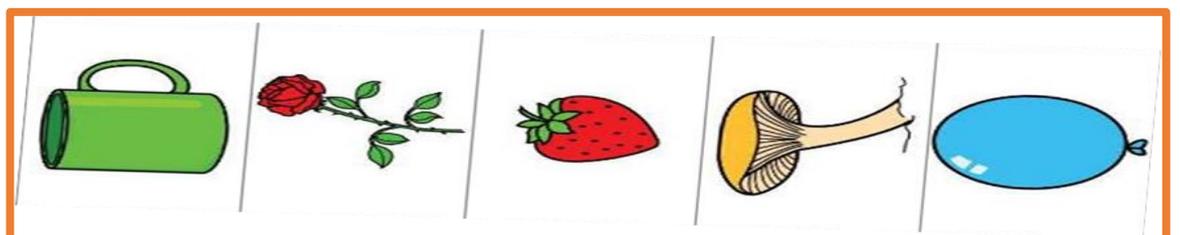


Identificación de fonemas

13. Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la vocal /u/



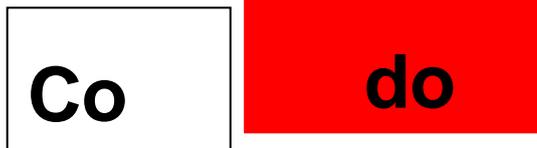
14. Mira los dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde se oiga la letra /t/



Adición de sílabas para formar palabras

15. Ahora esta ficha se llama /do/ (señalamos la ficha roja) y esta otra se llama /co/.

Esta ficha blanca se llama /co/ y esta ficha se llama /do/. ¿Qué palabra hemos formado?



16. Ahora la ficha blanca la llamaremos /mingo/ (la colocamos primero) mientras que la roja sigue llamándose /do/ (la colocamos delante). Ya sabes, esta ficha blanca se llama /mingo/ (la señalamos) y se añade (la señalamos) delante de ésta ficha roja que se llama /do/. ¿Qué palabras hemos formado?



Omitir sílabas en palabras

17. Mira este dibujo, piensa cómo se llama y ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole la sílaba /to/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /to/



18. Mira este dibujo, piensa cómo se llama, y ahora me vas a decir su nombre, pero quitándoles la sílaba /po/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /po/

Omitir un fonema en palabras

19. Mira este dibujo, piensa como se llama y ahora me vas a decir su nombre. Muy bien, ahora me dirás el nombre de ese dibujo, pero quitándole el sonido /m/. Alargamos “mmmmmmm...”



20. Mira este dibujo, piensa como se llama y ahora me vas a decir su nombre, (en caso de que no lo sepa se lo decimos), Muy bien, ahora me dirás el nombre de este dibujo, pero quitándole el sonido /a/. Alargamos “aaaaaaaa...”



Subprueba – componente sintáctico

Fuente: Prueba BLOC, citado por (Espinoza *et al.*, 2012).

Al observar este dibujo, se dice:

21. El gato está sobre la mesa.



Ahora mira los otros dibujos y dime lo que observas:

22. El gato está debajo de la mesa.



23. Los niños están sentados en sus bancos.



24. El niño patea la pelota.



25. El niño regala una flor a la niña.



26. La madre cuenta un cuento a los niños.



Ahora, voy a decir unas palabras y tú vas a completar lo que quería decir:

27. La pelota sirve para
28. El lápiz sirve para.....
29. Los colores sirven para
30. El carro sirve para

Subprueba – componente semántico

Te voy a mostrar una cartulina con dibujos y vas a señalar cuando te digo para qué sirve o qué hace:

31. Sirve para sentarse.



32. Sirve para lavar las manos.



33. Da luz.



34. Come maíz.



35. Sirve para comprar.



Escucha atentamente el cuento: Los tres cerditos, porque luego vas a responder unas preguntas:



36. ¿Quiénes participan en el cuento?
37. ¿De qué estaban hecho las casas que las tumbó el lobo?
38. ¿Por qué el lobo no pudo tumbar la casa del tercer cerdito?
39. ¿Pudo comer el lobo a los cerditos? ¿Por qué?
40. ¿Qué tipo de casita te construirías tú si fueras un cerdito? ¿Por qué?

Autorización para ejecutar proyecto



SECUNDARIA: COD. MOD. 0603399, COD. LOC. 480033 - PRIMARIA: COD. MOD. 0301572, COD. LOC. 479949

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Bajo Naranjillo, 14 de setiembre del 2018

CARTA N° 07-2018-D- B-BN/UGEL -R/GRSM-DRE

SEÑOR:

JOSEPH CRISTIAN GUTIÉRREZ MEJIA

Director Académico de la Universidad Católica Sedes Sapientiae (UCSS)

Nueva Cajamarca.-

ASUNTO : AUTORIZO LA EJECUCIÓN DE TESIS DE PROYECTO PARA TITULACIÓN

De mi especial consideración:

Me dirijo a usted saludándole cordialmente, en nombre de la Institución Educativa – **N° 00649 - Bilingüe**, para manifestarle que conforme a los documentos adjuntos, hemos aceptado la ejecución de los Proyectos de tesis de titulación; con los alumnos del Nivel Primaria. Realizados por las Bachilleres en Educación Bilingüe Intercultural que a continuación se detalla:

N° ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	CÓDIGO
01	CORREA PEREZ, Jhanet	2013101093
02	MORETO VILCHEZ, Dalila Fiorela	2013102151
03	GUERRERO LOAYZA; Milena Judith	2013102138
04	ROJAS VÁSQUEZ, Lucelita	2013102243
05	SANCHEZ CASTILLO, Dagne Karen	2013102246
06	TANTALEAN DELGADO, Paul	2013102164

Sin otro particular y con las estimas de mi mayor consideración, quedo de ustedes.

Atentamente;



Muel
 Prof. Wilder Burgos Sánchez
 DIRECTOR (e)
 D.N.I. 01056131

C.c. Archivo

WBS/D
 EFC/sec.

Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. LE.	: N° 00649 Bilingüe
1.2. DIRECTOR	: Elías Peas Cahuaza
1.3. ÁREA	: Comunicación
1.4. GRADO	: 1° "B"
1.5. NIVEL	: Primaria
1.6. TESISISTA	: Lucelita Rojas Vásquez
1.7. TIEMPO	: 90' horas
1.8. FECHA	: 16/04/18

II. TÍTULO: Escuchamos y opinamos acerca del cuento: El lobo y los siete cabritos

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se comunica oralmente	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, palabras conocidas o expresiones que se encuentran en los textos que le leen.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los personajes del cuento: <i>El lobo y los siete cabritos</i>. Reconoce hechos donde se desarrolló el cuento: <i>El lobo y los siete cabritos</i>.
	Infiere e interpreta información del texto oral.	Deduce características implícitas de animales, objetos y lugares de los textos orales que escucha.	<ul style="list-style-type: none"> Deduce las características de los animales mencionados en el cuento: <i>El lobo y los siete cabritos</i>.
PROPÓSITO	Escucharemos y dialogamos con información de textos orales (canciones, cuentos y trabalenguas) y presentaremos un lenguaje claro, para poder desenvolvemos en nuestro entorno.		

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (15)	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>Inicia la sesión con las siguientes actividades: saludo, oración, canto.</p> <p>Cantamos una canción recreativa "Juguemos en el bosque". <i>Anexo 01</i> https://www.youtube.com/watch?v=AyBc_IeqmsM</p> <p>Realizamos el juego de la canción cantando.</p> <p>Posteriormente pregunta: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató? ¿Quiénes participan en el juego de la canción? ¿Quién fue el lobo?</p>

	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>Escuchan los aportes de la profesora a partir de las respuestas de los niños.</p> <p>Llevamos a los estudiantes al aula</p> <p>Comunica el propósito de la sesión: <i>Escucharemos y dialogamos con información de textos orales (canciones, cuentos y trabalenguas) y presentaremos un lenguaje claro, para poder desenvolvernos en nuestro entorno.</i></p> <p>Se selecciona junto con los estudiantes acuerdos de convivencia que pondrán en práctica durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Luego, para amenizar los acuerdos, cantamos una canción de roles “Todos sentados, todos preparados, nos disponemos para oír con atención”.</p> <p>Asimismo fomentar el orden y todos presten atención para escuchar un cuento. Sentados en círculo.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>Antes del diálogo</p> <p>Muestra una imagen del “lobo y los siete cabritos”</p> <p>Dirige la mirada de los niños y las niñas hacia la imagen con el título del cuento, que está colocado en la pizarra.</p> <p>Durante el diálogo</p> <p>Pregunta a los estudiantes: ¿Qué observan en la imagen? ¿A partir de la imagen, de qué creen que tratará el cuento y cómo será su título?</p> <p>Propicia un ambiente libre de interrupciones.</p> <p>Escuchan narrar un cuento de animales: “El lobo y los siete cabritos”</p> <p>Responden las siguientes interrogantes haciéndoles participar a todos:</p> <p>¿A dónde fue la mamá de los cabritos?</p> <p>¿Dónde se quedaron los cabritos?</p> <p>¿Qué les aconsejó la mamá cabra a sus hijitos?</p> <p>¿Quién tocó la puerta de la casa mientras la mamá cabra no estaba?</p> <p>¿Qué características tenía el lobo y los cabritos?</p> <p>¿Qué le pidieron los cabritos al lobo que hiciera para que demostrará que era su mamá?</p> <p>¿Consiguió finalmente el lobo engañar a los cabritos?</p> <p>¿Creen que los lobos existen? ¿Por qué?</p> <p>¿Consideran que la historia es real o imaginaria? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué otros cuentos conocen que tengan como personajes a un lobo?</p> <p>¿Les gusto este cuento? ¿Por qué?</p> <p>Si la cabra más chiquita también hubiera sido devorada por el lobo, ¿Cómo creen ustedes que mamá cabra se habría enterado?</p> <p>Después del diálogo</p> <p>Promueve a los niños y las niñas que comenten libremente sobre el cuento narrado.</p>

		<p>Después del diálogo Promueve a los niños y las niñas que comenten libremente sobre el cuento narrado. Luego, mencionan que mensaje nos transmite el cuento. ¿Qué valores presenta el cuento? Posteriormente anuncia a los niños y niñas que aprenderán dos trabalenguas. Enseña cuatro trabalenguas frase a los estudiantes. <i>Anexo 4</i> Luego muestra imágenes de los trabalenguas: una plancha, perro, burro, gallo y grillo. Anuncia para qué sirve, y los niños señalarán la imagen correcta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come hueso - Sirve para planchar..... - Salta los montes..... - Canta todas las mañanas..... - Rebuzna todo el día..... <p>Felicítales por su atención y participación a los niños y niñas. Termina entonando la canción del inicio: "Los pollitos dicen".</p>
CIERRE	Evaluación	Evalúa a través de una lista de cotejo.
	Metacognición	Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para qué lo aprendimos?

MATERIALES Y RECURSOS:

Imágenes de los personajes del cuento, ilustraciones, papelotes escritos (canción y trabalenguas).



V° B Elías Peas Cahuaza

DIRECTOR DE I.E

TESISTA

Lista de cotejo

Competencias		Lee diversos tipos de textos.	
N°	Capacidades	Obtiene información del texto oral.	Infiere e interpreta información del texto oral.
	Apellidos y nombres	Desempeño	
		Obtiene información explícita a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, palabras conocidas o expresiones que se encuentran en los textos que le leen	Deduce características implícitas de animales, objetos y lugares de los textos orales que escucha.
		Evidencias	
		<ul style="list-style-type: none"> Identifica los personajes del cuento: <i>El lobo y los siete cabritos</i>. Reconoce hechos donde se desarrolló el cuento: <i>El lobo y los siete cabritos</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Deduce las características de los animales mencionados en el cuento: <i>El lobo y los siete cabritos</i>.
1	Hitler Yosseth	✓	✓
2	Josue Osmar	✓	✓
3	Jhury Soifer	✓	✓
4	Luz Nataly	✓	✓
5	Neymar Jhampier	✓	✓
6	Keyli	✓	✓
7	Antony	✓	✓
8	Donald Jhoel	✓	✓
9	Adonay	✓	✓
10	Keiler Anderson	✓	✓
11	Luz Eleonora	✓	✓
12	Bivian Jhessenia	✓	✓
13	Rovinson Neymar	✓	✓
14	Segundo Jhames	✓	✓
15	Alyda Enith	✓	✓
16	Cam	✓	X
17	Sarai	✓	✓
18	Jheyson Hover	✓	✓

✓: Logrado X: No logrado

Anexo 1

CANCIÓN RECREATIVA
JUGUEMOS EN EL BOSQUE



Coro:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está...

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está...

Y mientras cantamos el lobo dirá..

Y mientras cantamos el lobo dirá..

¿Lobo está...?

Me estoy levantando

Coro: ¿Lobo está...? Me estoy bañando.

Coro: ¿Lobo está...? Me estoy vistiendo.

Coro: ¿Lobo está...? Me estoy poniendo los zapatos.

Coro: ¿Lobo está...? Me estoy peinando, ¡wau! qué lindo.

Coro: ¿Lobo está...? Sí, claro aquí estoy, y vengo a comérmelos a todos.

CANCIÓN DE ROLES

Todos sentados, todos preparados,

nos disponemos a oír con atención.

Todos sentados, todos preparados,

nos disponemos a oír con atención.

Anexo 2

LOS SIETE CABRITOS Y EL LOBO



Había una vez una vieja cabra que tenía siete cabritos. Los quería mucho y, como no quería que les pasase nada malo, siempre insistía cuando se iba por comida que tuvieran mucho cuidado y no abrieran la puerta a nadie.

- No abran la puerta a nadie. El lobo es muy astuto y es capaz de disfrazarse para engañarlos. Si escuchan que tiene la voz ronca y la piel negra será él.

- ¡Sí mamá, tendremos cuidado! -dijeron los cabritos.

En cuanto la mamá cabra fue al bosque, apareció el lobo y llamó a la puerta

- ¿Quién es? -preguntaron los cabritos.

- Ábranme, hijos míos, soy su madre - dijo el lobo.

Pero los pequeños recordaron el consejo de su madre y no le hicieron caso.

- Tú no eres nuestra madre. Nuestra madre tiene la voz suave y tú la tienes muy ronca.

El lobo se marchó enfadado por haber sido descubierto y fue directo a la tienda donde se compró un trozo de yeso para suavizar su voz. De nuevo, volvió a la casa de los siete cabritos.

- ¿Quién es? -preguntaron los cabritos.

- Soy yo, su madre.

Esta vez su voz sonaba suave, así que los cabritos no estaban seguros del todo. Entonces, vieron por la ventana que su pata era negra como el tizón y se dieron cuenta de que era el lobo.

- ¡Tú no eres nuestra madre, eres el lobo! Nuestra madre tiene las patas blancas.

El lobo volvió a marcharse malhumorado pensando que esta vez lo conseguiría. Fue al molinero y le pidió harina, y salió de la panadería con un saco de harina, y poco después se pintó las patas con harina.

De nuevo el lobo volvió a llamar a la puerta.

- ¿Quién es? -preguntaron los cabritos.

- Soy yo, su madre.

- Enseñanos tus patitas para que podamos verla.

Al ver los cabritos que su pata era blanca como la nieve creyeron que de verdad se trataba de su madre y le dejaron pasar. Pero cuando vieron que era el lobo, corrieron desesperados a esconderse por todos los lugares de la casa. Uno se metió debajo de la cama, otro en el horno, otro en la cocina, otro en el armario, otro en el lavadero y el más pequeño en la caja del reloj del abuelo.

El lobo fue encontrándolos y comiéndoselos uno por uno, excepto al más pequeño, al que no pudo encontrar.

Estaba tan harto de comer cuando terminó, se fue a dormir debajo de un árbol y se quedó profundamente dormido.

Entonces, llegó mamá cabra y se dio cuenta que toda la casa estaba revuelta y no había ni rastro de sus hijos. La más pequeña la llamó desde la caja del reloj de su abuelo, su madre la sacó y el pequeño llorando le contó lo ocurrido.

Entonces la vieja cabra cogió tijeras, aguja e hilo y fue con el cabrito en busca del malvado lobo. Cuando lo encontraron cogió las tijeras y le abrió la tripa al animal. De ahí salieron uno por uno sus seis cabritos vivos.

Todos estaban muy contentos de estar sanos y salvos, pero la madre quiso darle al lobo su merecido y ordenó a los pequeños que fueran a por piedras.

Con astucia, logró la vieja cabra llenar al lobo el estómago de piedras sin que éste se diera cuenta.

Cuando se despertó, tenía mucha sed y al acercarse al pozo para beber agua, el peso de las piedras hizo que se cayera dentro y se ahogara. Los cabritos se acercaron al pozo y comenzaron a saltar y cantar alrededor de él celebrando que volvían a estar los siete juntos.

Autor: Hermanos Grimm

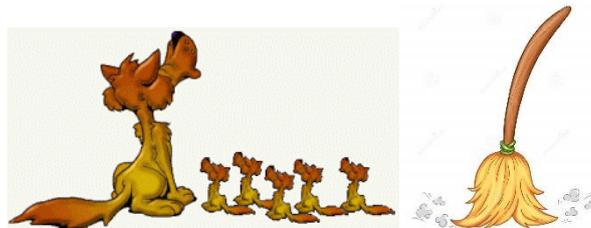
Edades: Todas las edades

Valores: obediencia, prudencia, responsabilidad

Anexo 3

TRABALENGUA FRASE 1

El perro de San Roque
 no tiene rabo,
 porque Ramón Ramírez
 se lo ha robado.
 Y el perro de Ramón
 Ramírez ¿quién el rabo le ha cortado?

TRABALENGUA FRASE 2

Cinco lobitos
 tiene la loba,
 que los esconde
 detrás de la escoba.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 4.1. I.E. : N° 00649 Bilingüe
 4.2. DIRECTOR : Elías Peas Cahuaza
 4.3. ÁREA : Comunicación
 4.4. GRADO : 1° "B"
 4.5. NIVEL : Primaria
 4.6. TESISISTA : Lucelita Rojas Vásquez
 4.7. TIEMPO : 90' horas
 4.8. FECHA : 18 /04/18

II. TÍTULO: Identificamos sonidos de las consonantes en tarjetas y láminas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se comunica oralmente	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita como el nombre de personas, personajes, hechos y lugares, en los textos que les leen.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los personajes de los cuentos: "Lola" y "Eliseo" Identifica silabas, fonemas en los cuentos y trabalenguas.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Valora los textos orales del ámbito escolar, social y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, hechos, personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los hechos de los personajes como parte de la vida diaria.
PROPÓSITO	Hoy identificaremos los sonidos de las letras utilizando tarjetas y láminas		

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (15)	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>Inicia la sesión con las siguientes actividades: saludo, oración, canto.</p> <p>Cantamos una canción de fonética con DOS palabras. Anexo 01</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IqUI2tSXNQk</p> <p>Posteriormente pregunta: ¿Les gustó la canción? ¿De qué personaje nos habla la canción? ¿A quién se lo cantamos?</p> <p>Escuchan los aportes de la profesora a partir de las respuestas de los niños.</p>

	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<p>Comunica el propósito de la sesión: <i>Hoy identificaremos los sonidos de las letras utilizando tarjetas y láminas.</i></p> <p>Selecciona junto con los estudiantes acuerdos de convivencia que pondrán en práctica durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Luego, para amenizar los acuerdos, cantamos una canción de roles</p> <p><i>Todos sentados, todos preparados, Nos disponemos, para oír con atención.</i></p> <p>Asimismo fomentar el orden y todos presten atención para escuchar cuentos cortos de fonemas. Sentados en círculo.</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Identificación de Sílabas y fonemas</p> <p>Identificación de la Sílab /LE/</p> <p>Muestra unas tarjetas con las imágenes con lo cual se va a utilizar para el refuerzo de vocabulario al momento de contar el cuento.</p> <p>Antes del diálogo</p> <p>Dirige la mirada de los niños y las niñas hacia las tarjetas en la pizarra.</p> <p>Durante el diálogo</p> <p>Solicita que observen y mencionen el nombre de cada una. Haciéndoles la siguiente interrogante: ¿Qué imágenes observan?</p> <p>Luego pide que señalen la imagen donde se oiga la sílaba /le/</p> <p>Identificación del fonema /L/</p> <p>Propicia un ambiente libre de interrupciones.</p> <p>Utiliza las imágenes anteriores, para narrar un cuento: “Lola”</p> <p>Anexo 2</p> <p>Responden las siguientes interrogantes haciéndoles participar a todos:</p> <p>¿Quiénes participan en el cuento?</p> <p>¿A dónde va Lola todos los días?</p> <p>¿Qué le gusta a Lola?</p> <p>¿Qué pintó Lola?</p> <p>¿Qué hace por las noches Lola?</p> <p>¿Qué le lee su mamá a Lola?</p> <p>¿Consideran que la historia del cuento es real o imaginaria?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Les gusto este cuento? ¿Por qué?</p> <p>¿Les gustaría ser como Lola? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué les gustaría hacer ustedes?</p> <p>Al finalizar la ronda de preguntas acerca del cuento, pide a los niños y niñas que señalen las imágenes donde se oyen la letra /L/</p> <p>Posteriormente pregunta: ¿les gustaría escuchar otro cuento?</p> <p>Identificación de la Sílab /SO/</p>

		<p>Presenta nuevas imágenes. Solicita que mencionen el nombre de cada uno. Haciéndoles la siguiente interrogante: ¿Qué imágenes observan?</p> <p>Luego pide que señalen la imagen donde se oiga la sílaba /SO/</p> <p>Identificación del fonema /S/</p> <p>Utiliza las imágenes anteriores, para narrar un cuento: “Eliseo” Anexo 3</p> <p>Responden las siguientes interrogantes haciéndoles participar a todos:</p> <p>¿De quiénes nos narra el cuento? ¿Qué le gusta ponerse a Eliseo? Un día de sol, ¿a dónde fue Eliseo? ¿Qué encontró Eliseo cuando iba al río? ¿A dónde lo llevo al sapo? ¿Qué hizo el sapo? ¿Les gusto este cuento? ¿Por qué? ¿Les gustaría ser como Eliseo? ¿Por qué? ¿Qué les gustaría hacer ustedes?</p> <p>Al finalizar la ronda de preguntas acerca del cuento, pide a los niños y niñas que señalen las imágenes donde se oyen la letra /S/</p> <p>Después del diálogo</p> <p>Promueve a los niños y las niñas que comenten libremente sobre los cuentos narrados.</p> <p>Posteriormente anuncia a los niños y niñas que terminaremos aprendiendo un trabalenguas.</p> <p>Enseña un trabalenguas poesía: “Periquito el bandolero” Anexo 4</p> <p>Adición de sílabas para formar palabras</p> <p>Muestra la palabra “caja” separadas en sílabas en tarjetas: una roja y una blanca.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">CA</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 2px 10px;">JA</div> </div> <p>Solicita a los niños que observen las dos fichas, presenta una por una. Esta ficha se llama CA (señalamos la ficha blanca), y esta otra ficha se llama JA (señalamos la ficha roja). Júntalos y Luego pregunta: ¿Qué palabra hemos formado?</p> <p>Muestra la palabra “pino” separadas en sílabas en tarjetas: una roja y una blanca.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">PI</div> <div style="background-color: red; color: white; padding: 2px 10px;">NO</div> </div> <p>Solicita a los niños que observen las dos fichas, presenta una por una. Esta ficha se llama PI (señalamos la ficha blanca), y</p>
--	--	---

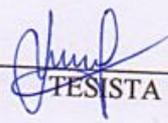
		<p>esta otra ficha se llama NO (señalamos la ficha roja). Júntalos y Luego pregunta: ¿Qué palabra hemos formado?</p> <p>Omitir sílabas en palabras Utiliza algunas de las imágenes anteriores de los cuentos: Muestra la imagen de una casa. Solicita que piensen cómo se llama y después digan su nombre (en caso que no lo sepa se lo decimos) pero quitándole la sílaba /SA/ </p> <p>Muestra la imagen de un sapo. Solicita que piensen cómo se llama y después digan su nombre (en caso que no lo sepa se lo decimos) pero quitándole la sílaba /PO/ </p> <p>Omitir un fonema en palabras Muestra la imagen de una mesa. Solicita que piensen cómo se llama y después digan su nombre (en caso que no lo sepa se lo decimos) pero quitándole el sonido /m/. Alargamos mmmmm.... </p> <p>Muestra la imagen de una mesa. Solicita que piensen cómo se llama y después digan su nombre (en caso que no lo sepa se lo decimos) pero quitándole el sonido /e/. Alargamos eeeee.... </p> <p>Felicítales por su atención y participación a los niños y niñas.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Evalúa a través de la lista de cotejo.</p>
	<p>Metacognición</p>	<p>Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para qué lo aprendimos?</p>

MATERIALES Y RECURSOS:

Imágenes, Tarjetas con sílabas, ilustraciones, papelotes escritos (canción y trabalenguas).



Vº B Elías Peas Cahuaza
 DIRECTOR DE I.E


 PROFESISTA

Lista de cotejo

Competencias		Lee diversos tipos de textos.	
N°	Capacidades	Obtiene información del texto oral.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
	Apellidos y nombres	Desempeño	
		Obtiene información explícita como el nombre de personas, personajes, hechos y lugares, en los textos que les leen.	Valora los textos orales del ámbito escolar, social y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, hechos, personajes a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve.
		Evidencias	
		<ul style="list-style-type: none"> Identifica los personajes de los cuentos: "Lola" y "Eliseo" Identifica sílabas, fonemas en los cuentos y trabalenguas. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los hechos de los personajes como parte de la vida diaria.
1	Hitler Yosseth	✓	✓
2	Josue Osmar	✓	✓
3	Jhury Soifer	✓	✓
4	Luz Nataly	✓	✓
5	Neymar Jhampier	✓	✓
6	Keyli	✓	X
7	Antony	✓	✓
8	Donald Jhoel	✓	✓
9	Adonay	✓	✓
10	Keiler Anderson	✓	✓
11	Luz Eleonora	✓	✓
12	Bivian Jhessenia	✓	✓
13	Rovinson Neymar	✓	✓
14	Segundo Jhames	✓	✓
15	Alyda Enith	✓	✓
16	Cam	✓	X
17	Sarai	✓	✓
18	Jheyson Hover	✓	✓

✓: Logrado X: No logrado

Anexo 1**CANCIÓN DE FONÉTICA CON DOS PALABRAS**

A de árbol A de ave aaa,

B de bote B de bola bbb,

C de cabra C de comida ccc,

D de dedo D de duda ddd,

E de elote E de elefante eee,

F de foca F faro fff,

G de gato G de gota ggg,

H de hijo H de hogar hhh,

I de iguana I de insecto iii,

J de jugo J de jarra jjj,

K de kiwi K de kilo kkk,

L de loro L de león ll,

M de mano M mono mmm,

N de niño N de nariz nnn,

O de océano O de orca ooo,

P de perro P de puntos ppp,

Q de queso Q de quince qqq,

R de romper R de rata rrr,

S de sol S de siesta sss,

T de trompa T de tina ttt,

U de Urano U de universo uuu,

V de violín V de violeta vvv

W de waffle W de Wendy www,

X de xilófono X de extraterrestre xxx,

Y de yate Y de yema yyy,

Z de zoológico Z de zorro zzz.

Anexo 2

CUENTO: LOLA

SÍLABA /LE/

FONEMA /L/



Esta niña se llama Lola



va todos los días a la



. A ella le gusta

mucho dibujar. Su mamá le ha comprado una caja



de Lola ha pintado una



Por la noche, ve la



bebe la



y se pone su pijama de color



Después, su mamá le cuenta un



y le apaga la



Anexo 3

CUENTO: ELISEO

SÍLABA /SO/

FONEMA /S/



Esta es la  de un niño llamado Eliseo.



Tiene  años.



A  le gusta mucho ponerse una  azul.



Un día que hacía mucho  fue al río y por el camino encontró un .



Eliseo cogió al sapo y lo llevó a su .



El sapo saltó y se puso debajo de la .



Anexo 4

TRABALENGUAS POESÍA

PERIQUITO EL BANDOLERO

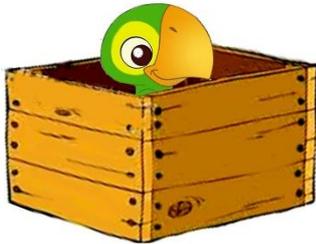


Periquito el
se metió a un



bandolero,
sombrero,

El sombrero era de paja,
se metió a una caja,



La caja era de cartón,
se metió en un cajón,

El cajón era de pino,
se metió en un pepino,



El pepino maduró,
Periquito se salvó.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS

5.1. LE.	: N° 00649 Bilingüe
5.2. DIRECTOR	: Elías Peas Cahuaza
5.3. ÁREA	: Comunicación
5.4. GRADO	: 1° "B"
5.5. NIVEL	: Primaria
5.6. TESISISTA	: Lucelita Rojas Vásquez
5.7. TIEMPO	: 90' horas
5.8. FECHA	: 20/04/18

II. TÍTULO: Expreso mis necesidades y emociones cantando.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se comunica oralmente	Infiere e interpreta información del texto oral	Infiere información deduciendo el significado de palabras y expresiones en contexto, así como relaciones lógicas de causa-efecto a partir de información explícita del texto.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nociones espaciales en el trabalenguas inventada y en la canción: <i>El pollito</i>. Deduce expresiones de causa y efecto de la canción: <i>Pin pon</i>.
	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Expresa oralmente sus necesidades, experiencias y emociones adecuando su texto oral a su contexto e interlocutores utilizando recursos no verbales y paraverbales.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus necesidades y emociones en la canción: <i>Si tu estas muy feliz</i>.
PROPÓSITO	Expresamos nuestras necesidades y emociones a través de canciones, y trabalenguas para presentar un lenguaje con uso frecuente en nuestro entorno.		

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (15)	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	Inicia la sesión con las siguientes actividades: saludo, oración, canto. Cantamos una canción recreativa "Si tú estás muy feliz, aplaude así (clap clap)". <i>Anexo 01</i> https://www.youtube.com/watch?v=3hJcHATIFQQ Realizamos mímicas de la canción.

	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>Posteriormente pregunta: ¿Qué emociones menciona la canción? ¿Todos estamos felices? ¿Qué actividades realizamos cuando estábamos cantando? ¿Les gustó la canción?</p> <p>Escuchan los aportes de la profesora a partir de las respuestas de los niños.</p> <p>Comunica el propósito de la sesión: <i>Expresamos nuestras necesidades y emociones a través de canciones, y trabalenguas para presentar un lenguaje con uso frecuente en nuestro entorno.</i></p> <p>Selecciona junto con los estudiantes acuerdos de convivencia que pondrán en práctica durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Luego, para amenizar los acuerdos, cantamos una canción de roles “<i>Todos sentados, todos preparados, nos disponemos para oír con atención</i>”</p> <p>Asimismo fomentar el orden y todos presten atención para escuchar la siguiente canción. Para luego todos cantarla.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>Muestra una imagen de un pollito. Dirige la mirada de los niños y las niñas hacia la imagen y al título de la canción, que está colocado en la pizarra.</p> <p>Pregunta a los niños y niñas: ¿Qué observan en la imagen?, ¿de qué tratará la siguiente canción?</p> <p>Presenta una canción recreativa: “El pollito” en la pizarra Anexo 2</p> <p>Propicia un ambiente libre de interrupciones.</p> <p>Escuchan las indicaciones de la docente de como cantar la canción: “El pollito”</p> <p>Pide a los niños y niñas que se paren en un círculo. Y realicen las mímicas que la docente hace.</p> <p>Empieza a cantar para que los estudiantes repitan después de ti.</p> <p>Responden las siguientes interrogantes haciéndoles participar a todos:</p> <p>¿Les gustó la canción?</p> <p>¿De qué animalito trató?</p> <p>¿Qué le pasó al pollito?</p> <p>¿Qué pasó al final con el pollito?</p> <p>Promueve a los niños y las niñas que comenten libremente sobre la canción.</p> <p>Luego, presenta algunas imágenes de la canción “El pollito” y solicita que observen. Y pregunta: Anexo 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el bosque hay un....  - En el árbol hay una  - El pollito está en un 

		<p>Posteriormente presenta un trabalenguas creada. Muestra algunas imágenes y pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La gatita Tita está debajo de la - Los compañeros de Rosita están sentados en sus - Jorgito juega con el - Raulito da un regalito a su amiga - La maestra enseña a sus alumnitos su libro <p>Para terminar anuncia que cantaran una canción de roles: "Pin pon es un muñeco" Anexo 4</p> <p>Posteriormente anuncia a los niños y niñas que observen algunas imágenes: jabón, peine, caño de agua, cama. Luego expresa una frase y los niños tendrán que completarla de acuerdo a las imágenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El jabón sirve para..... - El peine sirve para..... - El agua sirve para..... - La cama sirve para..... <p>Felicitales por su atención y participación a los niños y niñas.</p>
CIERRE	Evaluación	Evalúa a través de una lista de cotejo.
	Metacognición	Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para qué lo aprendimos?

MATERIALES Y RECURSOS:

Imágenes de los personajes del cuento, ilustraciones, papelotes escritos (canción y trabalenguas).



V° B Elías Peas Cahuaza
DIRECTOR DE I.E

TESISTA

Lista de cotejo

Competencias		Lee diversos tipos de textos.	
N°	Capacidades	Infiere e interpreta información del texto oral	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
	Apellidos y nombres	Desempeño	
		Infiere información deduciendo el significado de palabras y expresiones en contexto, así como relaciones lógicas de causa-efecto a partir de información explícita del texto.	Expresa oralmente sus necesidades, experiencias y emociones adecuando su texto oral a su contexto e interlocutores utilizando recursos no verbales y paraverbales.
		Evidencias	
		<ul style="list-style-type: none"> Identifica nociones espaciales en el trabalenguas inventada y en la canción: <i>El pollito</i>. Deduce expresiones de causa y efecto de la canción: <i>Pin pon</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus necesidades y emociones en la canción: <i>Si tu estas muy feliz</i>.
1	Hitler Yosseth	✓	✓
2	Josue Osmar	✓	✓
3	Jhury Soifer	✓	✓
4	Luz Nataly	✓	✓
5	Neymar Jhampier	✓	✓
6	Keyli	✓	✓
7	Antony	✓	✓
8	Donald Jhoel	✓	✓
9	Adonay	✓	✓
10	Keiler Anderson	✓	✓
11	Luz Eleonora	✓	✓
12	Bivian Jhessenia	✓	✓
13	Rovinson Neymar	✓	✓
14	Segundo Jhames	✓	✓
15	Alyda Enith	✓	✓
16	Cam	✓	✓
17	Sarai	✓	✓
18	Jheyson Hover	✓	✓

✓: Logrado X: No logrado

Anexo 1

CANCIÓN RECREATIVA

**SI TÚ ESTÁS MUY FELIZ
APLAUDE ASÍ (CLAP
CLAP)**

Si tú estás muy feliz aplaude así

(clap, clap),

si estás muy feliz aplaude así

(clap, clap),

si tú estás muy feliz en tu cara se
verá,

si tú estás muy feliz aplaude así

(clap, clap)

Si tú estás muy feliz da un
pisotón,

si estás muy feliz da un pisotón,

si tú estás muy feliz en tu cara se
verá,

si tú estás muy feliz da un
pisotón.

Si tú estás muy feliz da un grito
así (viva),

si estás muy feliz da un grito así

(viva),

si tú estás muy feliz en tu cara se
verá,

si tú estás muy feliz da un grito
así (viva).

Si tú estás muy feliz da un
guiño así,

si estás muy feliz da un guiño
así,

si tú estás muy feliz en tu cara se
verá,

si tú estás muy feliz da un guiño
así.

Si tú estás muy feliz ríete así,

si estás muy feliz ríete así,

si tú estás muy feliz en tu cara se
verá,

si tú estás muy feliz ríete así.

Si tú estás muy feliz ponte a
saltar,

si estás muy feliz ponte a saltar,

si tú estás muy feliz en tu cara se
verá,

si tú estás muy feliz ponte a
saltar.

Si tú estás muy feliz asiente así
(sí, sí)

si estás muy feliz asiente así (sí,
sí),

Si tú estás muy feliz en tu cara
se verá,

si tú estás muy feliz asiente así
(sí, sí).

Anexo 2

CANCIÓN RECREATIVA

EL POLLITO



En un bosque, hay un árbol,

y en el árbol, una rama,

y en la rama, hay un nido,

y en el nido, un pollito,

y el pollito se cayó.

Y lo pisaba, lo pisaba y lo pisaba (x2).

Y el pollito se ensució.

Y lo lavaba, lo lavaba y lo lavaba (x2).

Y el pollito se mojó.

Y lo exprimía y lo exprimía y lo exprimía (x2)-

Y el pollito se arrugó

Y lo planchaba, lo planchaba, y lo planchaba(x2).

Y el pollito se aplanó.

Y le soplaba, y le soplaba y le soplaba (x2).

Y el pollito explotó.

Y lo pegaba, lo pegaba y lo pegaba.

Y el pollito se voló.



Anexo 3**TRABALENGUAS CREADA**

Tita, la gatita, está debajo de la sillita.
Mientras Jorgito juega solito, con el globito,
su amiguito Raulito da un regalito
a Rosita la más bonita.
Sus compañeros sentaditos
en sus banquitos miran asombraditos.
En cuanto la maestra no parece molesta ni un poquito,
y mejor les enseña a sus alumnitos su libro *Coquito*.

Anexo 4

CANCION DE ROLES

PIN PON ES UN MUÑECO



SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.I.E.	: N° 00649 Bilingüe
1.2.DIRECTOR	: Elías Peas Cahuaza
1.3.ÁREA	: Comunicación
1.4.GRADO	: 1° “B”
1.5.NIVEL	: Primaria
1.6.TESISTA	: Lucelita Rojas Vásquez
1.7.TIEMPO	: 90’ horas
1.8.FECHA	: 23/04/18

II. TÍTULO: Escuchamos la narración del cuento: La princesa Isa y el gigante

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se comunica oralmente	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, palabras conocidas o expresiones que se encuentran en los textos que le leen.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los personajes del cuento: <i>La princesa Isa y el gigante</i>. Reconoce hechos donde se desarrolló el cuento: <i>La princesa Isa y el gigante</i>.
	Infiere e interpreta información del texto oral.	Deduce características implícitas de animales, objetos y lugares de los textos orales que escucha.	<ul style="list-style-type: none"> Deduca las características de los animales mencionados en el cuento: <i>La princesa Isa y el gigante</i>.
PROPÓSITO	Escucharemos la narración de un cuento y nos divertimos con canciones y trabalenguas, y así mismo presentaremos un lenguaje claro, para poder desenvolvernos en nuestro entorno.		

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (15)	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>Inicia la sesión con las siguientes actividades: saludo, oración, canto.</p> <p>Cantamos una canción recreativa “Los pollitos dicen”. <i>Anexo 01</i> https://www.youtube.com/watch?v=WJ28xCuJRg8</p> <p>Posteriormente pregunta: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató? ¿Quiénes participan en la canción?</p> <p>Escuchan los aportes de la profesora a partir de las respuestas de los niños.</p>

	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>Comunica el propósito de la sesión: <i>Escucharemos la narración de un cuento y nos divertimos con canciones y trabalenguas, y así mismo presentaremos un lenguaje claro, para poder desenvolvernos en nuestro entorno.</i></p> <p>Se selecciona junto con los estudiantes acuerdos de convivencia que pondrán en práctica durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Luego, para amenizar los acuerdos, cantamos una canción de roles "Todos sentados, todos preparados para oír con atención" Asimismo fomentar el orden y todos presten atención.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>Antes del diálogo</p> <p>Cantamos una canción inventada en awajún: "<i>Kashi kashining, wika wegajai</i>"</p> <p>Posteriormente solicita a los estudiantes que presten mucha atención al cuento que narrarás.</p> <p>Muestra una imagen del cuento maravilloso: "<i>La princesa Isa y el gigante</i>"</p> <p>Dirige la mirada de los niños y las niñas hacia la imagen con el título del cuento, que está colocado en la pizarra.</p> <p>Durante el diálogo</p> <p>Pregunta a los niños y niñas: ¿Qué observan en la imagen? ¿A partir de la imagen cómo creen que se llamará el cuento?</p> <p>Propicia un ambiente libre de interrupciones.</p> <p>Escuchan narrar el cuento maravilloso: "<i>La princesa Isa y el gigante</i>"</p> <p>Responden las siguientes interrogantes haciéndoles participar a todos:</p> <p>¿De qué trató el cuento?</p> <p>¿Dónde vivía la princesa Isa?</p> <p>¿Cómo era la princesa Isa?</p> <p>¿Quién mandó a la princesa Isa a la casa de su amiga?</p> <p>¿A quién encontró la princesa Isa por los caminos del bosque?</p> <p>¿Cómo era el gigante?</p> <p>¿Qué pasó en ese momento?</p> <p>¿Qué le pidió la princesa Isa al gigante para que este se molestara y la echara?</p> <p>¿Qué le echo a los ojos del gigante para que le matara? ¿Por qué?</p> <p>¿Consiguió finalmente la princesa llegar a la casa de su amiga?</p> <p>¿Qué le entregó a su amiga enferma?</p> <p>¿Qué otros cuentos conocen que tengan como personajes a un gigante?</p> <p>¿Les gusto este cuento? ¿Por qué?</p> <p>Pregunta a las niñas: ¿Si ustedes fueran la princesa Sofía y estuvieran en peligro del gigante, qué harían? ¿Por qué? Ahora pregunta a los niños: ¿Si ustedes fueran el gigante y estuvieran viviendo en el bosque, dejarían pasar a la princesa Isa? ¿Por qué?</p>

		<p>Después del diálogo Promueve a los niños y las niñas que comenten libremente sobre el cuento narrado. Luego, mencionan que mensaje nos transmite el cuento. ¿Qué valores presenta el cuento? Posteriormente anuncia a los niños y niñas que aprenderán dos trabalenguas. Enseña cuatro trabalenguas frase a los estudiantes. Anexo 4 Luego muestra imágenes de los trabalenguas: una plancha, perro, burro, gallo y grillo. Anuncia para qué sirve, y los niños señalarán la imagen correcta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come hueso - Sirve para planchar..... - Salta los montes..... - Canta todas las mañanas..... - Rebuzna todo el día..... <p>Felicítalos por su atención y participación a los niños y niñas. Termina entonando la canción del inicio: "Los pollitos dicen".</p>
CIERRE	Evaluación	Evalúa a través de una lista de cotejo.
	Metacognición	Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para qué lo aprendimos?

MATERIALES Y RECURSOS:

Imágenes de los personajes del cuento, ilustraciones, papelotes escritos (canción y trabalenguas).



V° B Elías Peas Cahuaza
DIRECTOR DE I.E

TESISTA

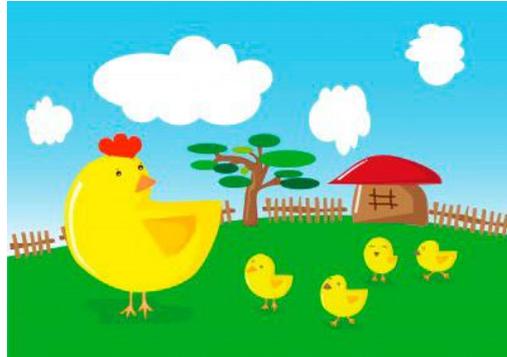
Lista de cotejo

Competencias		Lee diversos tipos de textos.		
N°	Capacidades	Obtiene información del texto oral.	Infiere e interpreta información del texto oral.	
	Apellidos y nombres	Desempeño		
		Obtiene información explícita a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, palabras conocidas o expresiones que se encuentran en los textos que le leen	Deduce características implícitas de animales, objetos y lugares de los textos orales que escucha.	
		Evidencias		
		<ul style="list-style-type: none"> Identifica los personajes del cuento: <i>La princesa Isa y el gigante</i>. Reconoce hechos donde se desarrolló el cuento: <i>La princesa Isa y el gigante</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Deduce las características de los animales mencionados en el cuento: <i>La princesa Isa y el gigante</i>. 	
1	Hitler Yosseth	✓	✓	✓
2	Josue Osmar	✓	✓	✓
3	Jhury Soifer	✓	✓	✓
4	Luz Nataly	✓	✓	✓
5	Neymar Jhampier	✓	✓	✓
6	Keyli	✓	X	✓
7	Antony	✓	✓	✓
8	Donald Jhoel	✓	✓	✓
9	Adonay	✓	✓	✓
10	Keiler Anderson	✓	✓	✓
11	Luz Eleonora	✓	✓	✓
12	Bivian Jhessenia	✓	✓	✓
13	Rovinson Neymar	✓	✓	✓
14	Segundo Jhames	✓	✓	✓
15	Alyda Enith	✓	✓	✓
16	Cam	✓	X	✓
17	Sarai	✓	✓	✓
18	Jheyson Hover	✓	✓	✓

✓: Logrado X: No logrado

Anexo 1

LOS POLLITOS DICEN



Los pollitos dicen:

“Pio, pio, pio”.

Cuando tienen hambre,

cuando tienen frío

La gallina busca

el maíz y el trigo.

Les da la comida

y les presta abrigo

bajos sus dos alas.

Acurrucaditos

duermen los pollitos

hasta el otro día

(Repite 2 veces)

Dicen: “Mamacita,

tengo mucha hambre,

dame lombricitas”.

Canción anónimo

Anexo 2**KASHI KASHINING WIKA WEGAJAI**

Kashi kashining wika wegajai,

Kashi kashining wika wegajai,

Papi ausan unuimagtasan,

Papi ausan unuimagtasan.

Etsa tajimai wakitkittajai,

Etsa tajimar wakitkittajai,

Mina jegajuin yujumkam yuwatasan.

Canción en awajún

Anexo 3

LA PRINCESA ISA Y EL GIGANTE



Érase una vez, en un lejano reino, vivía una princesa llamada Isa, ella era hermosa, dulce, cooperativa y, sobre todo, tenía muy buen carácter. Ella vivía en un hermoso palacio con su madre.

Un lindo día su mamá, la mandó a llevarle a su mejor amiga una canasta con dulces para que se sintiera mejor, porque estaba sola y muy enferma.

Ella caminó y caminó por el bosque, pero de repente se hizo de noche y la niña se perdió.

La pobre princesa estaba asustada y tenía frío y de repente se oyó un rugido y apareció un enorme gigante con un horrible grano en la nariz y entonces le dijo “¡no podrás pasar!” y obviamente ella gritó, pero su grito se convirtió en un dulce silbido y el gigante en un cerrar y abrir de ojos se enamoró de Isa la princesa.

Entonces le rogó que se quedara y como ella tenía miedo de él dijo que sí.

Él le dio de todo y la cuidó tan bien, que ella se enamoró y le pidió que se case con ella, pero él dijo que no y la echó.

Ella siguió camino a la casa de la amiga de su madre, pero el gigante llegó primero y otra vez la secuestró, pero ella lo derrotó tirándole sobre los ojos un polvo mágico que lo mató al instante. Entonces, pudo entrar y le entregó la canasta.

Cuando probó el primer dulce a la cuenta de tres se sintió excelente. Las dos amigas fueron al palacio e hicieron un gran banquete, invitaron a todo el pueblo y todos fueron felices.

Autores: Carys Hart y Sarah Warburton

Anexo 4

TRABALENGUAS FRASE

Lado,
decirlo
Ludo,
¡Qué trabajo me ha costado!

ledo,
al
lodo,
lido,
revés
lido,

lodo,
lo
ledo,
ludo,
dudo.
lado,

Pancha planta
con cuatro planchas.
¿Con cuántas
planchas plancha Pancha?



Un burro comía berros,
y un perro se los robó.
El burro lanzó un rebuzno,
y el perro al barro cayó.



Gallo y grillo
gritan, gozan, gritan,
gozan grillo y gallo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.LE.	: N° 00649 Bilingüe
1.2.DIRECTOR	: Elías Peas Cahuaza
1.3.ÁREA	: Comunicación
1.4.GRADO	: 1° "B"
1.5.NIVEL	: Primaria
1.6.TESISTA	: Lucelita Rojas Vásquez
1.7.TIEMPO	: 90' horas
1.8.FECHA	: 25/04/18

II. TÍTULO: Me divierto contando un cuento.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se comunica oralmente	Obtiene información del texto oral.	Obtiene información explícita a partir de algunos indicios, como preguntas, ilustraciones y expresiones que se encuentran en los textos que le leen.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica respuestas a preguntas de expresiones. Reconoce acciones a través de preguntas e ilustraciones. Identifica los personajes del cuento creado.
	Adecúa, organiza y desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente, a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el lenguaje y capacidad para comunicarse de manera oral completando un cuento.
PROPÓSITO	Nos divertimos contando cuentos para desarrollar nuestro lenguaje de manera clara y precisa y poder desenvolvemos en nuestro entorno.		

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (15)	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	Inicia la sesión con las siguientes actividades: saludo, oración, canto. Cantamos una canción recreativa "arroz con leche" . <i>Anexo1</i> https://www.youtube.com/watch?v=-QLLboEyOs4 Posteriormente pregunta: ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató? Escuchan los aportes de la profesora a partir de las respuestas de los niños.

	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>Comunica el propósito de la sesión: <i>Nos divertimos contando cuentos para desarrollar nuestro lenguaje de manera clara y precisa y poder desenvolvernos en nuestro entorno.</i></p> <p>Se selecciona junto con los estudiantes acuerdos de convivencia que pondrán en práctica durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Luego, para amenizar los acuerdos, cantamos una canción de roles "<i>Todos sentados, todos preparados, nos disponemos para oír con atención</i>"</p> <p>Asimismo fomentar el orden y todos presten atención.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>Cantamos una canción inventada en awajún: "<i>Etsa Jinta</i>" Anexo 1</p> <p>Posteriormente solicita a los estudiantes que presten mucha atención, ya que completaran un cuento.</p> <p>Muestra unas tarjetas con expresiones, preguntas e ilustraciones a los estudiantes. Anexo 2</p> <p>Dirige la mirada de los niños y las niñas hacia las ilustraciones de las tarjetas.</p> <p>Solicita que escuchen y respondan a lo que se les pregunta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño a mojado a su papá sin querer ¿Qué debería decirle?  <ul style="list-style-type: none"> - Bruno y Carlos estaban jugando a tirarse globos de agua. Se han enfadado ¿Qué deben decirse ahora?  <ul style="list-style-type: none"> - Miguel no quiere tomar la medicina ¿Qué le debería decir su mamá? 

- Clara quiere saber si sus amigas quieren seguir jugando ¿Cómo lo preguntará?



- Alberto ha empezado a cantar pero no sabe seguir la canción ¿Cómo se lo preguntará a sus amigos?



Antes del dialogo

Muestra en la pizarra algunas ilustraciones con sus respectivos nombres. *Anexo 3*

bruja



casa



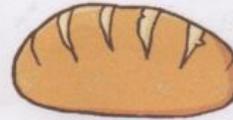
niños



chocolate



pan



Fin

Solicita a los estudiantes que mencionen las ilustraciones que observan.

Luego comunícales que con estas ilustraciones contarán un cuento.

Durante el diálogo

Escuchan narrar la primera parte a la docente, y luego seguirá otro niño.

Responden las siguientes interrogantes haciéndoles participar a todos:

¿De qué trató el cuento que acabamos de narrar?

¿Cuáles fueron los personajes del cuento?

¿Qué pasó con los niños?

¿Por qué los niños se dejaron engañar por la bruja?, ¿Con qué les engañó la bruja?

¿Cómo es la bruja?

¿Qué título le pondríamos al cuento?

		<p>¿Qué otros cuentos conocen que tengan como personajes a una bruja?</p> <p>¿Les gusto este cuento que narraron? ¿Por qué?</p> <p>Pregunta a los estudiantes ¿Si ustedes fueran aquellos niños, se dejarían engañar por la bruja? ¿Por qué?</p> <p>Después del diálogo</p> <p>Promueve a los niños y las niñas que comenten libremente sobre el cuento narrado.</p> <p>Luego, mencionan que mensaje nos transmite el cuento. ¿Qué valores presenta el cuento?</p> <p>Posteriormente anuncia a los niños y niñas que aprenderán trabalenguas.</p> <p>Enseña un trabalenguas frase: “Antón comilón” Anexo 4</p> <p style="text-align: center;">Antón, comilón ¡Come, come, comilón! come pan y come queso, chocolate y caramelo, come azúcar y turrón, ¡Come, come, comilón!</p> <p>Luego muestra imágenes de los trabalenguas: pan, queso, chocolate, caramelo. Anuncia para de qué esta hecho, y los niños dirán de qué están hechos cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El pan está hecho de<i>harina</i> - El queso sale de la leche de la <i>vaca</i> - El chocolate es de color..... <i>marrón</i> - El caramelo es<i>dulce</i> <p>Felicítalos por su atención y participación a los niños y niñas. Termina entonando la canción del inicio: “<i>Debajo de un botón</i>”. Anexo 4</p>
CIERRE	Evaluación	Evalúa a través de una lista de cotejo.
	Metacognición	Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para qué lo aprendimos?

MATERIALES Y RECURSOS:

Imágenes de los personajes del cuento, papelotes escritos (canción y trabalenguas).



Vº B Elías Peas Cahuaza

DIRECTOR DE I.E

TESISTA

Lista de cotejo

N°	Competencias	Lee diversos tipos de textos.			
	Capacidades	Obtiene información del texto oral.	Adecúa, organiza y desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada		
	Apellidos y nombres	Desempeño	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente, a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente.		
		Evidencias	<ul style="list-style-type: none"> Identifica respuestas a preguntas de expresiones. Reconoce acciones a través de preguntas e ilustraciones. Identifica los personajes del cuento creado. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el lenguaje y capacidad para comunicarse de manera oral completando un cuento. 	
1	Hitler Yosseth	✓	✓	✓	✓
2	Josue Osmar	✓	✓	✓	✓
3	Jhury Soifer	✓	✓	✓	✓
4	Luz Nataly	✓	✓	✓	✓
5	Neymar Jhampier	✓	✓	✓	✓
6	Keyli	✓	✓	✓	✓
7	Antony	X	✓	✓	✓
8	Donald Jhoel	✓	✓	✓	✓
9	Adonay	✓	✓	✓	✓
10	Keiler Anderson	✓	✓	✓	✓
11	Luz Eleonora	✓	✓	✓	✓
12	Bivian Jhessenia	✓	✓	✓	✓
13	Rovinson Neymar	✓	✓	✓	✓
14	Segundo Jhames	✓	✓	✓	✓
15	Alyda Enith	✓	✓	✓	✓
16	Cam	X	✓	✓	✓
17	Sarai	✓	✓	✓	✓
18	Jheyson Hover	✓	✓	✓	✓

✓: Logrado X: No logrado

Anexo 1**CANCIÓN RECREATIVA****ARRÓZ CON LECHE**

Arroz con leche me quiero casar
con una señorita de la capital.

Que sepa coser, que sepa bordar,
que sepa abrir la puerta para ir jugar.

Con esta sí, con esta no,
con esta señorita me caso yo

Arroz con leche me quiero casar
con una señorita de la capital.

Que sepa coser, que sepa bordar,
que sepa abrir la puerta para ir a jugar

Con esta sí, con esta no,
con esta señorita me caso yo.

Yo soy la viudita, del barrio del rey,
me quiero casar, y no sé con quién.

Con esta sí, con esta no,
con esta señorita me caso yo

CANCIÓN INVENTADA**ETSA JINTA**

Etsa jinta, etsa jinta,

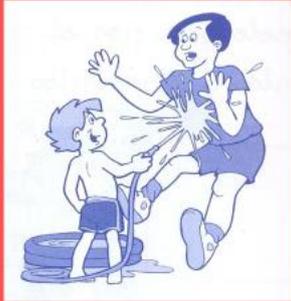
Sukutuata, sukutuata,

Kashi tsawakmesh

Suku tuata, suku tuata.

Anexo 2

El niño ha mojado al papá si querer. ¿Que debería decirle?.



Bruno y Carlos estaban jugando a tirarse globos de agua. Se han enfadado. ¿Qué deben decirse ahora?.



Miguel no quiere tomar la medicina. ¿Qué le debería decir su madre?.



Clara quiere saber si sus amigas quieren seguir jugando. ¿Cómo lo preguntará?.



Alberto ha empezado a cantar pero no sabe seguir la canción. ¿Cómo se lo preguntará a sus amigos?.



¿Cómo le preguntará a su padre si el cubo pesa mucho?.



Anexo 3

CUENTO INCOMPLETO

Érase una vez...

BRI

CAS

CHOCOL

FIN

NIÑ

PAN





Anexo 4**TRABALENGUA FRASE****ANTÓN COMILÓN**

Antón, comilón,

¡come, come, comilón!

Come pan y come queso,

chocolate y caramelo,

come azúcar y turrón,

¡Come, come, comilón!

CANCIÓN RECREATIVA**DEBAJO DE UN BOTÓN**

Debajo de un botón, ton, ton,

que encontró Martín, tín, tín,

Había un ratón, ton, ton

ay que chiquitín, tín, tín,

Ay que chiquitín, tin, tin,

era aquel ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tín, tín,
debajo de un botón, ton, ton.

Evidencias de la investigación



Fotografías 1 y 2. Algunos de los estudiantes de primer grado de primaria, desarrollando la prueba del lenguaje oral antes de aplicar las estrategias lúdicas.



Fotografías 3 y 4. Los estudiantes de primer grado desarrollando la sesión 1: “Escuchamos y opinamos acerca del cuento: El lobo y los siete cabritos”, utilizando las estrategias lúdicas.



Fotografía 5 y 6. Los estudiantes de primer grado, participando de las estrategias utilizadas en la sesión 1.



Fotografía 7 y 8. Los estudiantes de primer grado desarrollando la sesión 2: “Identificamos sonidos de las consonantes en tarjetas y láminas”, utilizando las estrategias lúdicas.



Fotografía 9 y 10. Los estudiantes de primer grado participando de las estrategias utilizadas en la sesión 2.



Fotografía 11 y 12. Los estudiantes de primer grado, desarrollando la sesión 3: “Expreso mis necesidades y emociones cantando”, utilizando las estrategias lúdicas.



Fotografía 13 y 14. Los estudiantes de primer grado, participando de las estrategias utilizadas en la sesión 3.



Fotografías 15 y 16. Los estudiantes de primer grado, desarrollando la sesión 4: Escuchamos la narración del cuento “La princesa Isa y el gigante”, utilizando las estrategias.



Fotografía 17 y 18. Los estudiantes de primer grado participando de las estrategias utilizadas en la sesión 4.



Fotografías 19 y 20. Los estudiantes de primer grado, desarrollando la sesión 5: “Me divierto contando un cuento”, utilizando las estrategias lúdicas



Fotografía 21 y 22. Los estudiantes de primer grado, participando de las estrategias utilizadas en la sesión.



Fotografías 23 y 24. Estudiantes de primer grado de primaria, desarrollando la prueba del lenguaje oral después de aplicar las estrategias lúdicas.