



**UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR**

**REPÚBLICA DEL ECUADOR.**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN.**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN  
EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN  
ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO**

**AUTORES**

**CASTRO RAMÍREZ NELLY ROGELIA**

**JURADO LAVERDE CIRA ISABEL**

**TUTOR**

**PHD. VIRGINIA SÁNCHEZ**

**ECUADOR**

**2024**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Dios por la oportunidad de cumplir este sueño.

Agradezco a mi tutora de tesis PhD. Virginia Sánchez por todo su apoyo, dedicación y paciencia, sus consejos y guía siempre estuvieron para cada uno de nosotros.

Agradezco todos mis maestros de tesis por transmitir sus enseñanzas y dejar esa huella marcada en cada uno de nosotros.

Agradezco a mi familia por creer en mí y de alguna u otra manera apoyaron a mi desempeño profesional.

Finalmente agradezco a la UBE por dar oportunidad a todos en la obtención de esta maestría para todos los que buscamos superarnos.

**Jurado Laverde Cira Isabel**

Agradezco a Jehová mi dios y a mi familia por ayudarme a cumplir esta meta.

**Castro Ramírez Nelly Rogelia**

## RESUMEN

El presente trabajo, con el tema "Estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de tercer grado" se centra en mejorar las habilidades comunicativas de los alumnos a través de actividades lúdicas. Identificando que un 60% de los estudiantes presentaban dificultades en su expresión oral, se realizaron entrevistas a los padres de familia para comprender las falencias en la comunicación verbal que notaban en su día a día.

La investigación propone implementar estrategias lúdicas basadas en juegos de observación, creatividad, memoria y dramatizaciones. Estas actividades no solo buscan mejorar aspectos técnicos del habla, como la pronunciación y el tono de voz, sino también fomentar la participación activa y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Tras la aplicación de estas estrategias, se llevó a cabo una evaluación que reveló que el 83% de los alumnos mejoraron significativamente su expresión oral, mostrando mayor interés y concentración en las actividades.

El estudio concluye que las estrategias lúdicas son una alternativa efectiva para ejercitar la expresión oral en el nivel elemental. Además, resalta la importancia de crear un ambiente educativo donde los estudiantes se sientan seguros para expresarse. Este enfoque no solo contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, sino que también promueve una participación activa en el proceso educativo.

En resumen, la tesis presenta un modelo práctico que puede ser replicado en otras instituciones educativas para mejorar la comunicación verbal entre los estudiantes. Las actividades lúdicas demuestran ser una herramienta valiosa para abordar las dificultades en la expresión oral, preparando a los alumnos para futuros desafíos académicos y sociales.

**Palabras claves:** *Estrategias lúdicas, expresión oral, habilidades comunicativas, actividades lúdicas*

## **Abstract**

The present work, with the theme “Playful strategies to strengthen oral expression in third grade students” focuses on improving the students' communication skills through playful activities. Identifying that 60% of the students presented difficulties in their oral expression, interviews were conducted with parents to understand the shortcomings in verbal communication that they noticed in their daily lives.

The research proposes to implement playful strategies based on observation games, creativity, memory and dramatizations. These activities not only seek to improve technical aspects of speech, such as pronunciation and tone of voice, but also to encourage active participation and teamwork among students. After the application of these strategies, an evaluation was carried out which revealed that 83% of the students significantly improved their oral expression, showing greater interest and concentration in the activities.

The study concludes that ludic strategies are an effective alternative to exercise oral expression at the elementary level. In addition, it highlights the importance of creating an educational environment where students feel safe to express themselves. This approach not only contributes to the development of communicative skills, but also promotes active participation in the educational process.

In summary, the thesis presents a practical model that can be replicated in other educational institutions to improve verbal communication among students. Playful activities prove to be a valuable tool to address difficulties in oral expression, preparing students for future academic and social challenges.

**Keywords:** *Playful strategies, oral expression, communicative skills, playful activities.*

## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	15
Justificación .....	16
Planteamiento del Problema .....	17
Objeto de la Investigación .....	17
Pregunta de investigación .....	18
Objetivo General.....	18
Objetivos Específicos.....	18
Planteamientos Hipotéticos .....	18
Preguntas Científicas: .....	19
Declaración de las Variables o Categorías de la Investigación.....	19
Variable Independiente.....	20
Variable Dependiente .....	20
Variables Ajenas.....	20
Identificación de los Métodos a Emplear .....	21
Métodos Teóricos.....	21
Métodos Empíricos.....	21
Métodos Matemáticos Estadísticos.....	21
Declaración de la Población y Muestra .....	22
Población.....	22
Muestra.....	22
Declaración del Tipo de Investigación .....	22
Principales Aportes .....	23
CAPITULO I.....	24
1. Antecedentes .....	24
2. Fundamentación Teórica .....	25
2.1 Definición y Dimensiones de la Expresión Oral.....	25

2.2	Importancia de la Expresión Oral en el Contexto Educativo .....	29
2.3	Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Expresión Oral .....	29
2.4	El Papel del Docente en el Desarrollo de la Expresión Oral .....	31
2.5	Relación entre Comprensión y Expresión Oral .....	32
2.6	Teorías del Aprendizaje Relacionadas con Estrategias Lúdicas .....	32
2.7	Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo .....	35
2.8	Evaluación Efectiva de Habilidades Comunicativas .....	37
2.9	Inclusión Educativa .....	37
	Integración Familiar .....	38
3.	Bases Normativas y Legales .....	38
3.1	Marco Legal Educativo .....	38
3.2	Protección de Datos Personales .....	39
3.3	Normas sobre Evaluación Educativa .....	39
3.4	Normativa sobre Inclusión Educativa .....	40
3.5	Responsabilidad Educativa .....	40
3.6	Normas sobre Formación Docente .....	40
3.7	Normativa sobre Derechos del Niño .....	41
3.8	Normativa Regional e Internacional .....	41
3.9	Políticas Educativas Locales .....	41
	Criterios de Posición que Asume el Investigador .....	42
	CAPITULO II .....	44
	2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO .....	44
	2.1 Conceptualización y Operacionalización de las Categorías o Variables .....	44
	2.1.1 Variable Independiente: .....	44
	2.1.2 Variable Dependiente: .....	46
	2.1.3 Variables Ajenas .....	46

2.1.4 Instrumentos de Medición.....	47
2.1.5 Análisis de Datos.....	47
2.1.6 Ejemplo Práctico.....	48
2.2 Enfoque de la Investigación.....	48
2.2.1 Justificación del Enfoque Mixto.....	48
2.2.2 Ruta a Seguir.....	49
2.3 Instrumentos.....	49
2.3.1 Rúbricas.....	50
2.3.2 Google Forms.....	51
2.3.3 Observaciones Directas.....	52
2.3.4 Escalas Estándar.....	52
2.3. Delimitación de la Población y la Muestra.....	52
2.3.2 Etapa del Diagnóstico Inicial.....	53
2.3.3 Etapa de la Modelación de la Propuesta.....	53
2.3.4 Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta.....	54
Resumen Visual del Proceso Investigativo.....	54
2.4 Resultados del estudio diagnóstico.....	55
2.4.1 Análisis por Pregunta.....	55
2.4.2 TABULACIÓN DE LAS RESPUESTAS.....	64
CAPITULO III.....	67
3. Propuesta.....	67
3.1 Actividades Lúdicas.....	67
CONCLUSIONES.....	109
RECOMENDACIONES.....	115
Bibliografía.....	116
ANEXOS.....	130

## **INDICE DE TABLAS**

Tabla 1 de Operacionalización de variable independiente .....	45
Tabla 2 de Operacionalización de Variable Dependiente .....	46
Tabla 3 Diseño de Rúbrica .....	50
Tabla 4 Resumen Visual del Proceso Investigativo .....	54
Tabla 5 JUEGOS LÚDICOS .....	67
Tabla 6 PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS ADAPTADA A LA PLANIFICACIÓN DE CLASE.....	76

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 0-1 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA.....	55
Ilustración 0-2 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA.....	56
Ilustración 0-3 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA.....	57
Ilustración 0-4 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA.....	58
Ilustración 0-5 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA.....	59
Ilustración 0-6 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA.....	60
Ilustración 0-7 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA.....	61
Ilustración 0-8 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA.....	62
Ilustración 0-9 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA.....	63
Ilustración 0-10 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 10 DE LA ENCUESTA.....	64

## LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Formato de la Entrevista a Padres de Familia.....	130
Anexo 2 Evidencias de las Actividades Realizadas en clases Cubo de Emociones. ....	131
Anexo 3 Evidencias de las Actividades Realizadas en clases Narración de Cuentos ...	132
Anexo 4 Lista de Cotejo De Criterios de Desempeño.....	133
Anexo 5 Formato de la Entrevista para los Docentes.....	129
Anexo 6 FORMULARIO PREGUNTAS A PADRES.....	136
Anexo 7 Encuesta sobre Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Expresión Oral (DIRIGIDO A ESTUDIANTES) .....	138
Anexo 8 Respuesta Encuesta Dirigida a estudiantes.....	139

## INTRODUCCIÓN

La expresión oral es una habilidad esencial en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permite comunicarse de manera efectiva, expresar sus ideas y participar activamente en su entorno social (Alcívar, 2023). En el contexto educativo, especialmente en el tercer grado, la adquisición y fortalecimiento de esta competencia se vuelve crucial, dado que los niños comienzan a desarrollar su identidad como aprendices y comunicadores. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan dificultades para expresarse con fluidez y confianza, lo que puede limitar su participación en actividades escolares y afectar su rendimiento académico.

A medida que los niños crecen, la necesidad de comunicarse de manera efectiva se convierte en una herramienta indispensable no solo para el ámbito escolar, sino también para su vida cotidiana. La capacidad de articular pensamientos y sentimientos de manera clara y coherente es fundamental para establecer relaciones interpersonales saludables y para desenvolverse en diversas situaciones sociales. Sin embargo, la timidez, el miedo al juicio y la falta de práctica son barreras comunes que impiden a muchos estudiantes desarrollar sus habilidades comunicativas.

En este contexto, las estrategias lúdicas emergen como una herramienta pedagógica valiosa para abordar este desafío. El juego no solo es una actividad inherente a la infancia, sino que también actúa como un poderoso facilitador del aprendizaje. A través de dinámicas lúdicas, los estudiantes pueden practicar la expresión oral en un ambiente relajado y motivador. Estas estrategias fomentan la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, aspectos esenciales para una comunicación efectiva. Los juegos permiten a los niños experimentar con el lenguaje de manera divertida, lo que les ayuda a superar barreras emocionales y a desarrollar habilidades comunicativas de forma natural.

La presente investigación tiene como objetivo explorar diversas estrategias lúdicas que pueden implementarse en el aula para fortalecer la expresión oral en estudiantes de tercer grado. Se analizarán diferentes actividades y juegos diseñados específicamente para estimular el habla, la escucha activa y la interacción entre pares. Por ejemplo, actividades como juegos de roles, debates informales y narración de cuentos no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también proporcionan un espacio seguro donde los estudiantes pueden practicar sin temor a equivocarse.

Además, se abordarán aspectos teóricos que sustentan la importancia del juego en el aprendizaje y cómo este puede ser integrado eficazmente en el currículo escolar. Al

finalizar este estudio, se espera proporcionar a educadores herramientas prácticas y efectivas que contribuyan al desarrollo integral de sus alumnos. De esta manera, se busca promover no solo la mejora en la expresión oral, sino también un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

### **Justificación**

La justificación de esta investigación radica en la creciente necesidad de mejorar la expresión oral en estudiantes de tercer grado, una etapa crucial en su desarrollo académico y personal. La capacidad de comunicarse efectivamente no solo es fundamental para el éxito escolar, sino que también influye en la formación de la identidad y la autoestima de los niños (Ñauñay, 2024). Sin embargo, es común observar que muchos estudiantes carecen de las habilidades necesarias para expresarse con confianza y claridad. Esta situación puede limitar su participación en actividades escolares y afectar su rendimiento general.

El uso de estrategias lúdicas se presenta como una solución innovadora y efectiva para abordar este problema. El juego es una forma natural de aprendizaje para los niños, y al incorporar actividades lúdicas en el aula, se puede crear un ambiente más dinámico y motivador (Gómez, 2024). Las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes practicar la expresión oral de manera divertida y creativa, lo que puede reducir la ansiedad asociada con hablar en público y fomentar una mayor disposición a participar (Hernandez, 2022). Además, estas actividades promueven la colaboración entre pares, lo que contribuye a desarrollar habilidades sociales esenciales.

La presente investigación no solo busca identificar y analizar diversas estrategias lúdicas adecuadas para el aula, sino también proporcionar a los educadores herramientas prácticas que puedan ser implementadas fácilmente en su enseñanza diaria. Al hacerlo, se espera contribuir a la formación integral de los estudiantes, mejorando no solo su expresión oral, sino también su capacidad para trabajar en equipo, escuchar activamente y pensar críticamente.

Asimismo, esta investigación tiene implicaciones significativas para el ámbito educativo en general. Al demostrar la efectividad de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la expresión oral, se puede fomentar un cambio en las metodologías tradicionales de enseñanza, promoviendo un enfoque más centrado en el estudiante.

## **Planteamiento del Problema**

La expresión oral es una competencia fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes comunicar sus ideas, participar en discusiones y desarrollar habilidades interpersonales (Mendoza-Medina, 2021). Sin embargo, en el tercer grado de educación primaria, muchos estudiantes enfrentan serias dificultades para expresarse de manera efectiva. Estas dificultades pueden manifestarse en la falta de fluidez al hablar, el uso limitado de vocabulario y la inseguridad al interactuar con sus compañeros y docentes. Estas limitaciones no solo afectan su desempeño académico, sino que también impactan su autoestima y su disposición para participar activamente en el aula.

A pesar de la importancia de la expresión oral, las metodologías tradicionales de enseñanza a menudo no logran captar el interés de los estudiantes ni fomentar un ambiente propicio para la práctica comunicativa (Medel Carril, 2024). Muchos educadores se enfrentan al reto de encontrar estrategias efectivas que motiven a los niños a hablar y a participar sin temor al juicio. En este contexto, surge la necesidad de explorar enfoques innovadores que integren el juego como herramienta pedagógica (Chuquian Guamantaqui, 2024).

Las estrategias lúdicas pueden ofrecer un espacio seguro donde los estudiantes se sientan cómodos para practicar su expresión oral, al mismo tiempo que desarrollan otras habilidades sociales y cognitivas.

Por lo tanto, el presente estudio se propone investigar cómo las estrategias lúdicas pueden ser implementadas en el aula para fortalecer la expresión oral en estudiantes de tercer grado, contribuyendo así a mejorar su comunicación y su experiencia educativa en general.

## **Objeto de la Investigación**

El objeto de esta investigación es analizar y desarrollar estrategias lúdicas que fortalezcan la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación primaria. Se busca identificar actividades y dinámicas que, al ser implementadas en el aula, promuevan un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes se sientan motivados a practicar su comunicación verbal. A través de esta investigación, se pretende contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas esenciales que impacten positivamente en el rendimiento académico y en la autoestima de los alumnos.

### **Pregunta de investigación**

¿Cuáles son las estrategias lúdicas más efectivas para fortalecer la expresión oral en estudiantes de tercer grado de educación primaria?

### **Objetivo General**

Desarrollar e implementar estrategias lúdicas que fortalezcan la expresión oral en estudiantes de tercer grado, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo que mejore sus habilidades comunicativas.

### **Objetivos Específicos**

-Identificar las principales dificultades en la expresión oral que enfrentan los estudiantes de tercer grado, mediante encuestas y entrevistas a padres de familia que siguen el día a día del lenguaje oral de sus hijos.

-Investigar diferentes estrategias lúdicas que han demostrado ser efectivas en el fortalecimiento de la expresión oral en contextos educativos similares.

-Proporcionar recomendaciones a docentes sobre cómo integrar estas estrategias lúdicas en su práctica pedagógica diaria, fomentando así un enfoque más activo y participativo en el aprendizaje del lenguaje.

### **Planteamientos Hipotéticos**

La presente investigación se fundamenta en varias hipótesis que guiarán el análisis y la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral en estudiantes de tercer grado. A continuación, se detallan los planteamientos hipotéticos que se explorarán a lo largo del estudio:

**Hipótesis sobre la Motivación y Participación:** Se plantea que la implementación de estrategias lúdicas en el aula incrementará la motivación y la participación de los estudiantes en actividades de expresión oral. Se espera que, al integrar juegos y dinámicas interactivas, los alumnos se sientan más entusiasmados y dispuestos a participar, lo que a su vez facilitará su aprendizaje y desarrollo de habilidades comunicativas.

**Hipótesis sobre la Reducción de la Ansiedad:** Se postula que el uso de juegos como herramienta pedagógica reducirá la ansiedad asociada con la expresión oral. Muchos estudiantes experimentan miedo o timidez al hablar en público; por lo tanto, al crear un ambiente lúdico y menos formal, se anticipa que los alumnos se sentirán más cómodos al expresarse, lo que les permitirá practicar sin el temor al juicio.

**Hipótesis sobre el Aprendizaje Activo:** Se sugiere que las estrategias lúdicas fomentarán un aprendizaje activo, donde los estudiantes no solo recibirán información, sino que también participarán activamente en su proceso de aprendizaje. Esto implica que, a través de actividades interactivas, los alumnos desarrollarán habilidades de habla y escucha de manera más efectiva que con métodos tradicionales.

**Hipótesis sobre el Desarrollo de Habilidades Sociales:** Se plantea que la implementación de dinámicas grupales y juegos colaborativos no solo mejorará la expresión oral, sino que también contribuirá al desarrollo de habilidades sociales. Al trabajar en equipo, los estudiantes aprenderán a escuchar a sus compañeros, respetar turnos y expresar sus ideas de manera clara y coherente.

**Hipótesis sobre el Rendimiento Académico:** Finalmente, se propone que un fortalecimiento en la expresión oral a través de estrategias lúdicas tendrá un impacto positivo en el rendimiento académico general de los estudiantes. Se espera que aquellos que participen activamente en actividades orales desarrollen una mayor confianza en sus habilidades comunicativas, lo cual podría reflejarse en su desempeño en otras áreas académicas.

#### **Preguntas Científicas:**

1. ¿Cuáles son las dificultades específicas que enfrentan los estudiantes de tercer grado en su expresión oral?
2. ¿Qué tipo de estrategias lúdicas son más efectivas para mejorar la expresión oral en estudiantes de tercer grado?
3. ¿Cómo afecta la implementación de estrategias lúdicas en el aula a la motivación y participación de los estudiantes en actividades de expresión oral?
4. ¿Existen diferencias significativas en el desarrollo de la expresión oral entre los estudiantes que participan en actividades lúdicas y aquellos que siguen métodos tradicionales?
5. ¿Qué cambios observables se pueden registrar en las habilidades de expresión oral de los estudiantes después de implementar un programa basado en estrategias lúdicas?

#### **Declaración de las Variables o Categorías de la Investigación**

En el contexto de esta investigación, se identifican tres tipos de variables: la variable independiente, la variable dependiente y las variables ajenas. Cada una de estas categorías

desempeña un papel crucial en el análisis de cómo las estrategias lúdicas impactan en la expresión oral de los estudiantes de tercer grado.

### **Variable Independiente**

**Estrategias Lúdicas:** Esta es la variable que se manipula en el estudio. Se refiere a las diversas actividades y dinámicas lúdicas implementadas en el aula con el objetivo de fortalecer la expresión oral de los estudiantes. Estas estrategias pueden incluir juegos de roles, debates, narración de cuentos, actividades grupales y otros métodos interactivos que fomenten la participación activa y la práctica del habla en un ambiente seguro y motivador.

### **Variable Dependiente**

**Expresión Oral:** Esta variable es el resultado que se mide en la investigación. Se refiere a las habilidades comunicativas de los estudiantes, específicamente su capacidad para expresarse verbalmente con claridad, fluidez y confianza. La expresión oral puede evaluarse a través de diferentes indicadores, como la calidad del discurso, el uso adecuado del vocabulario, la coherencia en las ideas expuestas y la capacidad para interactuar con otros.

### **Variables Ajenas**

Las variables ajenas son aquellos factores externos que pueden influir en los resultados del estudio pero que no son el foco principal de la investigación. En este caso, se consideran las siguientes:

**-Motivación Intrínseca:** El interés personal y la disposición natural de los estudiantes para participar en actividades orales pueden afectar su desempeño en la expresión oral.

**-Habilidades Previas:** El nivel de competencia comunicativa que los estudiantes ya poseen antes de implementar las estrategias lúdicas puede influir en los resultados observados.

**-Entorno Familiar:** El apoyo y las oportunidades para practicar habilidades comunicativas en casa pueden impactar significativamente en el desarrollo de la expresión oral.

**-Características Socioemocionales:** Factores como la autoestima y la ansiedad social pueden afectar cómo los estudiantes se presentan al hablar en público.

## **Identificación de los Métodos a Emplear**

En el marco de esta investigación, se utilizarán diversos métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos para abordar el problema de la expresión oral en estudiantes de tercer grado mediante estrategias lúdicas. A continuación, se detallan los métodos que se implementarán:

### **Métodos Teóricos**

Los métodos teóricos se centran en el análisis y la revisión de literatura existente sobre la expresión oral y las estrategias lúdicas en el ámbito educativo. Se utilizarán enfoques como:

- Revisión Bibliográfica:** Se llevará a cabo una revisión exhaustiva de estudios previos, artículos académicos y teorías relacionadas con la expresión oral y el aprendizaje a través del juego. Esto permitirá establecer un marco teórico sólido que respalde la investigación.
- Análisis Comparativo:** Se compararán diferentes enfoques pedagógicos que han utilizado estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral, identificando sus ventajas y desventajas.

### **Métodos Empíricos**

Los métodos empíricos se enfocan en la recolección de datos a través de la observación y la experimentación. Se emplearán las siguientes técnicas:

- Observación Directa:** Se realizará una observación del comportamiento de los estudiantes durante las actividades lúdicas.
- Encuestas:** Se diseñará este instrumento para obtener información sobre las percepciones de los estudiantes y docentes respecto a las estrategias lúdicas implementadas y su impacto en la expresión oral. Esto permitirá obtener datos cuantitativos sobre el tema.
- Entrevistas:** Se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas con docentes para obtener información cualitativa sobre su experiencia al implementar estas estrategias en el aula.

### **Métodos Matemáticos Estadísticos**

Para analizar los datos recolectados, se utilizarán métodos matemáticos estadísticos que permitan validar las hipótesis planteadas. Entre ellos se incluyen:

- Análisis Descriptivo:** Se aplicarán estadísticas descriptivas para resumir y describir las características básicas de los datos recolectados, como medias, medianas y frecuencias.

**-Análisis Gráfico:** Se realizarán los respectivos gráficos obtenidos en las encuestas antes mencionadas.

## **Declaración de la Población y Muestra**

### **Población**

La población objeto de esta investigación está compuesta por los padres de familia de los estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa específica. Se estima que la población total es de aproximadamente 40 padres, quienes son fundamentales para el proceso educativo de sus hijos y pueden proporcionar información valiosa sobre las necesidades y percepciones relacionadas con la expresión oral y las estrategias lúdicas implementadas en el aula. La elección de esta población se justifica por su papel activo en el apoyo al aprendizaje de sus hijos y su capacidad para influir en su desarrollo comunicativo.

### **Muestra**

La muestra para esta investigación estará constituida por los 40 padres de familia mencionados anteriormente. Dado que la población es relativamente pequeña, se optará por un muestreo total, lo que significa que se incluirán todos los padres en el estudio. Esto permitirá obtener una visión completa y representativa de las opiniones y experiencias de los padres respecto a la expresión oral de sus hijos y la efectividad de las estrategias lúdicas utilizadas en el aula. Al incluir a todos los padres, se busca maximizar la validez y confiabilidad de los datos recolectados.

### **Declaración del Tipo de Investigación**

La investigación se clasifica como un estudio **cuantitativo y descriptivo**. El enfoque cuantitativo permitirá recopilar datos numéricos a través de encuestas y cuestionarios, facilitando el análisis estadístico para evaluar la relación entre las estrategias lúdicas implementadas y la mejora en la expresión oral de los estudiantes.

Por otro lado, el enfoque descriptivo se utilizará para detallar las características de la población estudiada, así como para describir las percepciones y experiencias de los padres respecto al impacto de estas estrategias en el desarrollo comunicativo de sus hijos.

## **Principales Aportes**

Los principales aportes de esta investigación incluyen:

**Mejora en la Comprensión del Rol Familiar:** Al involucrar a los padres en el estudio, se espera obtener una comprensión más profunda sobre cómo su apoyo puede influir en el desarrollo de habilidades comunicativas en sus hijos.

**Desarrollo de Estrategias Lúdicas Efectivas:** La investigación contribuirá a identificar y validar estrategias lúdicas que pueden ser implementadas en el aula para fortalecer la expresión oral, proporcionando a los educadores herramientas prácticas basadas en evidencia.

**Fomento del Aprendizaje Activo:** Se promoverá un enfoque más activo y participativo en el aprendizaje del lenguaje, lo que puede resultar en un cambio positivo en las metodologías pedagógicas utilizadas por los docentes.

**Impulso a la Autoestima Estudiantil:** Al mejorar las habilidades comunicativas, se espera que los estudiantes ganen confianza en sí mismos, lo que puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico y su interacción social.

**Generación de Conocimiento:** Esta investigación aportará al campo educativo un análisis sobre la efectividad del juego como herramienta pedagógica, contribuyendo a futuras investigaciones sobre métodos innovadores para enseñar habilidades comunicativas.

## **CAPITULO I**

### **1. Antecedentes**

Diversas investigaciones han abordado la importancia de esta competencia en el contexto educativo, destacando la necesidad de estrategias efectivas para su fortalecimiento. A continuación, se presentan algunos antecedentes relevantes que fundamentan la presente investigación.

Un estudio realizado por (Peña Cruz, 2019), se centró en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de educación inicial. Este trabajo identificó diferentes dimensiones de la expresión oral, como la fluidez, el vocabulario y la adecuación al contexto. Los resultados mostraron que un 70,49% de los estudiantes evaluados habían logrado un desarrollo adecuado de su expresión oral, mientras que un 26,23% estaban en proceso y un 3,28% apenas comenzaban a desarrollarla. Este estudio subrayó el papel fundamental de la familia en las limitaciones que enfrentan los niños al expresarse, lo que resalta la importancia de involucrar a los padres en el proceso educativo para mejorar las habilidades comunicativas de sus hijos.

Otro antecedente significativo es el trabajo de investigación que realizó (Lopez Bonifacio, 2024) que exploró la técnica del debate como método para mejorar la expresión oral en alumnos. Este estudio utilizó un enfoque cuantitativo y aplicó análisis estadísticos para establecer una correlación significativa entre la técnica del debate y el desarrollo de habilidades comunicativas. Los resultados indicaron un coeficiente de correlación de 0,581, lo que sugiere que las actividades estructuradas como los debates pueden ser efectivas para fomentar la participación activa y mejorar la expresión oral en los estudiantes. Este hallazgo resalta la relevancia de implementar estrategias lúdicas y participativas en el aula.

En otro contexto, se observó que en el documento de (Marín García, 2023), se llevó a cabo una investigación que examinó el impacto de la narración de cuentos en el desarrollo de la expresión oral en niños. Los resultados mostraron que los niños que participaron en sesiones de narración mejoraron significativamente su capacidad para expresarse con claridad y coherencia. La investigación también destacó cómo el entorno familiar influye en el aprendizaje, sugiriendo que sensibilizar a los padres sobre su rol puede ser clave para fortalecer las habilidades comunicativas de los niños. Este enfoque integrador es fundamental para abordar las dificultades en la expresión oral desde múltiples frentes.

Además, un estudio realizado por (Velásquez, 2018) enfatizó que la expresión oral no solo implica dominar aspectos lingüísticos, sino también tener conocimientos

socioculturales y pragmáticos. La investigación propuso actividades estratégicas como debates y narraciones que involucran a los estudiantes activamente en su aprendizaje. Se identificaron dificultades comunes entre los estudiantes, como nerviosismo e inseguridad al hablar frente a un público, lo que subraya la necesidad de crear un ambiente seguro donde puedan practicar sin temor.

Finalmente, (González Lozada, 2024) propuso un enfoque didáctico que combina experiencias vivenciales con teoría para desarrollar habilidades comunicativas. Su trabajo destaca cómo las actividades prácticas pueden facilitar el aprendizaje efectivo de la expresión oral y cómo es necesario abordar esta habilidad desde una perspectiva educativa más amplia.

Estos antecedentes investigativos evidencian una tendencia creciente hacia el uso de estrategias lúdicas y participativas para mejorar la expresión oral en estudiantes. La presente investigación se inscribe dentro de esta línea, buscando contribuir al desarrollo integral de habilidades comunicativas mediante métodos innovadores que involucren tanto a los estudiantes como a sus familias. Al integrar estos enfoques, se espera no solo mejorar las competencias orales, sino también fomentar un ambiente educativo más dinámico y colaborativo.

## **2. Fundamentación Teórica**

La expresión oral es una habilidad comunicativa esencial que se desarrolla desde la infancia y se convierte en un componente crucial del aprendizaje y la interacción social (Hoyos Barreiro, 2024). Esta fundamentación teórica aborda las dimensiones de la expresión oral, su importancia en el contexto educativo, las estrategias lúdicas para su fortalecimiento y el papel del docente en este proceso. A través de un análisis profundo de la literatura existente, se busca establecer un marco teórico sólido que respalde la investigación sobre el uso de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en estudiantes de tercer grado.

### **2.1 Definición y Dimensiones de la Expresión Oral**

La expresión oral se define como la capacidad de comunicar ideas, pensamientos y sentimientos de manera efectiva a través del habla (Barberán, 2022). Según el Diseño Curricular Nacional, la adquisición del lenguaje oral comienza de forma espontánea en los niños y continúa a lo largo de su infancia, siendo un proceso que no solo depende del desarrollo biológico y psicológico, sino también del aprendizaje cultural relacionado con

el entorno en el que se desenvuelven (Caicedo. Vega, 2021). Esta habilidad implica no solo la producción verbal, sino también la comprensión y el intercambio efectivo de información.

Las dimensiones de la expresión oral incluyen varios aspectos clave:

### **Fluidez**

La fluidez en la expresión oral se refiere a la capacidad de hablar con rapidez y sin interrupciones excesivas, lo que permite que el mensaje se transmita de manera continua y natural (Quispe Gallardo, 2023). Esta habilidad es crucial para mantener la atención del oyente y facilitar una comunicación efectiva. La fluidez no solo implica la velocidad del habla, sino también la facilidad con la que se articulan las palabras y se organizan las ideas. Un hablante fluido puede expresar sus pensamientos sin titubeos ni pausas prolongadas, lo que contribuye a una comunicación más dinámica.

**Por ejemplo**, durante una presentación en clase, un estudiante que habla con fluidez puede explicar un concepto complejo sin detenerse constantemente para buscar palabras o corregir errores. Esto no solo hace que su mensaje sea más accesible, sino que también genera confianza tanto en el hablante como en el oyente. En contraste, un estudiante que lucha por encontrar las palabras adecuadas o que se detiene frecuentemente puede perder la atención de su audiencia y dificultar la comprensión del contenido.

Para mejorar la fluidez, se pueden implementar diversas estrategias, como la práctica de lecturas en voz alta, el uso de juegos de palabras o actividades de improvisación. Estas actividades permiten a los estudiantes familiarizarse con el ritmo del habla y les ayudan a desarrollar una mayor confianza al comunicarse (Toala, 2024). Además, fomentar un ambiente donde los errores sean vistos como oportunidades de aprendizaje puede motivar a los estudiantes a practicar más y, por ende, mejorar su fluidez.

### **Claridad**

La claridad en la expresión oral es fundamental para asegurar que el mensaje sea comprensible y esté bien estructurado (Vasquez Martínez, 2024). Implica que el hablante utilice un lenguaje sencillo y directo, evitando jergas o términos técnicos innecesarios que puedan confundir al oyente. La claridad permite que el receptor capte fácilmente las ideas expuestas y facilita el intercambio efectivo de información.

**Un ejemplo** de claridad en la expresión oral puede observarse en un maestro que explica un concepto matemático complicado. Si utiliza ejemplos concretos y un lenguaje accesible, los estudiantes podrán entender mejor el tema. Por otro lado, si el maestro

emplea un lenguaje técnico sin una adecuada explicación previa, es probable que los alumnos se sientan perdidos y desmotivados.

Para mejorar la claridad en la expresión oral, es recomendable organizar las ideas antes de hablar. Esto puede incluir el uso de esquemas o mapas conceptuales que ayuden a estructurar el discurso. Además, practicar la articulación correcta de las palabras y utilizar pausas estratégicas para enfatizar puntos clave también contribuyen a una comunicación más clara. La retroalimentación constructiva de compañeros o docentes sobre la claridad del discurso también puede ser muy útil para identificar áreas de mejora.

### **Coherencia**

La coherencia se refiere a la relación lógica entre las ideas presentadas durante una exposición oral (VERGARA HURTADO). Una exposición coherente permite que el oyente siga el hilo argumentativo sin confusiones ni saltos abruptos entre temas. La coherencia es esencial para construir un discurso sólido y persuasivo, ya que ayuda al oyente a entender cómo cada idea se conecta con las demás.

**Por ejemplo**, en una presentación sobre los efectos del cambio climático, un estudiante debe comenzar explicando qué es el cambio climático antes de abordar sus causas y consecuencias. Si salta directamente a las consecuencias sin establecer primero qué es lo que está discutiendo, su audiencia podría sentirse perdida o confundida. La organización lógica de las ideas no solo facilita la comprensión, sino que también refuerza la credibilidad del hablante.

Para mejorar la coherencia en la expresión oral, es útil utilizar conectores lógicos (como "por otro lado", "en consecuencia" o "sin embargo") que guíen al oyente a través del discurso. Además, practicar con esquemas o guías puede ayudar a los estudiantes a visualizar cómo se relacionan sus ideas entre sí. La revisión y reestructuración del contenido antes de presentarlo también son prácticas efectivas para garantizar una exposición coherente.

### **Vocabulario**

El vocabulario se refiere al conjunto de palabras y expresiones que un hablante utiliza para comunicarse (González, 2021). Un uso adecuado de un léxico variado y pertinente es esencial para enriquecer la comunicación oral. Un vocabulario limitado puede restringir la capacidad de expresar ideas complejas o matizadas, mientras que un vocabulario amplio permite al hablante ser más preciso y efectivo en su comunicación.

**Por ejemplo**, al describir una obra literaria, un estudiante con un vocabulario rico podrá utilizar términos específicos para analizar personajes y temas, mientras que otro con un vocabulario limitado podría quedarse en descripciones superficiales. Esto no solo afecta la calidad del contenido presentado, sino también cómo es percibido por los oyentes.

Para mejorar el vocabulario en la expresión oral, es recomendable leer ampliamente y exponerse a diferentes contextos lingüísticos. Participar en discusiones sobre temas variados también ayuda a los estudiantes a aprender nuevas palabras y expresiones en contextos significativos. Además, ejercicios como juegos de palabras o actividades de sinónimos pueden hacer que el aprendizaje del vocabulario sea más atractivo y efectivo.

### **Recursos No Verbales**

Los recursos no verbales son elementos complementarios a la comunicación verbal e incluyen aspectos como el tono de voz, los gestos y las expresiones faciales (Zuñiga Gonzales, 2023). Estos recursos juegan un papel crucial en cómo se percibe el mensaje; pueden enfatizar o contradecir lo que se dice verbalmente. Por ejemplo, una persona puede decir "estoy feliz" con una voz monótona y una expresión facial neutra, lo cual podría generar confusión sobre su verdadero estado emocional.

Un uso adecuado de los recursos no verbales puede aumentar significativamente la efectividad de la comunicación oral. Por ejemplo, durante una presentación pública, un orador que utiliza gestos apropiados para enfatizar puntos clave puede captar mejor la atención del público e incrementar su interés en el tema tratado. Asimismo, variar el tono de voz puede ayudar a mantener el dinamismo del discurso e involucrar más al oyente.

Para mejorar el uso de recursos no verbales en la expresión oral, es útil practicar frente a un espejo o grabarse durante ensayos para observar cómo se utilizan estos elementos durante una presentación. Además, recibir retroalimentación sobre aspectos no verbales por parte de compañeros o docentes puede ser invaluable para identificar áreas donde se pueden hacer mejoras significativas.

## **2.2 Importancia de la Expresión Oral en el Contexto Educativo**

La expresión oral es fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes (Vera, 2022). En el ámbito escolar, esta habilidad permite a los alumnos participar activamente en discusiones, presentar sus ideas y defender sus opiniones. Además, una buena capacidad de expresión oral está relacionada con el éxito académico general, ya que influye en áreas como la lectura y la escritura.

La importancia de fomentar habilidades comunicativas desde edades tempranas se ha evidenciado en múltiples estudios. Por ejemplo, (Figueroa, 2023), enfatiza que desarrollar competencias comunicativas no solo mejora la interacción social entre los estudiantes, sino que también fortalece su autoestima y confianza al hablar en público. Esto es especialmente relevante en un mundo cada vez más interconectado, donde las habilidades comunicativas son valoradas tanto en contextos académicos como profesionales.

## **2.3 Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Expresión Oral**

Las estrategias lúdicas han demostrado ser efectivas para mejorar la expresión oral en los estudiantes (Gómez Calles, 2021). Estas estrategias incluyen actividades interactivas que promueven el aprendizaje a través del juego, lo cual facilita un ambiente más relajado y motivador para los alumnos. Según investigaciones previas, las actividades lúdicas permiten a los estudiantes practicar sus habilidades comunicativas sin el miedo al juicio o al error.

Algunas estrategias lúdicas efectivas incluyen:

### **Juegos de Roles**

Los juegos de roles son una estrategia lúdica que permite a los estudiantes asumir diferentes personajes y situaciones (Álvarez Sepúlveda, 2020). Esta técnica no solo fomenta la creatividad, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar empatía al ponerse en el lugar de otros. A través de esta actividad, los alumnos pueden practicar su expresión oral en contextos variados, lo que les proporciona una experiencia práctica y realista.

Por ejemplo, en una clase de lengua española, los estudiantes podrían representar una escena de una obra de teatro o un diálogo entre personajes históricos. Al asumir estos roles, deben utilizar un lenguaje apropiado y adaptar su forma de hablar a la personalidad del personaje que están interpretando. Esto no solo mejora su fluidez y vocabulario, sino que también les permite experimentar diferentes estilos de comunicación.

Además, los juegos de roles pueden ser utilizados para abordar temas sociales o emocionales. Por ejemplo, al representar situaciones conflictivas, los estudiantes pueden explorar diversas perspectivas y aprender a comunicar sus sentimientos y opiniones de manera efectiva. Esta actividad también promueve habilidades como la escucha activa y la negociación, esenciales para una comunicación exitosa.

### **Debates**

Los debates son otra estrategia lúdica que fomenta el pensamiento crítico y permite a los estudiantes expresar sus opiniones sobre temas relevantes (Baquerizo De La Rosa, 2023). Esta actividad no solo mejora la fluidez verbal, sino que también ayuda a desarrollar habilidades argumentativas y de persuasión. Los debates pueden ser estructurados o informales, pero siempre deben estar guiados por un docente que asegure un ambiente respetuoso y constructivo.

Por ejemplo, en un debate sobre un tema actual como el cambio climático, los estudiantes pueden ser divididos en grupos que defienden diferentes puntos de vista. Cada grupo debe investigar su posición y preparar argumentos sólidos para presentarlos ante sus compañeros. Este proceso no solo les ayuda a organizar sus ideas y mejorar su capacidad de expresión oral, sino que también les enseña a escuchar y responder a las opiniones de otros.

Los debates también fomentan la autoconfianza en los estudiantes. Al tener la oportunidad de hablar en público y defender sus ideas, aprenden a manejar la ansiedad asociada con la expresión oral. Además, esta actividad promueve el respeto por las opiniones ajenas y la importancia del diálogo constructivo.

### **Narración de Cuentos**

La narración de cuentos es una actividad lúdica que estimula la creatividad y permite a los alumnos practicar su capacidad para contar historias de manera clara y atractiva (Luengo Gutiérrez, 2023). Esta estrategia no solo mejora las habilidades orales, sino que también fomenta la escucha activa entre los compañeros. Al narrar un cuento, los estudiantes deben organizar sus pensamientos y utilizar un lenguaje descriptivo que capte la atención del oyente.

Por ejemplo, un estudiante podría contar una historia inventada o resumir un cuento clásico. Durante esta actividad, es importante que el narrador utilice entonaciones adecuadas y recursos expresivos como gestos o cambios en el tono de voz para hacer su

relato más dinámico. Esto no solo hace que la narración sea más interesante, sino que también ayuda al narrador a desarrollar su estilo personal.

Además, al escuchar las narraciones de sus compañeros, los estudiantes practican la escucha activa, lo cual es fundamental para una buena comunicación. Pueden hacer preguntas o dar retroalimentación sobre las historias contadas, lo que genera un ambiente colaborativo donde todos aprenden unos de otros. La narración también puede ser utilizada como herramienta para explorar temas culturales o morales, enriqueciendo así el aprendizaje integral del alumno.

### **Dinámicas Grupales**

Las dinámicas grupales son estrategias lúdicas que promueven la interacción entre pares y facilitan un entorno colaborativo donde los estudiantes pueden aprender unos de otros (Domínguez-Morales, 2022). Estas dinámicas pueden incluir juegos cooperativos o actividades basadas en proyectos donde se requiere comunicación constante entre los miembros del grupo.

Por ejemplo, se puede organizar una actividad donde los estudiantes trabajen juntos para resolver un problema o completar una tarea específica. Durante esta actividad, cada miembro del grupo debe expresar sus ideas y colaborar con los demás para llegar a una solución común. Este tipo de interacción no solo fortalece las habilidades comunicativas individuales, sino que también fomenta el trabajo en equipo y el respeto por las opiniones ajenas.

Las dinámicas grupales son especialmente efectivas porque permiten a los estudiantes practicar su expresión oral en un contexto social realista (Mamani Huanca, 2022). A través de estas actividades, aprenden a negociar significados, resolver conflictos y llegar a consensos. Además, al trabajar en grupo, se sienten más apoyados emocionalmente, lo que puede reducir la ansiedad relacionada con hablar en público.

## **2.4 El Papel del Docente en el Desarrollo de la Expresión Oral**

El docente desempeña un papel crucial en el desarrollo de las habilidades comunicativas de sus alumnos (Barrera-Andrade, 2023). Su función no solo implica enseñar contenidos académicos, sino también crear un ambiente propicio para que los estudiantes se sientan cómodos al expresar sus ideas. Según (Razo-Abundis, 2024), es fundamental que los

educadores estén capacitados para implementar metodologías activas que fomenten la participación estudiantil.

Los docentes deben:

**Fomentar un ambiente seguro:** Crear un espacio donde los estudiantes se sientan libres para expresarse sin temor a ser juzgados es esencial para su desarrollo comunicativo. Esto puede lograrse mediante normas claras sobre respeto mutuo y apoyo entre compañeros.

**Incorporar estrategias lúdicas:** Integrar juegos y dinámicas interactivas en las lecciones puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Los docentes deben estar dispuestos a experimentar con diferentes tipos de actividades lúdicas para encontrar aquellas que mejor se adapten a las necesidades e intereses de sus alumnos.

**Evaluar continuamente:** La evaluación formativa permite a los docentes identificar áreas de mejora en las habilidades comunicativas de sus alumnos y ajustar sus métodos pedagógicos según sea necesario. Esto implica no solo evaluar el desempeño verbal durante actividades específicas, sino también observar cómo los estudiantes interactúan entre sí durante las dinámicas grupales.

## **2.5 Relación entre Comprensión y Expresión Oral**

Es importante destacar que la comprensión oral está intrínsecamente relacionada con la expresión oral (Ros Cócera, 2024). La capacidad para entender lo que otros dicen influye directamente en cómo uno mismo se expresa. Según estudios recientes, una buena formación en comprensión oral puede beneficiar significativamente las habilidades expresivas. Esto implica que, al desarrollar actividades enfocadas en mejorar una habilidad, también se potencia la otra.

La comprensión oral implica no solo captar palabras individuales, sino también interpretar significados implícitos, reconocer intenciones comunicativas y seguir hilos argumentativos complejos (Rodríguez, 2024). Por lo tanto, es esencial diseñar actividades que integren tanta comprensión como expresión oral; por ejemplo, discusiones sobre lecturas donde los estudiantes deben resumir lo leído antes de expresar sus opiniones o reflexiones sobre el texto.

## **2.6 Teorías del Aprendizaje Relacionadas con Estrategias Lúdicas**

Las estrategias lúdicas están respaldadas por varias teorías del aprendizaje que enfatizan la importancia del juego como medio educativo:

## **Teoría Constructivista**

La teoría constructivista, propuesta por Jean Piaget y Lev Vygotsky, sostiene que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias activas e interacciones sociales (García, 2020). Según esta teoría, el aprendizaje no es un proceso pasivo en el que los estudiantes reciben información, sino un proceso activo en el que construyen significados a partir de sus experiencias. El juego es visto como una forma natural mediante la cual los niños exploran conceptos nuevos y desarrollan habilidades cognitivas (Mesa, 2020).

El constructivismo destaca la importancia del contexto social y cultural en el aprendizaje. (VYGOTSKY, 2017), en particular, introdujo la noción de la "zona de desarrollo próximo", que se refiere a la diferencia entre lo que un aprendiz puede hacer sin ayuda y lo que puede hacer con ayuda. Las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes interactuar con sus compañeros y profesores, facilitando así el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades comunicativas (Tenesaca Yungán, 2021).

Por ejemplo, en una actividad de juego de roles, los estudiantes pueden asumir diferentes personajes y situaciones, lo que les permite practicar su expresión oral en contextos variados. Esta interacción social no solo fomenta la creatividad, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar empatía al ponerse en el lugar de otros. La teoría constructivista respalda la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando se realiza en un entorno colaborativo y activo.

## **Teoría del Aprendizaje Experiencial**

La teoría del aprendizaje experiencial, desarrollada por David Kolb, propone que el aprendizaje es un proceso cíclico que consta de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa (Paz, 2024). Según Kolb, las actividades lúdicas permiten a los estudiantes vivir experiencias concretas (jugar), reflexionar sobre ellas (discutir), formular conceptos (teorizar) y aplicar lo aprendido (practicar) (García Corredor, 2020).

**Experiencia Concreta:** En esta etapa, los estudiantes participan en una experiencia nueva o reinterpretan una experiencia existente (Ospina Olachica, 2020). Por ejemplo, al realizar un experimento en clase o participar en un juego de roles.

**Observación Reflexiva:** Consiste en reflexionar sobre la experiencia vivida, observando y analizando lo ocurrido (Guillén Velázquez, 2021). Los estudiantes pueden discutir en grupo lo que aprendieron durante la actividad lúdica.

**Conceptualización Abstracta:** En esta fase, los estudiantes forman conceptos y teorías generales a partir de sus reflexiones (Pacheco, 2021). Por ejemplo, pueden desarrollar una teoría sobre cómo se comunican las emociones basándose en sus experiencias durante el juego.

**Experimentación Activa:** Implica utilizar las teorías desarrolladas para tomar decisiones y resolver problemas en situaciones nuevas (Graus, 2022). Los estudiantes pueden aplicar lo aprendido en nuevas actividades o juegos.

Esta teoría resalta la importancia de aprender haciendo y reflexionando sobre esas experiencias. Las estrategias lúdicas encajan perfectamente dentro de este marco teórico, ya que permiten a los estudiantes involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje.

### **Teoría del Aprendizaje Social**

La teoría del aprendizaje social, formulada por Albert Bandura, enfatiza cómo las personas aprenden observando e imitando comportamientos ajenos dentro de contextos sociales (NORATO, 2024). Esta teoría sugiere que gran parte del aprendizaje humano ocurre en un contexto social y que las interacciones con otros son fundamentales para el desarrollo de habilidades.

Bandura introdujo conceptos clave como la autoeficacia y el modelado (Calicchio, 2023). La autoeficacia se refiere a la creencia de una persona en su capacidad para realizar tareas específicas; cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas donde observan a sus compañeros expresarse con confianza, pueden aumentar su propia autoeficacia al ver modelos positivos (Bravo Coral, 2023).

Las dinámicas grupales fomentan este tipo de aprendizaje al permitir a los estudiantes observar cómo otros se comunican efectivamente (Lion, 2022). Por ejemplo, durante un debate o una actividad grupal, los alumnos pueden aprender no solo del contenido presentado por sus compañeros, sino también sobre las técnicas comunicativas utilizadas por ellos.

Además, al participar activamente en estas dinámicas, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar sus habilidades comunicativas mientras reciben retroalimentación inmediata de sus compañeros y docentes. Esta interacción social es esencial para desarrollar competencias comunicativas efectivas.

## **Integración de las Teorías**

La integración de estas tres teorías proporciona un marco robusto para entender cómo las estrategias lúdicas pueden ser utilizadas para fortalecer la expresión oral en los estudiantes (Pumacahua Romero, 2024). La teoría constructivista enfatiza la construcción activa del conocimiento; la teoría del aprendizaje experiencial resalta la importancia del ciclo de aprendizaje basado en experiencias; y la teoría del aprendizaje social subraya el papel crucial del contexto social y las interacciones entre pares (Hilares, 2023).

Al aplicar estas teorías en el aula, los educadores pueden diseñar actividades lúdicas que no solo sean divertidas y atractivas para los estudiantes, sino que también estén alineadas con principios pedagógicos sólidos. Esto no solo mejora la expresión oral de los alumnos, sino que también fomenta un ambiente educativo más dinámico e inclusivo donde todos los estudiantes tienen oportunidades equitativas para participar y aprender unos de otros.

### **2.7 Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo**

El juego no solo tiene beneficios emocionales o sociales; también impacta positivamente en el desarrollo cognitivo de los niños (Lopez Gasco, 2023). A través del juego estructurado e informal, los niños desarrollan habilidades críticas como:

#### **Resolución de Problemas**

Los juegos suelen presentar desafíos que requieren pensamiento crítico e innovación para ser superados (Galvis Figueredo, 2020). Cuando los niños participan en actividades lúdicas, se enfrentan a situaciones que requieren que analicen problemas, formulen hipótesis y busquen soluciones (Pineda Terreros, 2024). Por ejemplo, en un juego de mesa donde deben encontrar la mejor estrategia para ganar, los niños deben considerar diferentes variables y anticipar las acciones de sus oponentes.

Este tipo de actividad estimula el razonamiento lógico y la toma de decisiones. Al resolver problemas durante el juego, los niños aprenden a evaluar opciones y a pensar de manera crítica sobre las consecuencias de sus decisiones (Vila, 2023). Esta habilidad es transferible a situaciones fuera del juego, como en el aula o en la vida cotidiana, donde deben enfrentar desafíos académicos o sociales.

Además, el juego fomenta un ambiente seguro para experimentar con diferentes enfoques sin el miedo al fracaso. Los errores cometidos durante el juego son vistos como oportunidades para aprender y mejorar, lo que promueve una mentalidad de crecimiento en los niños (Garces, 2024).

## **Pensamiento Creativo**

El pensamiento creativo es otra habilidad clave que se desarrolla a través del juego. Al involucrarse en juegos imaginativos o dramáticos, los niños ejercitan su creatividad al inventar historias, crear personajes y resolver situaciones ficticias (Brinnitzer, 2024). Por ejemplo, durante un juego de roles donde los niños actúan como personajes de una historia, tienen la libertad de explorar diferentes escenarios y posibilidades narrativas.

Este tipo de actividades estimula la imaginación y permite a los niños pensar "fuera de la caja". La creatividad no solo es valiosa en contextos artísticos; también es esencial en la resolución de problemas y la innovación (Álvarez García, 2021). Los niños que participan regularmente en juegos creativos tienden a desarrollar una mayor capacidad para generar ideas originales y abordar desafíos desde nuevas perspectivas (Angamarca Murquincho, 2023).

Además, el pensamiento creativo cultivado a través del juego puede influir positivamente en otras áreas del aprendizaje. Por ejemplo, un estudiante que se siente libre para explorar ideas creativas en un entorno lúdico puede trasladar esa misma creatividad a proyectos académicos o trabajos grupales.

## **Habilidades Lingüísticas**

La interacción durante juegos fomenta un uso activo del lenguaje; al describir acciones, narrar historias o participar en diálogos, los niños amplían su vocabulario y mejoran su gramática (Sagñay Cunduri, 2024). Por ejemplo, al jugar a "hacer una tienda", los niños pueden practicar vocabulario relacionado con las compras y las transacciones comerciales mientras interactúan entre sí.

El uso del lenguaje en contextos lúdicos también ayuda a los niños a comprender mejor las estructuras gramaticales y el significado de las palabras (Vargas Lazo, 2021). Al escuchar a sus compañeros y participar en conversaciones dinámicas durante el juego, desarrollan habilidades auditivas que son fundamentales para una comunicación efectiva. Además, el juego proporciona un contexto natural para practicar habilidades lingüísticas sin la presión asociada con situaciones formales como exámenes orales o presentaciones. Esto permite que los niños se sientan más cómodos al expresarse verbalmente y fomenta una actitud positiva hacia la comunicación oral.

## **2.8 Evaluación Efectiva de Habilidades Comunicativas**

La evaluación efectiva es crucial para entender cómo las estrategias lúdicas impactan en la expresión oral. Existen diferentes métodos evaluativos que pueden ser utilizados:

### **Rúbricas**

Las rúbricas son herramientas útiles para evaluar múltiples aspectos de la expresión oral, como fluidez, claridad y coherencia (Perales, 2023). Estas guías detalladas permiten a los docentes proporcionar retroalimentación específica a cada estudiante sobre áreas donde sobresale o necesita mejorar. Por ejemplo, una rúbrica puede incluir criterios como "uso adecuado del vocabulario", "claridad en la presentación" y "coherencia en las ideas expuestas".

Al utilizar rúbricas, los docentes pueden hacer evaluaciones más objetivas y estandarizadas. Además, estas herramientas ayudan a los estudiantes a comprender mejor lo que se espera de ellos durante una presentación oral o actividad comunicativa. La retroalimentación proporcionada mediante rúbricas es invaluable para guiar el aprendizaje continuo y establecer metas personales.

### **Autoevaluación**

Fomentar que los estudiantes realicen autoevaluaciones puede ayudarles a desarrollar conciencia sobre sus propias habilidades comunicativas y establecer metas personales para mejorar (Olarte Monroy, 2024). La autoevaluación implica reflexionar sobre el propio desempeño y considerar qué aspectos se pueden mejorar.

Por ejemplo, después de participar en una actividad lúdica donde deben presentar un proyecto oralmente, los estudiantes pueden completar un cuestionario donde evalúan su propia fluidez, claridad y uso del vocabulario. Este proceso no solo promueve la autorreflexión, sino que también empodera a los estudiantes al involucrarlos activamente en su propio aprendizaje.

La autoevaluación también fomenta la responsabilidad personal por el aprendizaje. Los estudiantes aprenden a identificar sus fortalezas y debilidades, lo cual es esencial para establecer metas realistas y alcanzables en su desarrollo comunicativo.

## **2.9 Inclusión Educativa**

La inclusión educativa es otro aspecto relevante cuando se habla sobre estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral (Caicedo Vega, A., 2021). Las aulas suelen estar

compuestas por estudiantes con diversas habilidades lingüísticas y estilos de aprendizaje; por lo tanto:

-Las estrategias lúdicas deben ser adaptables para atender las necesidades individuales. Es esencial fomentar un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas para participar activamente sin importar sus diferencias lingüísticas o culturales.

### **Integración Familiar**

Finalmente, involucrar a las familias en este proceso educativo puede potenciar aún más el desarrollo comunicativo de los niños:

- Los padres pueden participar en actividades lúdicas organizadas por escuelas o incluso realizar ejercicios similares en casa.
- Sensibilizar a las familias sobre cómo fomentar habilidades comunicativas puede crear un entorno propicio para practicar estas competencias fuera del aula.

## **3. Bases Normativas y Legales**

Las bases normativas y legales son fundamentales para estructurar y regular el ámbito educativo, especialmente en lo que respecta a la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral en estudiantes. Estas normativas aseguran que las prácticas educativas se realicen dentro de un marco legal que respete los derechos de los estudiantes y promueva un ambiente de aprendizaje seguro y equitativo.

### **3.1 Marco Legal Educativo**

El marco legal educativo en muchos países, incluido Ecuador, está constituido por una serie de leyes y regulaciones que rigen el funcionamiento de las instituciones educativas. En Ecuador, la Constitución de la República establece el derecho a la educación como un derecho fundamental, garantizando a todos los ciudadanos el acceso a una educación de calidad (Machado Maliza, 2021). Este artículo constitucional no solo resalta la importancia de la educación como un derecho humano, sino que también subraya la responsabilidad del Estado de garantizar condiciones adecuadas para su ejercicio. Esto incluye asegurar que las instituciones educativas cuenten con los recursos necesarios para implementar estrategias pedagógicas efectivas, como las actividades lúdicas.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) es otro pilar normativo que regula aspectos específicos del sistema educativo ecuatoriano (Aguilar, 2023). Esta ley promueve la interculturalidad y el respeto por la diversidad, lo cual es crucial al implementar estrategias lúdicas que beneficien a todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico. La LOEI establece que el currículo debe ser inclusivo y reflejar la diversidad cultural del país, lo que implica que las actividades lúdicas deben ser diseñadas considerando esta diversidad, asegurando que todos los estudiantes se sientan representados y valorados (Narváez Calle, 2024).

### **3.2 Protección de Datos Personales**

La Ley Orgánica de Protección de Datos Personales también juega un papel importante en el ámbito educativo. Esta normativa establece principios y derechos relacionados con el tratamiento de datos personales, asegurando que la información de los estudiantes sea manejada con confidencialidad y respeto (Ocaña Rios, 2024). Al implementar estrategias lúdicas que pueden involucrar la recopilación de datos (como encuestas), es vital cumplir con esta ley para proteger la privacidad de los alumnos.

Los educadores deben ser conscientes de las implicaciones legales al recopilar información sobre los estudiantes durante actividades lúdicas. La obtención del consentimiento informado por parte de los padres o tutores es esencial antes de llevar a cabo cualquier actividad que implique el uso de datos personales. Esto incluye informar a los padres sobre cómo se utilizarán los datos recopilados y garantizarles que se tomarán medidas adecuadas para proteger esa información.

### **3.3 Normas sobre Evaluación Educativa**

Las normativas relacionadas con la evaluación educativa también son relevantes al considerar cómo se evaluarán las habilidades comunicativas a través de estrategias lúdicas. La Ley Orgánica de Educación Intercultural establece lineamientos sobre cómo debe realizarse la evaluación en las instituciones educativas, promoviendo métodos que sean justos y equitativos (Escobar Iza, 2021).

La implementación de rúbricas y autoevaluaciones debe alinearse con estas normativas, asegurando que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para demostrar sus habilidades comunicativas. Además, es importante que las evaluaciones sean transparentes y que los criterios utilizados sean claramente comunicados a los estudiantes. Esto no solo mejora la confianza del estudiante en su capacidad para participar en

actividades orales, sino que también fomenta una cultura de retroalimentación constructiva en el aula.

### **3.4 Normativa sobre Inclusión Educativa**

La inclusión educativa es un principio fundamental en las políticas educativas actuales. La Ley Orgánica sobre Discapacidad y otras normativas relacionadas promueven la inclusión de estudiantes con discapacidades o necesidades educativas especiales en el sistema educativo regular (Hernández Pico, 2021). Las estrategias lúdicas deben ser diseñadas para ser accesibles a todos los estudiantes, garantizando que nadie quede excluido del proceso educativo.

Los educadores deben recibir formación sobre cómo adaptar actividades lúdicas para satisfacer las necesidades específicas de todos los alumnos, promoviendo así un ambiente inclusivo donde cada estudiante pueda participar activamente en su aprendizaje (Vásquez Molina, 2023). Esto puede incluir ajustes en las dinámicas del juego o modificaciones en el contenido presentado para asegurar que todos los estudiantes puedan contribuir y beneficiarse igualmente.

### **3.5 Responsabilidad Educativa**

Las normas sobre responsabilidad educativa establecen las obligaciones y derechos tanto del docente como del estudiante dentro del aula. Estas normas son cruciales para crear un ambiente seguro donde se implementen estrategias lúdicas sin temor a abusos o malentendidos (Gómez Cuadrado, 2022). Los educadores deben estar informados sobre sus responsabilidades legales al facilitar actividades lúdicas, incluyendo garantizar la seguridad física y emocional de todos los alumnos.

Además, es importante establecer protocolos claros para manejar cualquier incidente que pueda surgir durante estas actividades, asegurando así un entorno educativo positivo y constructivo. Esto incluye tener procedimientos establecidos para abordar situaciones como conflictos entre estudiantes o problemas relacionados con el comportamiento durante las actividades lúdicas.

### **3.6 Normas sobre Formación Docente**

Las normativas también abordan la formación docente como un aspecto clave para asegurar una educación de calidad. La Ley Orgánica de Educación Intercultural enfatiza la necesidad de formar a los docentes en metodologías pedagógicas innovadoras y efectivas, incluyendo el uso del juego como herramienta educativa (Vivas, 2024). Esta

formación es esencial no solo para implementar estrategias lúdicas efectivas sino también para comprender cómo estas pueden integrarse en el currículo escolar.

Los programas formativos deben incluir contenidos sobre desarrollo infantil, pedagogía activa y metodologías inclusivas, preparando a los docentes para enfrentar la diversidad presente en sus aulas. Asimismo, es fundamental promover espacios donde los educadores puedan compartir experiencias exitosas y buenas prácticas relacionadas con el uso del juego en el aula.

### **3.7 Normativa sobre Derechos del Niño**

Las convenciones internacionales sobre derechos humanos también influyen en las bases normativas educativas. La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por las Naciones Unidas, establece principios fundamentales relacionados con el derecho a la educación, al juego y al desarrollo integral del niño (Ronconi, 2023). Esta convención subraya que todas las acciones relacionadas con niños deben tener en cuenta su interés superior.

En este contexto, las actividades lúdicas no solo son vistas como herramientas pedagógicas; también son reconocidas como derechos fundamentales del niño al proporcionarles oportunidades para jugar y aprender simultáneamente. Esto refuerza la importancia de integrar estrategias lúdicas dentro del currículo escolar como una forma legítima y necesaria de promover el desarrollo integral.

### **3.8 Normativa Regional e Internacional**

Además del marco legal nacional, es importante considerar normativas regionales e internacionales que influyen en la educación. En América Latina, documentos como el Marco Regional para una Educación Inclusiva promueven políticas educativas que buscan garantizar una educación equitativa y accesible para todos los estudiantes (Clavijo Castillo, 2020).

Estos marcos regionales enfatizan la importancia de adoptar enfoques pedagógicos flexibles e inclusivos que reconozcan y valoren la diversidad cultural y social presente en las aulas latinoamericanas. Las estrategias lúdicas son vistas como una metodología eficaz para lograr estos objetivos al fomentar un aprendizaje activo e inclusivo.

### **3.9 Políticas Educativas Locales**

A nivel local, muchas instituciones educativas desarrollan políticas específicas basadas en las normativas nacionales e internacionales mencionadas anteriormente. Estas políticas

pueden incluir directrices sobre cómo implementar actividades lúdicas en el aula, así como criterios específicos para evaluar su efectividad (Samaniego Llerena, 2024).

Es importante que estas políticas sean revisadas periódicamente para adaptarse a nuevas investigaciones y enfoques pedagógicos emergentes. Asimismo, estas políticas deben ser comunicadas claramente a toda la comunidad educativa —*incluyendo docentes, padres y estudiantes*— para asegurar su correcta implementación.

Al considerar todas estas bases normativas y legales, se establece un marco sólido dentro del cual se pueden implementar estrategias lúdicas efectivas para fortalecer la expresión oral en estudiantes. Este marco no solo asegura el cumplimiento legal sino también promueve prácticas educativas inclusivas y equitativas que benefician a todos los alumnos.

### **Criterios de Posición que Asume el Investigador**

En el contexto de la investigación sobre estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral en estudiantes, es fundamental adoptar una postura crítica y reflexiva que considere las diversas concepciones y puntos de vista de diferentes autores sobre el pensamiento crítico y su relación con el aprendizaje.

### **La Naturaleza del Pensamiento Crítico**

El pensamiento crítico es un concepto complejo que ha sido abordado por múltiples autores desde diversas perspectivas. (Vega Flores, 2021), define el pensamiento crítico como un proceso consciente que mejora la calidad del pensamiento al analizar las estructuras inherentes del acto de pensar. Esta definición implica que el pensamiento crítico no es solo una habilidad, sino un proceso dinámico que requiere reflexión constante y autocorrección. Esta visión será fundamental para entender cómo las estrategias lúdicas pueden facilitar este tipo de pensamiento en los estudiantes.

Por otro lado, autores como (Jala, 2024) enfatizan que el pensamiento crítico es un recurso esencial para enfrentar puntos de vista sin fundamento, lo cual es especialmente relevante en un entorno educativo donde se fomenta la discusión y el debate. Esta perspectiva sugiere que las actividades lúdicas pueden ser herramientas efectivas para desarrollar la capacidad de los estudiantes para cuestionar y analizar críticamente la información.

### **Dimensiones del Pensamiento Crítico**

El pensamiento crítico no se limita a habilidades cognitivas; también abarca dimensiones emocionales y sociales. Según (Solórzano-Quispe, 2021), el pensamiento crítico implica un proceso de búsqueda de conocimiento que integra habilidades de razonamiento, análisis y reflexión. Esto resalta la importancia de considerar no solo las habilidades técnicas, sino también las actitudes y motivaciones que los estudiantes traen al aula. (Asqui Ashqui, 2024), argumenta que el pensamiento crítico es más complejo que un simple conjunto de habilidades aisladas, ya que implica una comprensión contextualizada del contenido. Este enfoque sugiere que las estrategias lúdicas deben ser diseñadas no solo para enseñar habilidades específicas, sino también para fomentar un ambiente donde los estudiantes puedan explorar conceptos en profundidad y desde múltiples perspectivas.

### **El Rol de la Interacción Social**

La interacción social es un componente clave en el desarrollo del pensamiento crítico. Varios autores coinciden en que el aprendizaje se produce en gran medida a través de la comunicación y la colaboración con otros. (Chuquipura Puma, 2024), sostiene que el pensamiento crítico requiere una actitud constante de cuestionamiento hacia las creencias y conocimientos existentes, lo cual se facilita en contextos grupales donde los estudiantes pueden compartir ideas y debatir.

Este enfoque sugiere que las dinámicas grupales y las actividades lúdicas son esenciales para crear espacios donde los estudiantes puedan practicar su expresión oral mientras desarrollan habilidades críticas. La interacción permite a los alumnos confrontar diferentes puntos de vista, lo que enriquece su comprensión y les ayuda a formar opiniones más fundamentadas.

### **La Importancia del Contexto**

El contexto en el cual se desarrolla el aprendizaje es fundamental para entender cómo se manifiesta el pensamiento crítico. (Villalba, 2022), menciona que, el aprendizaje ocurre dentro de un marco social donde las experiencias individuales están influenciadas por factores culturales, sociales y ambientales. Esto implica que las estrategias lúdicas deben ser adaptadas a las realidades específicas de los estudiantes, considerando sus antecedentes culturales y experiencias previas.

Los investigadores deben ser conscientes de cómo estos contextos afectan la manera en que los estudiantes participan en actividades lúdicas y desarrollan sus habilidades

comunicativas. La relevancia cultural de las actividades propuestas puede aumentar la motivación y la disposición a participar activamente en el aprendizaje.

### **Evaluación del Pensamiento Crítico**

La evaluación del pensamiento crítico es otro aspecto crucial a considerar. Las rúbricas son herramientas útiles para evaluar múltiples dimensiones del pensamiento crítico, como la fluidez, claridad y coherencia en la expresión oral. Sin embargo, es importante reconocer que estas evaluaciones deben ser flexibles y adaptativas para reflejar la diversidad de habilidades presentes en el aula (Segovia Espinoza, 2023).

Además, fomentar la autoevaluación entre los estudiantes puede ser una estrategia poderosa para desarrollar su conciencia crítica sobre sus propias habilidades comunicativas. Este enfoque no solo empodera a los alumnos al involucrarlos activamente en su proceso de aprendizaje, sino que también les ayuda a identificar áreas específicas donde pueden mejorar.

## **CAPITULO II**

### **2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO**

#### **2.1 Conceptualización y Operacionalización de las Categorías o Variables**

En esta sección se llevará a cabo la conceptualización y operacionalización de las categorías o variables que son fundamentales para la investigación sobre estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral en estudiantes de tercer grado. Las variables se dividen en dos categorías principales: variables independientes y variables dependientes. A continuación, se detallan cada una de estas variables, así como su definición y cómo serán medidas en el contexto del estudio.

##### **2.1.1 Variable Independiente:**

##### **Estrategias Lúdicas**

**Conceptualización:** Las estrategias lúdicas se definen como un conjunto de actividades interactivas y dinámicas que utilizan el juego como medio para facilitar el aprendizaje (Calderón, 2021). Estas actividades están diseñadas para promover la participación activa de los estudiantes, fomentar la comunicación efectiva y desarrollar habilidades sociales y cognitivas, especialmente en el ámbito de la expresión oral. Según Huizinga (1949), el juego es una actividad libre que se desarrolla en un espacio y tiempo delimitado, lo que permite a los niños explorar y experimentar sin las restricciones del mundo real.

**Operacionalización:** Para medir el impacto de las estrategias lúdicas en la expresión oral, se implementarán las siguientes actividades:

**Tabla 1 de Operacionalización de variable independiente.**

<i>Estrategia Lúdica</i>	<i>Descripción</i>	<i>Indicadores de Evaluación</i>
<b>Juegos de Roles</b>	Los estudiantes asumen diferentes personajes en situaciones específicas.	Fluidez, claridad, uso del vocabulario.
<b>Debates</b>	Se organizan debates sobre temas relevantes donde los estudiantes argumentan y defienden sus puntos de vista.	Coherencia, argumentación, interacción.
<b>Narración de Cuentos</b>	Los estudiantes cuentan historias utilizando vocabulario variado y estructurando sus relatos.	Creatividad, uso del lenguaje, claridad.
<b>Dinámicas Grupales</b>	Actividades cooperativas que requieren comunicación constante entre los miembros del grupo.	Interacción, trabajo en equipo, fluidez.

*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

### **Ejemplo de Implementación**

En una clase sobre medio ambiente, se podría organizar un debate donde los estudiantes discutan sobre "la importancia de reciclar". Antes del debate, se les proporcionaría información sobre el tema y se les animaría a investigar diferentes perspectivas. Después del debate, se evaluaría su desempeño utilizando una rúbrica que contemple aspectos como la claridad de sus argumentos y la capacidad para responder a preguntas.

### 2.1.2 Variable Dependiente:

#### Expresión Oral

**Conceptualización:** La expresión oral se define como la capacidad de comunicar ideas, pensamientos y sentimientos de manera efectiva a través del habla (Barberán, 2022). Esta habilidad incluye varios componentes clave: fluidez, claridad, coherencia, uso adecuado del vocabulario y recursos no verbales (gestos, tono de voz).

**Operacionalización:** La expresión oral será medida a través de diversos indicadores que reflejan sus dimensiones clave:

*Tabla 2 de Operacionalización de Variable Dependiente*

<i>Dimensión</i>	<i>Definición</i>	<i>Instrumento de Medición</i>
<i>Fluidez</i>	Capacidad para hablar con rapidez y sin interrupciones excesivas.	Observación directa durante actividades lúdicas.
<i>Claridad</i>	Comprensibilidad y estructura del mensaje presentado por el estudiante.	Rúbricas específicas para evaluar presentaciones orales.
<i>Coherencia</i>	Relación lógica entre las ideas presentadas durante una exposición oral.	Análisis cualitativo del contenido expuesto por los estudiantes.
<i>Vocabulario</i>	Uso adecuado de un léxico variado y pertinente en el discurso oral.	Listas de verificación para evaluar el uso del vocabulario durante narraciones o debates.
<i>Recursos No Verbales</i>	Uso efectivo del tono de voz, gestos y expresiones faciales durante la comunicación verbal.	Rúbricas que evalúen aspectos no verbales durante presentaciones orales.

*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

#### Ejemplo de Evaluación

Para evaluar la fluidez, se puede observar a un estudiante durante una actividad de narración donde debe contar una historia inventada. Se registrarán las pausas excesivas o titubeos en su discurso para determinar su nivel de fluidez.

### 2.1.3 Variables Ajenas

Además de las variables independientes y dependientes, es importante considerar las variables ajenas que pueden influir en los resultados del estudio:

**Motivación Intrínseca:** La motivación puede ser medida a través de encuestas antes y después de implementar las estrategias lúdicas, preguntando a los estudiantes sobre su interés y disfrute al participar en actividades orales.

**Habilidades Previas:** Se evaluarán mediante pruebas diagnósticas al inicio del estudio para determinar el nivel inicial de expresión oral de los estudiantes.

**Entorno Familiar:** Se recopilará información a través de encuestas dirigidas a los padres sobre su apoyo a la comunicación oral en casa y su involucramiento en actividades educativas.

**Características Socioemocionales:** Se utilizarán escalas estandarizadas para evaluar aspectos como la autoestima y la ansiedad social antes y después del programa educativo.

#### **2.1.4 Instrumentos de Medición**

Para llevar a cabo la evaluación de estas variables, se utilizarán diversos instrumentos:

**Rúbricas:** Para evaluar aspectos específicos de la expresión oral (fluidez, claridad, coherencia). Las rúbricas permitirán proporcionar retroalimentación específica a cada estudiante sobre áreas donde sobresale o necesita mejorar.

**Cuestionarios/Sencillas Encuestas:** Para medir motivación intrínseca y características socioemocionales. Estos cuestionarios incluirán preguntas cerradas (de opción múltiple) así como preguntas abiertas que permitan obtener información más detallada.

**Observaciones Directas:** Para registrar interacciones durante juegos y dinámicas grupales. Las observaciones serán realizadas por el docente o investigadores entrenados utilizando listas de verificación específicas.

#### **2.1.5 Análisis de Datos**

Los datos recolectados serán analizados utilizando métodos estadísticos descriptivos e inferenciales:

**Análisis Descriptivo:** Se utilizará para resumir las características básicas de los datos recolectados (medias, frecuencias).

**Pruebas Estadísticas Inferenciales:** Se aplicarán pruebas como Gráficos de Google Forms, para comparar grupos antes y después de implementar las estrategias lúdicas.

### 2.1.6 Ejemplo Práctico

A continuación, se presenta un ejemplo práctico que ilustra cómo se implementarán estas variables en un contexto educativo real:

**Actividad:** Debate sobre "El Reciclaje"

#### Preparación Previa

1. Los estudiantes investigan sobre el reciclaje.

- Se forman grupos para preparar argumentos a favor o en contra.
- Implementación
- Se realiza el debate en clase.
- Cada grupo presenta sus argumentos utilizando estrategias lúdicas (por ejemplo, disfrazándose según su rol).

2. Evaluación

- Se utilizan rúbricas para evaluar fluidez (número de pausas), claridad (comprensibilidad), coherencia (estructura lógica) y uso adecuado del vocabulario.
- Se graban las presentaciones para análisis posterior.
- Los estudiantes completan autoevaluaciones sobre su desempeño.

3. Análisis Posterior

- Se comparan los resultados antes y después del debate utilizando pruebas estadísticas para evaluar mejoras significativas en la expresión oral.

## 2.2 Enfoque de la Investigación

El enfoque de esta investigación es **mixto**, lo que significa que combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos para obtener una comprensión más completa del impacto de las estrategias lúdicas en la expresión oral de los estudiantes de tercer grado. Este enfoque permite aprovechar las fortalezas de ambos paradigmas, proporcionando una visión más rica y matizada del fenómeno estudiado.

### 2.2.1 Justificación del Enfoque Mixto

**Complementariedad:** El uso de un enfoque mixto permite que los datos cuantitativos, que ofrecen resultados medibles y estadísticamente significativos, se complementen con datos cualitativos que proporcionan contexto y profundidad. Por ejemplo, mientras que

las rúbricas y encuestas pueden medir el progreso en la expresión oral de manera objetiva, las entrevistas y observaciones pueden revelar las percepciones de los estudiantes sobre su experiencia con las actividades lúdicas.

**Triangulación:** La triangulación es un método que utiliza múltiples fuentes de datos para validar los hallazgos. Al combinar datos cuantitativos (como resultados de pruebas y encuestas) con datos cualitativos (como observaciones y entrevistas), se puede corroborar la información y aumentar la validez de los resultados.

**Exploración Profunda:** Las estrategias lúdicas tienen un impacto no solo en el rendimiento académico, sino también en aspectos emocionales y sociales del aprendizaje. Un enfoque cualitativo permite explorar cómo los estudiantes se sienten al participar en estas actividades, cómo perciben su desarrollo comunicativo y cómo interactúan con sus compañeros durante el juego.

### 2.2.2 Ruta a Seguir

La ruta a seguir en esta investigación se dividirá en dos fases principales:

#### **Fase Cuantitativa:**

**Diseño:** Se aplicarán instrumentos estandarizados (encuestas) para medir las habilidades de expresión oral antes y después de la implementación de estrategias lúdicas.

**Recolección de Datos:** Se realizarán pruebas diagnósticas iniciales para establecer un punto de partida, seguidas de evaluaciones periódicas durante el desarrollo del programa.

**Análisis:** Los datos recolectados serán analizados utilizando estadísticas descriptivas e inferenciales para determinar si hay mejoras significativas en las habilidades comunicativas.

#### **Fase Cualitativa:**

**Diseño:** Se llevarán a cabo observaciones directas durante las actividades lúdicas, así como entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes para recoger sus experiencias y percepciones.

**Análisis:** Se empleará un enfoque temático para identificar patrones y temas emergentes relacionados con la expresión oral y el impacto emocional del uso de estrategias lúdicas.

## 2.3 Instrumentos

Para llevar a cabo la investigación sobre el impacto de las estrategias lúdicas en la expresión oral de estudiantes de tercer grado, se utilizarán diversos instrumentos que

permitirán la recolección y análisis de datos. Estos instrumentos están diseñados para evaluar tanto las habilidades comunicativas de los estudiantes como la efectividad de las estrategias lúdicas implementadas.

A continuación, se describen los principales instrumentos que se utilizarán en esta investigación.

### 2.3.1 Rúbricas

Las rúbricas son herramientas de evaluación que permiten medir múltiples aspectos de la expresión oral, tales como fluidez, claridad, coherencia, uso del vocabulario y recursos no verbales. Cada rúbrica incluirá criterios específicos que describen diferentes niveles de desempeño, lo que facilitará una evaluación objetiva y estandarizada.

**Tabla 3 Diseño de Rúbrica**

<b><i>Criterio</i></b>	<b><i>Excelente (4)</i></b>	<b><i>Bueno (3)</i></b>	<b><i>Satisfactorio (2)</i></b>	<b><i>Necesita Mejora (1)</i></b>
<b><i>Fluidez</i></b>	Habla con fluidez, sin pausas ni titubeos.	Habla con algunas pausas, pero mantiene el ritmo.	Pausas frecuentes que interrumpen el flujo.	Dificultad significativa para hablar sin pausas.
<b><i>Claridad</i></b>	Mensaje claro y fácil de entender.	Mensaje generalmente claro; algunas partes confusas.	Mensaje poco claro en varias partes.	Mensaje confuso y difícil de seguir.
<b><i>Coherencia</i></b>	Ideas organizadas y lógicas; excelente estructura.	Ideas mayormente organizadas; estructura aceptable.	Algunas ideas desorganizadas; falta de estructura.	Ideas confusas y desorganizadas; sin estructura clara.
<b><i>Vocabulario</i></b>	Uso variado y apropiado del vocabulario.	Uso adecuado del vocabulario, con algunas repeticiones.	Vocabulario limitado; uso inadecuado en ocasiones.	Vocabulario muy limitado y repetitivo.

<b>Recursos No Verbales</b>	Uso efectivo de gestos y tono de voz para enfatizar puntos.	Uso adecuado de gestos y tono; mejora necesaria en algunos aspectos.	Poca utilización de recursos no verbales; poco impacto.	No utiliza recursos no verbales o son inapropiados.
-----------------------------	---	--	---	---

*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

### 2.3.2 Google Forms

Se utilizará Google Forms como herramienta para crear encuestas y cuestionarios en línea que permitan recolectar datos sobre las percepciones de los estudiantes y padres sobre las actividades lúdicas implementadas.

#### Características Clave:

**Facilidad de Creación:** Permite crear formularios personalizados con diferentes tipos de preguntas (opción múltiple, texto libre, escalas).

**Análisis en Tiempo Real:** Las respuestas se pueden analizar automáticamente mediante gráficos y tablas.

**Accesibilidad:** Los encuestados pueden acceder al formulario desde cualquier dispositivo (computadora, tablet o móvil), lo que facilita la recolección de datos.

**Seguridad:** Google Forms cumple con estándares de seguridad y privacidad, asegurando que los datos personales sean protegidos.

#### Ejemplo de Preguntas en Google Forms:

¿Qué tan divertido encontraste participar en las actividades lúdicas? (Escala del 1 al 5)

¿Crees que estas actividades mejoraron tu habilidad para expresarte oralmente? (Sí/No)

¿Qué actividad te pareció más útil para mejorar tu expresión oral? (Respuesta abierta)

### **2.3.3 Observaciones Directas**

Las observaciones directas se realizarán durante las actividades lúdicas para registrar interacciones entre los estudiantes, su participación activa y su uso del lenguaje.

#### **Método:**

Se utilizará una lista de verificación para anotar comportamientos específicos relacionados con la expresión oral durante las actividades.

Se registrarán aspectos como la interacción entre compañeros, el uso del vocabulario adecuado y la aplicación de recursos no verbales.

### **2.3.4 Escalas Estándar**

Se utilizarán escalas estandarizadas para evaluar características socioemocionales como la autoestima y la ansiedad social antes y después del programa educativo.

Ejemplo:

Escala de Autoestima de Rosenberg: Esta escala mide la autoestima general a través de afirmaciones que los encuestados deben calificar según su nivel de acuerdo.

## **2.3. Delimitación de la Población y la Muestra**

### **Población**

La población objeto de esta investigación está constituida por los estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa específica, así como por sus padres. Se estima que la población total es de aproximadamente 40 estudiantes y 40 padres, quienes son fundamentales para el proceso educativo de sus hijos. Esta población es relevante porque se busca evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en la expresión oral, un aspecto crucial del desarrollo comunicativo en esta etapa educativa.

### **Muestra**

La muestra para esta investigación consistirá en todos los estudiantes de tercer grado y sus padres, dado que la población es relativamente pequeña (40 estudiantes y 40 padres). Esto se denomina **muestreo total**, lo que significa que se incluirán todos los participantes disponibles en el estudio. La elección de una muestra total permite obtener una visión completa y representativa de las opiniones y experiencias tanto de los estudiantes como de sus padres respecto a las estrategias lúdicas implementadas en el aula.

## **Descripción de las Etapas del Proceso Investigativo y su Propósito**

El proceso investigativo se llevará a cabo en varias etapas, cada una con un propósito específico que contribuirá al desarrollo y validación de la propuesta educativa. A continuación, se describen las etapas clave del estudio.

### **2.3.1 Etapa del Estudio Teórico**

**Descripción:** Esta etapa implica la revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la expresión oral, las estrategias lúdicas y el pensamiento crítico. Se busca identificar teorías relevantes y antecedentes que orienten conceptualmente las variables o categorías del estudio.

**Propósito:**

- Proporcionar un marco teórico sólido que respalde la investigación.
- Identificar conceptos clave y teorías relacionadas con el uso del juego en el aprendizaje.
- Establecer una base para formular hipótesis y objetivos claros.

### **2.3.2 Etapa del Diagnóstico Inicial**

**Descripción:** En esta fase, se llevará a cabo un diagnóstico inicial para evaluar el nivel actual de expresión oral de los estudiantes antes de implementar las estrategias lúdicas. Esto incluirá pruebas diagnósticas, encuestas a padres y observaciones directas.

**Propósito:**

- Determinar el estado actual de las habilidades comunicativas de los estudiantes.
- Identificar áreas específicas donde se requiere mejora.
- Recoger información sobre las percepciones de los padres respecto a la expresión oral y su apoyo en casa.

### **2.3.3 Etapa de la Modelación de la Propuesta**

**Descripción:** Esta etapa consiste en diseñar e implementar un programa educativo basado en estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral. Se desarrollarán actividades específicas que involucren juegos de roles, debates, narración de cuentos y dinámicas grupales.

**Propósito:**

- Proporcionar a los estudiantes oportunidades prácticas para mejorar su expresión oral a través del juego.
- Fomentar un ambiente educativo colaborativo donde los estudiantes se sientan cómodos al comunicarse.
- Evaluar la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo comunicativo.

### 2.3.4 Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta

**Descripción:** En esta fase se llevará a cabo un diagnóstico final para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en la expresión oral después de su implementación. Esto incluirá evaluaciones post-intervención utilizando rúbricas y encuestas.

**Propósito:**

- Medir los avances logrados por los estudiantes en sus habilidades comunicativas.
- Comparar los resultados obtenidos con los diagnósticos iniciales para determinar la efectividad del programa.
- Recoger retroalimentación sobre la experiencia educativa tanto de los estudiantes como de los padres, lo cual permitirá realizar ajustes futuros a la propuesta.

### Resumen Visual del Proceso Investigativo

A continuación, se presenta un resumen visual que ilustra las etapas del proceso investigativo:

**Tabla 4 Resumen Visual del Proceso Investigativo**

<i>Etapa</i>	<i>Descripción</i>	<i>Propósito</i>
<i>Estudio Teórico</i>	Revisión de literatura sobre expresión oral y estrategias lúdicas.	Proporcionar un marco teórico sólido.
<i>Diagnóstico Inicial</i>	Evaluación del nivel actual de expresión oral mediante pruebas diagnósticas y encuestas.	Identificar áreas específicas para mejorar habilidades.
<i>Modelación de la Propuesta</i>	Diseño e implementación del programa educativo basado en actividades lúdicas.	Ofrecer oportunidades prácticas para mejorar la expresión oral.
<i>Diagnóstico Final</i>	Evaluación post-intervención utilizando rúbricas y encuestas.	Medir avances y validar efectividad del programa educativo.

*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

## 2.4 Resultados del estudio diagnóstico

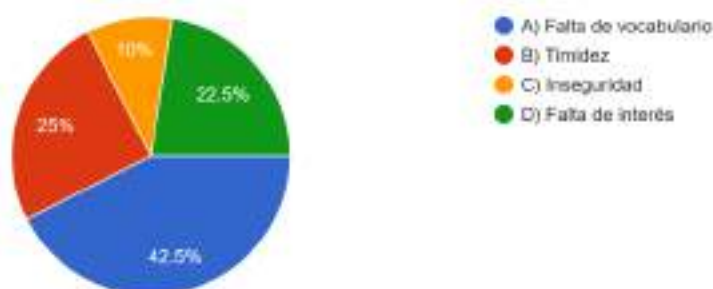
### 2.4.1 Análisis por Pregunta

#### Pregunta 1: Dificultades al Expresarse

La primera pregunta indaga sobre las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al expresarse, y los resultados muestran que un 42.5% de los encuestados considera que la falta de vocabulario es el principal obstáculo. Este hallazgo es significativo, ya que sugiere que muchos estudiantes pueden tener ideas y pensamientos claros, pero carecen del léxico necesario para comunicarlos efectivamente. La timidez, con un 25%, también emerge como una barrera relevante; esto puede estar relacionado con la percepción negativa que tienen algunos niños sobre su capacidad para hablar en público o participar en conversaciones grupales. La inseguridad fue mencionada por solo el 10%, lo que podría indicar que aunque algunos estudiantes se sienten inseguros, este no es el factor predominante en comparación con la falta de vocabulario y timidez. Por último, la falta de interés (22.5%) puede reflejar un desinterés general por la materia o el contexto educativo, lo cual podría ser abordado mediante estrategias más atractivas y dinámicas que fomenten la participación activa y el entusiasmo por aprender a expresarse mejor.

#### ***Ilustración 0-1 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA***

1. ¿Cuál considera que es la principal dificultad que enfrentan los estudiantes al expresarse?  
40 respuestas



***Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)***

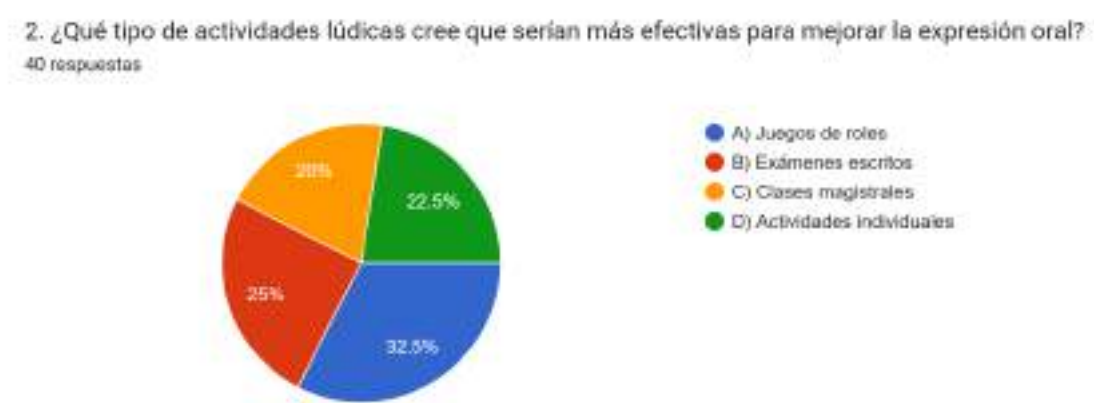
## Pregunta 2: Actividades Lúdicas Efectivas

En la segunda pregunta se evalúa qué tipo de actividades lúdicas son consideradas más efectivas para mejorar la expresión oral. Los resultados indican que un 32.5% prefiere juegos de roles, lo cual resalta la importancia del aprendizaje experiencial donde los estudiantes pueden practicar la comunicación en contextos simulados y divertidos. Esta metodología permite a los alumnos experimentar diferentes perspectivas y desarrollar empatía mientras mejoran su capacidad verbal.

Las clases magistrales (20%) y los exámenes escritos (25%) obtuvieron porcentajes más bajos, sugiriendo que los padres valoran menos estas estrategias tradicionales, posiblemente porque no fomentan una participación activa ni permiten a los estudiantes practicar su expresión oral de manera efectiva.

Las actividades individuales (22.5%) también fueron mencionadas, lo que indica que algunos padres ven valor en ejercicios donde los estudiantes pueden trabajar a su propio ritmo; sin embargo, esto podría no ser tan efectivo para mejorar habilidades interpersonales como lo son las actividades grupales o lúdicas interactivas.

### ***Ilustración 0-2 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA***



***Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)***

### Pregunta 3: Frecuencia de Estrategias Lúdicas

La tercera pregunta se centra en la frecuencia con la que deberían implementarse estrategias lúdicas en el aula. Un notable 82.5% de los encuestados opina que estas actividades deben realizarse al menos una vez al mes o cada semana (42.5% y 40%, respectivamente).

Este resultado sugiere una fuerte inclinación hacia métodos pedagógicos que integren el juego como parte esencial del proceso educativo, lo cual es coherente con las tendencias actuales en pedagogía que promueven un aprendizaje más activo y participativo.

La baja proporción de respuestas (10%) indicando que las actividades lúdicas deberían realizarse solo durante exámenes resalta una percepción negativa hacia el uso limitado del juego como herramienta educativa; esto podría implicar que los padres creen firmemente en el valor del juego como un medio continuo para fomentar habilidades comunicativas, no solo como un recurso ocasional o evaluativo.

#### ***Ilustración 0-3 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA***



***Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)***

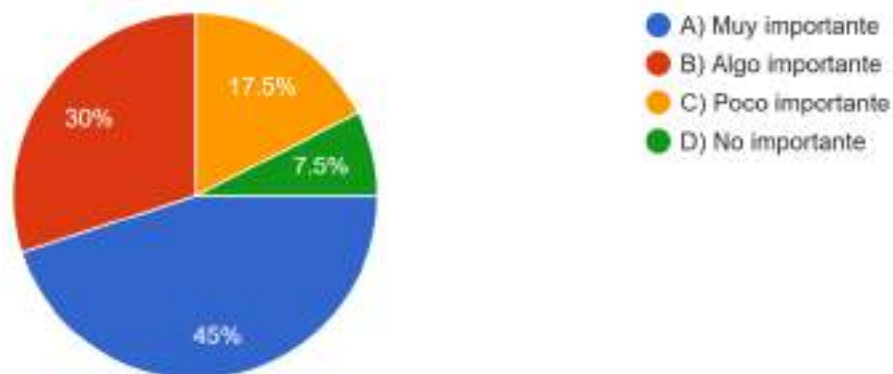
#### **Pregunta 4: Importancia de la Expresión Oral**

En relación con la importancia de la expresión oral en el desarrollo académico, un impresionante 45% considera que es muy importante, mientras que un 30% opina que es algo importante. Estos resultados reflejan una clara conciencia entre los padres sobre el papel crucial que juega la habilidad para comunicarse efectivamente en el éxito académico y social de sus hijos. La baja proporción (17.5%) que considera esta habilidad como poco importante y solo un 7.5% que cree que no tiene importancia indica una tendencia generalizada hacia valorar positivamente la expresión oral como parte integral del aprendizaje escolar y del desarrollo personal del niño.

#### ***Ilustración 0-4 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA***

4. ¿Cómo calificaría la importancia de la expresión oral en el desarrollo académico?

40 respuestas



*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

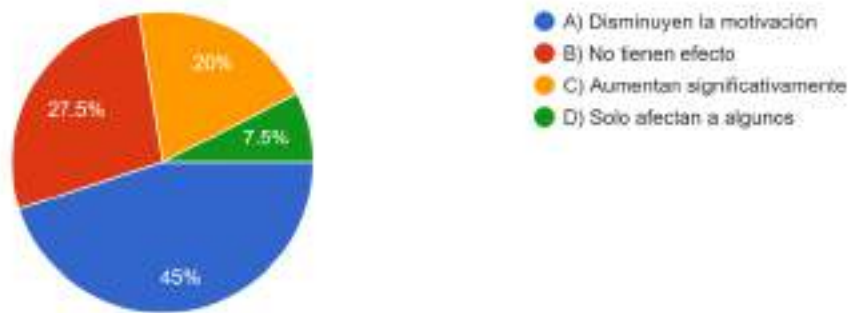
### **Pregunta 5: Efecto de Actividades Lúdicas en la Motivación**

La quinta pregunta aborda cómo las actividades lúdicas afectan la motivación estudiantil al expresar sus ideas verbalmente. Un contundente 50% afirma que estas actividades aumentan significativamente la motivación, lo cual es un hallazgo alentador para aquellos interesados en implementar métodos educativos innovadores y atractivos para los niños. Este resultado sugiere que las dinámicas lúdicas pueden crear un ambiente más relajado y estimulante donde los estudiantes se sientan cómodos al participar activamente, lo cual es esencial para desarrollar confianza en sus habilidades comunicativas.

Sin embargo, un 17.5% sostiene que no creen que estas actividades tengan efecto positivo sobre todos los estudiantes; esto podría indicar preocupaciones sobre cómo diferentes personalidades responden a métodos lúdicos o cómo algunos niños pueden necesitar enfoques más personalizados para motivarse adecuadamente.

### ***Ilustración 0-5 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA***

5. ¿Qué efecto cree que tienen las actividades lúdicas en la motivación de los estudiantes?  
40 respuestas

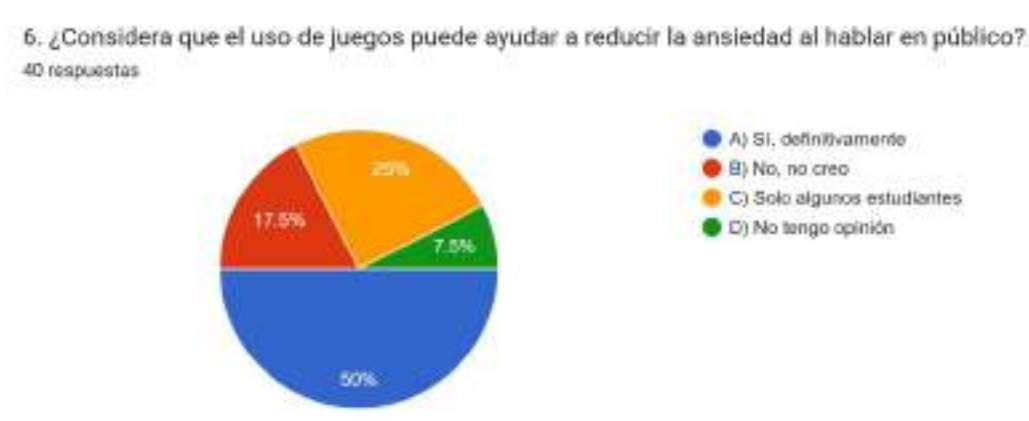


***Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)***

### **Pregunta 6: Reducción de Ansiedad al Hablar en Público**

Aunque no se presentaron datos específicos para esta pregunta, es relevante mencionar aquí el contexto general sobre cómo las actividades lúdicas pueden ayudar a reducir la ansiedad al hablar en público. Muchos estudios han demostrado que juegos y dinámicas interactivas pueden disminuir el miedo escénico al permitir a los estudiantes practicar sus habilidades comunicativas en un entorno menos formal y más divertido.

#### ***Ilustración 0-6 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA***



*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

### **Pregunta 7: Apoyo para Mejorar la Expresión Oral**

El apoyo familiar fue identificado como el factor más efectivo para mejorar la expresión oral por un impresionante 55% de los encuestados, lo cual subraya la importancia del entorno familiar en el proceso educativo del niño.

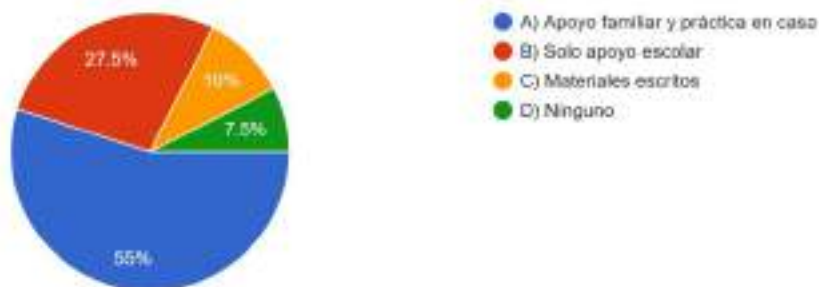
Esto implica que cuando los padres están involucrados activamente en el aprendizaje verbal de sus hijos, ya sea mediante prácticas diarias o conversaciones significativas, se puede potenciar significativamente su desarrollo comunicativo.

En contraste, solo un 27.5% considera suficiente el apoyo escolar por sí solo; esto indica una percepción clara entre los padres sobre la necesidad de colaboración entre escuela y hogar para maximizar las oportunidades educativas.

### **Ilustración 0-7 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA**

7. ¿Qué tipo de apoyo considera más efectivo para mejorar la expresión oral?

40 respuestas



*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

#### **Pregunta 8: Impacto General de Estrategias Lúdicas**

La octava pregunta investiga cómo los encuestados evalúan el impacto general de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de sus hijos. Un notable 50% califica este impacto como muy positivo, lo cual indica una fuerte aprobación hacia métodos pedagógicos innovadores y dinámicos que fomentan un ambiente educativo más atractivo y participativo. Este resultado sugiere que los padres reconocen los beneficios del juego como herramienta educativa, no solo para mejorar habilidades específicas como la expresión oral, sino también para desarrollar competencias sociales y emocionales.

Un 20% considera el impacto como neutral, lo que podría implicar que, aunque reconocen algunas ventajas, no están completamente convencidos sobre su efectividad general o pueden haber tenido experiencias mixtas con estas estrategias en el aula.

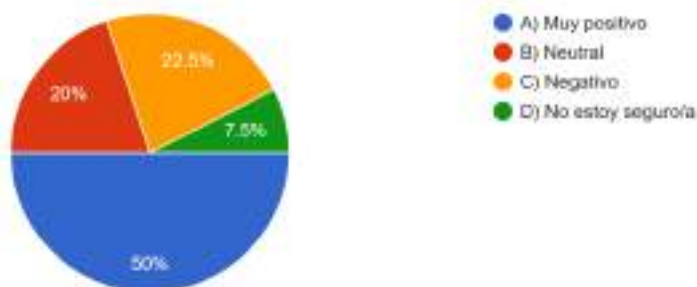
Por otro lado, un 22.5% opina que el impacto es negativo, lo cual es preocupante y podría reflejar experiencias individuales donde las actividades lúdicas no lograron cumplir con sus expectativas o donde hubo desafíos específicos al implementarlas en su contexto escolar particular.

Finalmente, un 7.5% indicó no estar seguro/a sobre el impacto, lo cual podría sugerir falta de información o experiencia directa con estas metodologías educativas.

### **Ilustración 0-8 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA**

B. ¿Cómo evalúa el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje general?

40 respuestas



*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

#### **Pregunta 9: Comodidad del Estudiante en Actividades Orales**

La novena pregunta aborda cuán cómodos se sienten los estudiantes al participar en actividades orales dentro del aula. Un impresionante 55% se siente muy cómodo/a, lo cual es un indicador positivo del ambiente educativo creado por los docentes y las estrategias implementadas hasta ahora. Esto sugiere que muchos estudiantes tienen confianza en sus habilidades para comunicarse verbalmente y están dispuestos a participar activamente en clase.

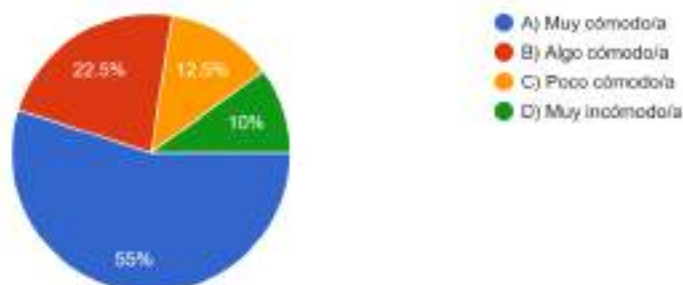
Sin embargo, un 22.5% se siente algo cómodo/a, lo que podría indicar que aunque están dispuestos a participar, todavía pueden experimentar cierta ansiedad o inseguridad al hablar frente a sus compañeros. Este grupo puede beneficiarse aún más de actividades lúdicas diseñadas específicamente para fomentar la confianza y reducir la ansiedad asociada con la expresión oral.

El porcentaje más bajo corresponde a aquellos que se sienten poco cómodos (12.5%) o muy incómodos (10%), lo cual es preocupante ya que sugiere la existencia de barreras significativas que les impiden participar plenamente en actividades orales. Es fundamental identificar las causas detrás de esta incomodidad; podría estar relacionada con experiencias previas negativas al hablar en público, falta de preparación o un entorno escolar poco acogedor.

### **Ilustración 0-9 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA**

9. ¿Qué tan cómodo se siente su hijo/a participando en actividades orales en clase?

40 respuestas



*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

### **Pregunta 10: Inclusión en el Currículo Escolar**

La última pregunta investiga si los encuestados creen que las estrategias lúdicas deberían ser parte esencial del currículo escolar. Un significativo 47.5% está a favor de esta inclusión, lo cual refleja una tendencia creciente hacia métodos pedagógicos innovadores e interactivos dentro del sistema educativo actual. Este hallazgo sugiere que muchos padres ven el valor intrínseco del juego como herramienta educativa para fomentar habilidades críticas como la comunicación efectiva y la colaboración entre pares.

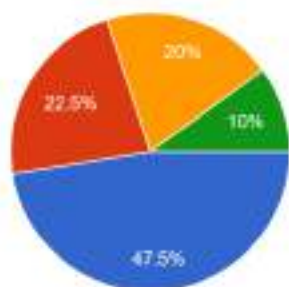
Un 22.5% opina que tal vez no son imprescindibles; esto podría indicar una apertura hacia estas metodologías, pero también una cierta reserva sobre su implementación generalizada o efectividad comparativa frente a métodos más tradicionales.

Por otro lado, un 20% sostiene que solo deberían enseñarse materias académicas tradicionales, lo cual resalta una visión más conservadora respecto a la educación y podría reflejar preocupaciones sobre cómo equilibrar métodos innovadores con enfoques pedagógicos más convencionales.

Finalmente, un 10% no tiene opinión al respecto; esto puede señalar falta de información o experiencia directa con estrategias lúdicas dentro del contexto educativo actual.

10. ¿Cree que las estrategias lúdicas deben ser parte del currículo escolar?

40 respuestas



- A) Sí, deberían ser esenciales
- B) Tal vez, no son imprescindibles
- C) No, solo materias académicas tradicionales
- D) No tengo opinión

Ilustración 0-10 GRÁFICO DE LAS RESPUESTAS DE LA PREGUNTA 10 DE LA ENCUESTA

*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

## 2.4.2 TABULACIÓN DE LAS RESPUESTAS

Pregunta 1: ¿Cuál es el principal obstáculo para aprender?

RESPUESTA	PORCENTAJE
FALTA DE VOCABULARIO	42.5%
TIMIDEZ	25%
INSEGURIDAD	10%
FALTA DE INTERÉS	22.5%

Pregunta 2: ¿Cuál es el método de enseñanza más efectivo?

RESPUESTA	PORCENTAJE
JUEGOS DE ROLES	32.5%
EXÁMENES ESCRITOS	25%
CLASES MAGISTRALES	20%
ACTIVIDADES INDIVIDUALES	22.5%

Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia se deberían realizar actividades de práctica?

RESPUESTA	PORCENTAJE
UNA VEZ AL MES	42.5%
CADA SEMANA	40%
SÓLO EN EXÁMENES	10%
NUNCA	7.5%

Pregunta 4: ¿Cuán importante es la práctica para el aprendizaje?

RESPUESTA	PORCENTAJE
MUY IMPORTANTE	45%
ALGO IMPORTANTE	30%
POCO IMPORTANTE	17.5%
LO IMPORTANTE	7.5%

Pregunta 5: ¿Creen que la práctica es esencial para el aprendizaje?

RESPUESTA	PORCENTAJE
SÍ, DEFINITIVAMENTE	50%
NO, NO CREO	17.5%
SÓLO ALGUNOS ESTUDIANTES	25%
NO TENGO OPINIÓN	7.5%

Pregunta 7: ¿Qué factor es más importante para el aprendizaje?

RESPUESTA	PORCENTAJE
APOYO FAMILIAR Y PRÁCTICA EN CASA	55%
SÓLO APOYO ESCOLAR	27.5%
MATERIALES ESCRITOS	10%
NINGUNO	7.5%

Pregunta 8: ¿Cuál es la actitud hacia la práctica?

RESPUESTA	PORCENTAJE
MUY POSITIVO	50%
NEUTRAL	20%
NEGATIVO	22.5%
NO ESTOY SEGURA	7.5%

Pregunta 9: ¿Cuán cómodos se sienten con la práctica?

RESPUESTA	PORCENTAJE
MUY CÓMODO	55%
ALGO CÓMODO	22.5%
POCO CÓMODO	12.5%
MUY INCÓMODO	10%

Pregunta 10: ¿Deberían ser esenciales las actividades de práctica?

<b>RESPUESTA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SÍ</b>	47.5%
<b>TAL VEZ, NO SON IMPRESCINDIBLES</b>	22.5%
<b>NO, SÓLO MATERIAS ACADÉMICAS TRADICIONALES</b>	20%
<b>NO TENGO OPINIÓN</b>	10%

## CAPITULO III

### 3. Propuesta


#### 3.1 Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son herramientas educativas que fomentan el aprendizaje a través del juego y la interacción social. Estas actividades no solo promueven la diversión, sino que también ayudan a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas. En el contexto de la expresión oral, las actividades lúdicas son especialmente efectivas para motivar a los estudiantes y mejorar su confianza al hablar en público.

#### Beneficios de las Actividades Lúdicas

- **Fomento de la Comunicación:** Las actividades lúdicas permiten a los estudiantes practicar la expresión oral en un ambiente relajado y divertido, lo que reduce la ansiedad asociada con hablar en público.
- **Desarrollo de Habilidades Sociales:** A través del juego, los estudiantes aprenden a escuchar, negociar y colaborar con sus compañeros, habilidades esenciales para una comunicación efectiva.
- **Estimulación de la Creatividad:** Las actividades lúdicas suelen involucrar elementos creativos que animan a los estudiantes a expresarse de maneras originales y únicas.
- **Aprendizaje Activo:** Al participar activamente en el proceso de aprendizaje, los estudiantes retienen mejor la información y desarrollan un interés más profundo por el contenido.

*Tabla 5 JUEGOS LÚDICOS*

Juegos Lúdicos		
Juego	Desarrollo	Beneficio
<b>Juego de Observación</b> 	Un participante de cada grupo observa varias imágenes va describiendo las características de lo que observo con la finalidad de que adivinen.	✓ Trabajo en equipo y participación activa. ✓ Tener en cuenta a los detalles o características. ✓ Aumentar el vocabulario

	El grupo que adivine más imágenes en menos tiempo gana.	✓ Practicar la pronunciación
<b>Juego de Creativa</b> Arriba, en _____, las estrellas _____; y abajo, en _____, ya sueñan _____.	El docente les dará a los grupos palabras para que pueda un completar poema. Después cada grupo recitar el poema creado. El mejor poema tendrá un incentivo	✓ Trabajar en grupo ✓ Aumentar la creatividad ✓ Practicar la elocución. ✓ Imaginación. ✓ Ejercitar la vocalización.
<b>Juego de Memoria</b> Una cosa me he encontrado Empieza con la letra ..... cuatro veces la diré si su dueño no aparece con ella me quedaré. Que se le ha perdido a Ud.....	Los participantes tendrán que recordar la palabra que se dijo con anterioridad y decir una nueva palabra.	✓ Ejercitar la memoria. ✓ Practicar el lenguaje verbal. ✓ Controlar las emociones.

*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

**Actividad Lúdica:** "Sígueme y te cuento "

**Objetivo:** Fomentar la participación en diálogos cotidianos de manera fluida.

**Destreza:** Demostrar fluidez al hablar utilizando oraciones coherentes, conectando ideas entre sí.

**a. Instrucciones para la Actividad:**

- El docente debe agrupar a los estudiantes en círculo donde explicará que la actividad "Sígueme y te cuento" consiste en que cada estudiante debe contribuir a la historia añadiendo oraciones.
- El docente empezará el cuento con una oración principal. Ejemplo "Érase una vez un pequeño pájaro que quería volar"
- El primer niño en el círculo deberá decir otra oración para continuar con la historia con fluidez y coherentemente la oración principal añadiendo

manteniendo la fluidez. Ejemplo: "Un día, decidió practicar juntos con sus hermanos."

- Se deberá seguir la oración según su turno en la narración, si algún estudiante se siente inseguro o se detiene demasiado, el docente puede darle pistas para que pueda completar su idea.
- Cada estudiante debe tener de 10 a 15 segundos para fomentar su fluidez al expresarse.
- Después de completar el cuento, el docente puede reforzar su fluidez y confianza al hablar en los estudiantes al recontar la historia en parejas o pequeños grupos de estudiantes.

**b. Recursos Necesarios:**

- Un cronómetro para medir el tiempo de cada intervención.
- Opcional: Utilizar una pelota o un globo que los niños se pasen mientras hablan, lo que puede ayudar a mantener el orden para el turno de la palabra.

**c. Evaluación de la Actividad:**

- **Observación Directa:** El docente observará la fluidez, coherencia y confianza al hablar de los estudiantes.

**d. Criterios de Evaluación:**

- **Fluidez:** Se evaluará si el estudiante puede hablar sin pausas innecesarias o dudas prolongadas.
- **Coherencia:** Se valorará si las oraciones que aporta los estudiantes tienen sentido y conectan lógicamente con las ideas anteriores.
- **Participación activa:** Se observará la disposición del niño para contribuir al cuento, mostrando interés y ganas de participar.
- **Uso de oraciones completas:** Se evaluará si los estudiantes utilizan oraciones completas y claras al expresar sus ideas.
- **Retroalimentación grupal:** Al finalizar la actividad, el docente proporcionará comentarios sobre la fluidez del grupo y destacará ejemplos de oraciones bien conectadas. También se pueden ofrecer sugerencias individuales para mejorar.

### **Actividad Lúdica: "Retahíla"**

**Objetivo:** Desarrollar el control del volumen y tono de voz adecuado en los estudiantes de tercer grado, para que puedan participar de forma efectiva en diálogos cotidianos

**Destreza:** Participar en diálogos donde puedan vocalizar correctamente las palabras proyectando un volumen y tono de voz adecuados.

**a. Instrucciones para la Actividad:**

- El docente realizará pequeños grupos de estudiantes cada grupo tendrá un número.
- El docente dará cada grupo una la retahíla diferente.
- Cada grupo dirán la retahíla sin equivocaciones en tono de voz elevado y pausado para que todos puedan escucharlos y entender de que se trata la retahíla.
- Luego se le preguntara al azar de que trataba la retahíla del grupo contrario.

**b. Recursos Necesarios:**

- Hojas A4 donde este escrita la retahíla de cada grupo.
- Una funda o bolsa para colocar los números en un papel para realizar el sorteo.

**c. Evaluación de la Actividad:**

- **Observación Directa:** El docente observará y escuchará el volumen de voz y confianza al hablar de los estudiantes.

**d. Criterios de Evaluación:**

- **Tono de voz:** Elevado para todos los oyentes puedan escucharlo con atención.
- **Vocalización:** Hablar pausado manteniendo una correcta postura sin cometer errores al pronunciar las palabras
- **Participación activa:** Se observará la disposición del estudiante al prestar atención a los demás grupos.

### **Actividad Lúdica: "Mírame y Dime"**

**Objetivo:** Desarrollar la concentración y la mirada al hablar en los estudiantes de tercer grado además del trabajo en equipo.

**Destreza:** Transmitir emociones, intereses y captar la atención, a través de mirada o gestos para mejorar la comunicación.

**a. Instrucciones para la Actividad:**

- Se realizarán pequeños grupos de estudiantes.
- El docente explicará que la actividad de "Mírame y Dime", donde utilizarán su mirada para comunicarse sin palabras.
- Cada grupo elegirá un objeto o animal que el otro deberá adivinar, pero solo puede hacerlo usando su mirada y expresiones faciales. Ejemplo, si es un "perro", el estudiante puede mirar hacia abajo (como un perro) y hacer un gesto que imite cómo se mueve un perro.
- Cada grupo de estudiante tendrá cierto un tiempo de 3 minutos para adivinar las palabras, el grupo que más palabras adivine gana.

**b. Recursos Necesarios:**

- Tarjetas con imágenes de animales y objetos que los estudiantes pueden usar para la adivinar.
- Un cronómetro para medir el tiempo de cada ronda.

**c. Evaluación de la Actividad:**

- **Observación Directa:** El docente observará la capacidad para usar la mirada y las expresiones faciales para comunicarse.

**d. Criterios de Evaluación:**

- **Habilidad para usar la mirada:** Se evaluará si utilizan su mirada para indicar interés, atención y emoción durante la actividad, además de comunicarse.
- **Comprensión no verbal:** Se observará si los estudiantes interpretan correctamente las miradas y gestos de su compañero.
- **Participación activa:** Se observará la habilidad de los estudiantes para participar en la actividad y su capacidad para formular preguntas durante el diálogo cotidiano.
- **Creatividad en la expresión:** “Se evaluará la originalidad y claridad en la forma en que los estudiantes utilizan sus miradas y expresiones faciales para comunicar sus ideas.”

### **Actividad Lúdica: "Habla sin trabarte"**

**Objetivo:** Vocalizar de forma clara diversos trabalenguas

**Destreza:** Participar en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.

**a. Instrucciones para la Actividad:**

- Se realiza grupos de 4 a 5 estudiantes.
- Cada grupo saca al azar un trabalenguas, el cual tendrá unos segundos para memorizarlo y recitarlo.
- Si lo hacen correctamente sacaran otro trabalenguas.
- Ganará el equipo que más trabalenguas recite correctamente.
- Al finalizar la actividad, el docente hace la realimentación correspondiente y los estudiantes registran sus observaciones en la ficha de evaluación.

**b. Recursos Necesarios:**

- Tarjetas con los trabalenguas seleccionados por el docente.
- Un cronómetro para medir el tiempo de cada ronda.

**c. Evaluación de la Actividad:**

- **Observación Directa:** El docente observará la fluidez, coherencia y confianza al hablar de los estudiantes.

**d. Criterios de Evaluación:**

- **Tono de voz:** Elevado para todos los oyentes puedan escucharlo con atención.
- **Vocalización:** Hablar pausado manteniendo una correcta postura sin cometer errores al pronunciar las palabras
- **Participación activa:** Se observará la disposición del estudiante al prestar atención a los demás grupos.

### **Actividad Lúdica: "Te explico cómo lo entendí yo"**

**Objetivo:** Desarrollar la sencillez en la comunicación de los niños de tercer grado, ayudándoles a expresar ideas de manera clara y sencilla, lo que facilitará su participación en diálogos cotidianos.

**Destreza:** Establecer conversaciones o diálogos corto, utilizando un lenguaje simple y directo

**a. Instrucciones para la Actividad:**

- Los estudiantes se sentarán en un círculo o en grupos pequeños.
- El docente explicará que la actividad se llama "**Te explico cómo lo entendí yo**", donde cada niño tendrá la oportunidad de explicar un concepto o una actividad de forma sencilla.
- Cada estudiante recibirá una tarjeta con un concepto o actividad simple (por ejemplo, "Cómo hacer un sándwich", "Qué son los animales mamíferos ", "Cómo cuidar una planta", etc.).
- Un estudiante comenzará el juego eligiendo un concepto de su tarjeta y deberá explicarlo a sus compañeros en un lenguaje sencillo, como él lo entendió o que conoce de ese tema. Debe utilizar frases cortas y evitar palabras complicadas.
- Los demás estudiantes pueden hacer preguntas al final de la explicación, en el caso de no haber comprendido la explicación, fomentando el diálogo y la interacción entre estudiantes, de igual manera el estudiante que explica debe responder de manera clara y sencilla.

**b. Recursos Necesarios:**

- **Tarjetas actividades simples** para que los estudiantes las expliquen a sus compañeros (pueden ser preparadas previamente por el docente).
- **Un cuaderno y lápices** para que los estudiantes tomen notas o escriban sus preguntas.
- **Un cronómetro o reloj** para controlar el tiempo de intervención de cada estudiante (recomendado de 2 a 3 minutos).

**c. Evaluación de la Actividad:**

- **Observación Directa:** El docente observará a los estudiantes durante la actividad, prestando atención a su capacidad para expresar sus ideas de manera sencilla.

**d. Criterios de Evaluación:**

- **Sencillez en la Explicación:** Se evaluará si el estudiante utiliza un lenguaje claro y accesible, evitando complicaciones.
- **Participación Activa:** Se observará la disposición de los estudiantes para participar y hacer preguntas.

- **Claridad en la Respuesta:** Se valorará la habilidad del estudiante para responder a las preguntas de sus compañeros de manera sencilla y comprensible.
- **Habilidad para Comunicar:** Se evaluará si los estudiantes logran mantener la atención de sus compañeros mientras realizan su explicación.
- **Retroalimentación grupal:** Al finalizar la actividad, el docente proporcionará comentarios sobre la importancia de la sencillez en la comunicación, destacando ejemplos de buenas explicaciones y sugiriendo formas de mejorar.

**Actividad Lúdica:** "Sabes o te cuento"

**Objetivo:** Desarrollar la naturalidad en la comunicación de los niños de tercer grado, ayudándoles a participar en conversaciones de manera fluida y relajada.

**Destreza:** Participar en conversaciones demostrando confianza y espontaneidad al expresarse.

**a. Instrucciones para la Actividad:**

- Los estudiantes se sentarán en grupos de cuatro o cinco.
- El docente explicará que la actividad se llama "Sabes o te cuento", donde simularán situaciones de la vida diaria.
- El docente presentará una situación cotidiana (por ejemplo: "Están conversando en una tienda y necesitas ayuda para encontrar un juguete", "Estás en el recreo y quieres invitar a un compañero a jugar", o "Tienes que contarle a un amigo lo que hiciste el fin de semana").
- Los estudiantes se dividirán en parejas y se les pedirá que actúen la situación dada. Deben hablar como lo harían en una conversación normal, usando un lenguaje natural y cómodo, dentro del dialogo tienen que utilizar la frase "Sabes o te cuento" (Ejemplo Sofí y Andrés van a realizar un dialogo sobre la organización de una fiesta. Andrés empieza diciendo hay que organizar una fiesta sorpresa para nuestra madre. Sofí le responde: ¿Sabes que cosas se necesitan para la fiesta? o te cuento. Andrés tiene que responder para seguir con la conversación)
- Cada pareja tendrá 3 a 5 minutos para actuar su diálogo.

**b. Recursos Necesarios:**

- Tarjetas con diferentes situaciones cotidianas escritas en ellas (preparadas por el docente).
- Un cronómetro para controlar el tiempo de cada actuación (3 a 5 minutos).

**c. Evaluación de la Actividad:**

- **Observación Directa:** El docente observará a los estudiantes durante las conversaciones, prestando atención a su capacidad para comunicarse de manera natural y fluida.

**d. Criterios de Evaluación:**

- **Naturalidad en la Comunicación:** Se evaluará si los estudiantes logran mantener un tono relajado y espontáneo en sus diálogos.
- **Participación Activa:** Se observará la disposición de los estudiantes para participar y contribuir a la conversación sin reservas.
- **Escucha Activa:** Se valorará la capacidad de los estudiantes para escuchar a sus compañeros y responder de manera apropiada y coherente.
- **Confianza:** Se evaluará si los estudiantes muestran confianza al hablar, utilizando un lenguaje claro y directo.
- **Retroalimentación grupal:** Al finalizar la actividad, el docente proporcionará comentarios sobre la importancia de la naturalidad en la comunicación, destacando ejemplos de interacciones efectivas y sugiriendo áreas de mejora.

**Tabla 6 PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS ADAPTADA A LA PLANIFICACIÓN DE CLASE**

<b>PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS ADAPTADA A LA PLANIFICACIÓN DE CLASE</b>			
<b>Nombre de la Institución:</b>	Unidad Educativa Fiscal Dr. Teodoro Alvarado Olea	<b>Semana:</b> 6 de Mayo a 31 de Mayo	
<b>Docente:</b>		<b>Carga Horaria:</b> 45 minutos	7 veces a la semana
<b>Curso:</b>	Tercer Año Básico	<b>Período Lectivo</b>	2024 – 2025
<b>Asignatura:</b>	Lengua y Literatura		
<b>DIAGNÓSTICO</b>			
<b>OBJETIVO</b>			
“Conocer las falencias de los estudiantes al momento de expresarse oralmente durante el desarrollo de la clase y si los docentes realizan actividades para ejercitar la expresión oral en sus clases.”			
SEMANA DEL 6 AL 11 DE MAYO			
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</b>

“Escuchar e identificar el tema de conversación y aportar con sus ideas en diálogos cotidianos.”

(II.2.2.2.)

“Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades.” (Ref. I.LL.2.3.2.)



**Soy el león**

Pertenezco a la familia de los felinos. Tengo una gran melena alrededor de mi cabeza. Mi cuerpo está cubierto de pelos. El color de mi piel es café claro.

Tengo cuatro patas con cinco dedos en las delanteras y cuatro en las traseras. Cada dedo termina en una uña fuerte y curva para arañar y rasgar.

Mi cola termina en una gran **batía** de pelos. Me alimento de otros animales.

**Glosario**  
**batía.** Conjunto de hebras reunidas sujetas en un extremo y sueltas por el otro.

**Soy el tigre**

Pertenezco a la familia de los felinos. Tengo una gran cabeza. Mi cuerpo está cubierto de pelos. Mi piel tiene rayas negras y anaranjadas.

Tengo cuatro patas con cinco dedos en las delanteras y cuatro en las traseras. Cada dedo termina en una uña fuerte y curva para arañar y rasgar.

Me alimento de otros animales. Tengo una gran cola.

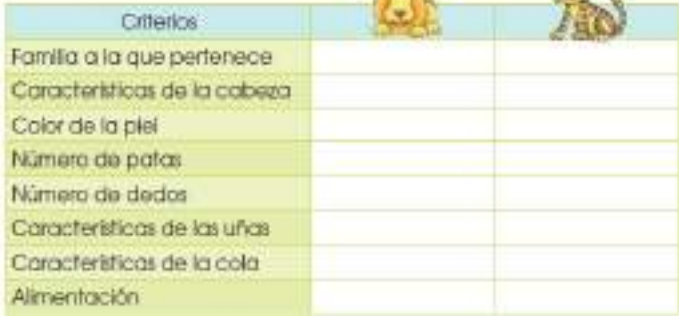
**Técnica:**

- Observación.
- Medición.

**Instrumento:**

Evaluación

- Dialoga con capacidad de escuchar y mantiene el tema de la conversación.
- Intercambia ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

		 <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntarles las preguntas que se visualizan en la imagen de los distintos locales.</li> <li>• Luego de pues de haber leer leído las dos lecturas para realizar las preguntas sobre las características de los animales de la lectura.</li> </ul>	
--	--	--	--

SEMANA 13 DE MAYO AL 25 DE MAYO

**IMPLEMENTACIÓN**

<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</b>
---	----------------------------------	--	--------------------------------

<p>“Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (léxica, semántica y sintáctica) “Ref. LL.2.2.4.</p> <p>“Demostrar fluidez al hablar utilizando oraciones coherentes, conectando ideas entre sí. “</p>	<p>“Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades.” (Ref. I.LL.2.3.2.)</p>	<p><b>ACTIVIDAD 1: “Juego de memoria”</b></p> <p>Una cosa me he encontrado Empieza con la letra ..... cuatro veces la diré si su dueño no aparece con ella me quedaré. Que se le ha perdido a Ud.....</p> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe escoger la letra con la que se debe reforzar a los estudiantes.</li> <li>• Cuando le pregunte que se le ha perdido a Ud. tendrá que decir una palabra con la letra o sílaba que se escogió.</li> </ul>	<p><b>Evaluación de la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Directa:</b> El docente observará la fluidez, coherencia y confianza al hablar de los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fluidez:</b> Se evaluará si el estudiante puede hablar sin pausas innecesarias o dudas prolongadas.</li> <li>• <b>Coherencia:</b> Se valorará si las oraciones que aporta los estudiantes tienen sentido y conectan lógicamente con las ideas anteriores.</li> <li>• <b>Participación activa:</b> Se observará la disposición del niño para contribuir al cuento, mostrando interés y ganas de participar.</li> </ul>
---	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al siguiente estudiante que se le pregunte que se le ha perdido a Ud. tendrá que repetir la palabra que dijo que el anterior estudiante y decir una nueva palabra.</li> <li>• Hasta completar 4 palabras se procederá a elegir otra letra o sílaba.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ACTIVIDAD 2: “Creo y Recito “</b></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>POEMA</b></p> <p style="text-align: center;">Arriba, en las nubes, las estrellas duermen; y abajo, en el mar, ya sueñan los peces.</p> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupar en 4 grupos mediante el ejemplo de poemas que el docente les enseñe en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Uso de oraciones completas:</b> Se evaluará si los estudiantes utilizan oraciones completas y claras al expresar sus ideas.</li> </ul> <p><b>Retroalimentación grupal:</b> Al finalizar la actividad, el docente proporcionará comentarios sobre la fluidez del grupo y destacará ejemplos de oraciones bien conectadas. También se pueden ofrecer sugerencias individuales para mejorar.</p>
--	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"><li>• El docente le dará a cada grupo diferentes palabras para que pueda crear su poema.</li><li>• Será un excelente entrenamiento para ejercitar la creatividad y la elocución, son dos poderosos auxiliares de la educación de la lengua oral.</li><li>• Después cada grupo recitar el poema creado.</li></ul> <p>El cielo   brillan   la tierra   el mar   las gotas   los reyes</p> <p>nacen   los peces   el sol   da   caen   vida   girasoles</p>	
--	--	--	--

- Después cada grupo recitar el poema creado.

**GRUPO # 1**

Cierra los ojitos,  
mi niño de nieve.  
Si tú no los cierras,  
el sueño no viene.

**GRUPO # 2**

Arriba, en las nubes,  
las estrellas duermen;  
y abajo, en el mar,  
ya sueñan los peces.

**GRUPO # 3**


Mi niño travieso,  
mi niño no duerme.  
Pájaros dormidos,  
el viento los mece

**GRUPO #4**


Con sueño, tu sueño  
sobre ti se extiende.  
Ángel de su guarda,  
dime lo que tiene.

		<p><b>ACTIVIDAD 3: "Sígueme y te cuento "</b></p> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El docente debe agrupar a los estudiantes en círculo donde explicará que la actividad “Sígueme y te cuento” consiste en que cada estudiante debe contribuir a la historia añadiendo oraciones.</li><li>• El docente empezará el cuento con una oración principal. Ejemplo “Érase una vez un pequeño pájaro que quería volar”</li><li>• El primer niño en el círculo deberá decir otra oración para continuar con la historia con fluidez y coherentemente la oración principal añadiendo manteniendo la fluidez. Ejemplo: "Un día, decidió practicar juntos con sus hermanos."</li><li>• Se deberá seguir la oración según su turno en la narración, si algún estudiante se siente inseguro o se detiene demasiado, el docente puede darle pistas para que pueda completar su idea.</li><li>• Cada estudiante debe tener de 10 a 15 segundos para fomentar su fluidez al expresarse.</li></ul>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de completar el cuento, el docente puede reforzar su fluidez y confianza al hablar en los estudiantes al recontar la historia en parejas o pequeños grupos de estudiantes.</li> </ul> <p><b>Recursos Necesarios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un cronómetro para medir el tiempo de cada intervención.</li> <li>• Opcional: Utilizar una pelota o un globo que los niños se pasen mientras hablan, lo que puede ayudar a mantener el orden para el turno de la palabra.</li> </ul>	
<p>“Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen los relatos de s personales, hechos cotidianos, y de descripciones de</p>	<p>“ Descripción de objetos, animales ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos,</p>	<p><b>Actividad 4 “Pautas Básica de la Comunicación Oral”</b></p> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de empezar la clase de las Pautas Básicas de Comunicación, escoger a 10 estudiantes donde realicen gestos, mímicas sonidos de animales y de medios de transportes para que los demás estudiantes adivinen.</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Observación.</p> <p>Medición.</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Evaluación</p>





<p>objetos y animales.” (II.2.4.5.)</p> <p>“Transmitir emociones, intereses y captar la atención, a través de mirada o gestos para mejorar la comunicación.”</p>	<p>atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran.”</p>	 <p><b>PAUTAS BÁSICAS DE LA COMUNICACIÓN ORAL</b></p> <p>Para escuchar un texto debo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirar a los ojos de la persona que habla.</li> <li>• Observar los gestos.</li> <li>• Imaginar lo que se escucha.</li> </ul> <p>gestos. Movimientos de las partes del cuerpo, especialmente del rostro, para expresar algo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar notas.</li> <li>• Formular preguntas para comprender mejor.</li> </ul> <p>¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Cuánto? ¿Por qué? ¿Cuán?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea las palabras ¿qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿cuánto?, ¿por qué? y ¿cuál? para formular preguntas.</li> </ul> <p>Contesta preguntas empleando la conciencia lingüística</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación de las imágenes de la página 66 del texto del estudiante.</li> <li>• Conversación de experiencias de la escuela, de la casa.</li> </ul>	

		<p><b>Actividad 5: "Mírame y Dime"</b></p> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realizarán pequeños grupos de estudiantes.</li> <li>• El docente explicará que la actividad de "Mírame y Dime", donde utilizarán su mirada para comunicarse sin palabras.</li> <li>• Cada grupo elegirá un objeto o animal que el otro deberá adivinar, pero solo puede hacerlo usando su mirada y expresiones faciales. Ejemplo, si es un "perro", el estudiante puede mirar hacia abajo (como un perro) y hacer un gesto que imite cómo se mueve un perro.</li> <li>• Los diferentes grupos de estudiantes tendrá cierto un tiempo de 3 minutos para adivinar las palabras, el grupo que más palabras adivine gana.</li> </ul> <p><b>Recursos Necesarios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con imágenes de animales y objetos que los estudiantes pueden usar para la adivinar.</li> <li>• Un cronómetro para medir el tiempo de cada ronda.</li> </ul>	<p><b>Evaluación de la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Directa:</b> El docente observará la capacidad para usar la mirada y las expresiones faciales para comunicarse.</li> </ul> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Habilidad para usar la mirada:</b> Se evaluará si utilizan su mirada para indicar interés, atención y emoción durante la actividad, además de comunicarse e interpretar correctamente las miradas y gestos de su compañero.</li> <li>• <b>Participación activa:</b> Se observará la habilidad de los estudiantes para participar en la actividad y su capacidad para formular preguntas durante el diálogo cotidiano.</li> </ul> <p><b>Creatividad en la expresión:</b> “Se evaluará la originalidad y claridad en la</p>
--	--	--	---

		<p><b>Actividad 6:</b></p> <p><b>El pajarito azul</b></p> <p>¡Qué cansado venía! Pero el pajarito azul sonrió contento. Había volado durante todo el día para llegar a este jardín lleno de flores. Entonces, abrió sus preciosas alas, pequeñas y azules como el cielo de aquel día y se limpió las finas y largas patitas, sucias del polvo del camino.</p>  <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <p><b>Después de leer la lectura El pajarito Azul del texto de Lengua y Literatura.</b></p> <p><b>Hacerles preguntas acerca de la descripción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las patas del pajarito azul son:</li> <li>• Las alas del pajarito azul son:</li> <li>• Las patas del pajarito azul son:</li> <li>• El color de las alas del pájaro es:</li> </ul>	<p>forma en que los estudiantes utilizan sus miradas y expresiones faciales para comunicar sus ideas.”</p> <p><b>Evaluación de la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Directa:</b> El docente observará a los estudiantes durante la actividad, prestando atención a su capacidad para expresar sus ideas de manera sencilla.</li> </ul> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Claridad en la Respuesta:</b> Se valorará la habilidad del estudiante para responder a las preguntas de sus compañeros de manera sencilla y comprensible.</li> <li>• <b>Habilidad para Comunicar:</b> Se evaluará si los estudiantes logran</li> </ul>
--	--	--	---

<p>“Desarrollar la sencillez en la</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego los estudiantes dirán algunas descripciones del objeto del aula para que los demás traten de averiguar de que objeto se trata.</li> </ul> <p><b>Actividad 7: "Te explico cómo lo entendí yo"</b></p> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se sentarán en un círculo o en grupos pequeños.</li> <li>• El docente explicará que la actividad se llama "<b>Te explico cómo lo entendí yo</b>", donde cada niño tendrá la oportunidad de explicar un concepto o una actividad de forma sencilla.</li> <li>• Cada estudiante recibirá una tarjeta con un concepto o actividad simple (por ejemplo, "Cómo hacer un sándwich", "Qué son los animales mamíferos ", "Cómo cuidar una planta", etc.).</li> <li>• Un estudiante comenzará el juego eligiendo un concepto de su tarjeta y deberá explicarlo a sus compañeros en un lenguaje sencillo, como él lo entendió o que conoce de</li> </ul>	<p>mantener la atención de sus compañeros mientras realizan su explicación.</p> <p><b>Evaluación de la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Directa:</b> El docente observará a los estudiantes durante la actividad, prestando atención a su capacidad para expresar sus ideas de manera sencilla.</li> </ul> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sencillez en la Explicación:</b> Se evaluará si el estudiante utiliza un lenguaje claro y accesible, evitando complicaciones.</li> <li>• <b>Participación Activa:</b> Se observará la disposición de los estudiantes para participar y hacer preguntas.</li> </ul>
--	--	--	--

<p>comunicación, ayudándoles a expresar ideas de manera clara y sencilla, lo que facilitará su participación en diálogos cotidianos.”</p>	<p>“Establecer conversaciones o diálogos corto, utilizando un lenguaje simple y directo”</p>	<p>ese tema. Debe utilizar frases cortas y evitar palabras complicadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los demás estudiantes pueden hacer preguntas al final de la explicación, en el caso de no haber comprendido la explicación, fomentando el diálogo y la interacción entre estudiantes, de igual manera el estudiante que explica debe responder de manera clara y sencilla.</li> </ul> <p><b>Recursos Necesarios:</b></p> <p><b>Tarjetas actividades simples</b> para que los estudiantes las expliquen a sus compañeros (pueden ser preparadas previamente por el docente).</p> <p><b>Un cuaderno y lápices</b> para que los estudiantes tomen notas o escriban sus preguntas.</p> <p><b>Un cronómetro o reloj</b> para controlar el tiempo de intervención de cada estudiante (recomendado de 2 a 3 minutos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Claridad en la Respuesta:</b> Se valorará la habilidad del estudiante para responder a las preguntas de sus compañeros de manera sencilla y comprensible.</li> <li>• <b>Habilidad para Comunicar:</b> Se evaluará si los estudiantes logran mantener la atención de sus compañeros mientras realizan su explicación.</li> <li>• <b>Retroalimentación grupal:</b> Al finalizar la actividad, el docente proporcionará comentarios sobre la importancia de la sencillez en la comunicación, destacando ejemplos de buenas explicaciones y sugiriendo formas de mejorar.</li> </ul>
---	--	---	--

<p>“Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados. (II.2.5.4.)”</p>	<p><b>“ I.LL.2.11.1.</b>  “Recrea textos literarios (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, villancicos, chistes, refranes, coplas, loas) con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (I.3., I.4.)”</p>	<p><b>ACTIVIDAD 8: “La Golosa Matilda”</b></p> <p style="text-align: center;"><b>La golosa Matilda</b>  Adaptación: Leonor Bravo</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b>  En un papelógrafo color las escenas del Cuento  <b>“La Golosa Matilda”</b>  Realizar realizarles las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué animales se observan en los gráficos?</li> <li>• ¿Qué sonido emiten?</li> <li>• De los animales que están en los gráficos que beneficios obtenemos de ellos.</li> <li>• ¿De qué creen que se trata el cuento?</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b>  Observación.  Medición.</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha y lee diversos géneros literarios para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria y desarrollar el gusto por la lectura.</li> </ul>
--	---	---	--

- ¿Qué orden corresponde a cada escena?
- Después leer el Cuento “La Golosa Matilda”

**Actividad 9: “Adivinanzas”**



- **Observación** de las imágenes de la página 97 del texto del estudiante.
- **Exploración** y activación de conocimientos previos sobre lo que sabe de las adivinanzas.


**Instrucciones para la Actividad:**


**Técnica:**


Observación.

Medición


- Lee adivinanzas y manifiesta la respuesta de acuerdo a las características de la misma.
- Escribe adivinanzas en forma creativa y lúdica.
- Menciona las respuestas de las adivinanzas de acuerdo a las características del objeto o animal mencionado



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupar a los estudiantes en 4 grupos</li> <li>• Mostrarles las imágenes y preguntarles las características de los objetos ¿Qué es? ¿Para qué sirven?</li> <li>• Entregarle a cada grupo 2 cartillas de adivinanzas para que ellos puedan interactuar y adivinar.</li> </ul> <p><b>Actividades 10:</b> “Cuentos Tradicionales”</p>  <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distribución de los 4 grupos se les pedirá interpretar el cuento que ellos recuerden todos los integrantes grupo participen.</li> <li>• Después conversar sobre el personaje que más les agradó.</li> </ul>	<p><b>Evaluación de la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Directa:</b> El docente observará la capacidad para usar la mirada y las expresiones faciales para comunicarse.</li> </ul> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Participación activa:</b> Se observará la habilidad de los estudiantes para participar en la actividad y su capacidad para formular preguntas durante el diálogo cotidiano.</li> <li>• <b>Creatividad en la expresión:</b> “Se evaluará la originalidad y claridad en la</li> </ul>
--	--	---	---




		<p><b>Actividad 11:” Retahíla”</b></p>  <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mostrarles los gráficos para completar la Retahíla.</li><li>• Preguntarles si reconocen los gráficos y ¿Para qué sirven?</li><li>• Formar grupos de estudiantes para leer la Retahíla y completar las imágenes según corresponda en el menor tiempo ese grupo ganará.</li></ul>	<p>forma en que los estudiantes utilizan sus miradas y expresiones faciales para comunicar sus ideas.”</p> <p><b>Evaluación de la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Observación Directa:</b> El docente observará la fluidez, coherencia y confianza al hablar de los estudiantes.</li></ul> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Tono de voz:</b> Elevado para todos los oyentes puedan escucharlo con atención.</li><li>• <b>Vocalización:</b> Hablar pausado manteniendo una correcta postura sin cometer errores al pronunciar las palabras</li><li>• <b>Participación activa:</b> Se observará la disposición del estudiante al prestar atención a los demás grupos.</li></ul>
--	--	--	--





Este es el  de Cucurumbé.

Esta es la  del  de Cucurumbé.

Esta es la  que abre la  del  de Cucurumbé.

Esta es la  que sostiene la  que abre la  del  de Cucurumbé.

Este es el  que se comió la  que sostiene la  que abre la  del  de Cucurumbé.

Este es el  que mató a  que se comió la  que sostiene la  que abre la  del  de Cucurumbé.

- Luego el docente mostrara la retahíla completa con sus respectivas imágenes.

“Participar en situaciones

**El castillo de Cucurumbé**

Este es el  de Cucurumbé.

Esta es la  del  de Cucurumbé.

Esta es la  que abre la  del  de Cucurumbé.

Esta es la  que sostiene la  que abre la  del  de Cucurumbé.

Este es el  que se comió la  que sostiene la  que abre la  del  de Cucurumbé.

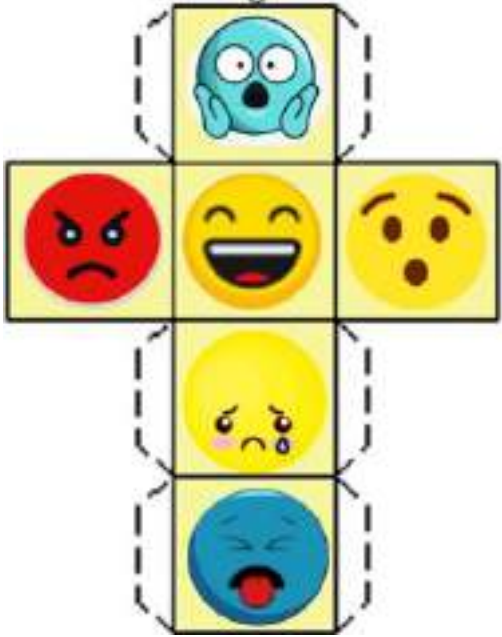
Este es el  que mató al  que se comió la  que sostiene la  que abre la  del  de Cucurumbé.

<p>comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articuladora.”</p>		<p><b>Ejemplos de Retahílas para practicar</b></p> <p><b>“Antón pirulero Antón, Antón, Antón pirulero cada cual, cada cual atienda a su juego, y el que no lo atienda, pagará una prenda.”</b></p> <p><b>“El que come y no convida El que come y no convida tiene un sapo en la barriga. Yo comí y le convidé y el sapito lo tiene usted.”</b></p> <p><b>“Cinco lobitos tenía la loba. Cinco lobitos</b></p>	
--	--	--	--

		<p><b>detrás de la escoba. Cinco tenía, cinco criaba y a todos los cinco tetita les daba. Cinco lobitos tenía la loba. Cinco lobitos detrás de la escoba. Cinco lavó, cinco peinó y a todos ellos, a la escuela mandó.”</b></p>	
--	--	---	--

		<p><b>Actividad 12: “Habla sin trabarte”</b></p> <p><b>TRABALENGUAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedro Pérez Pereira, pobre pintor portugués, pinta paisajes por poca plata para pagar un pasaje a París.</li> <li>• Pietro aprieta las piedras de Petra. Si Pietro aprieta las piedras de Petra ¿quién aprieta las piedras de Pietro?</li> <li>• Pepe Pérez pidió permiso para ir para Puerto Padre para pintar la pared de piedra.</li> <li>• Pedro Pérez pide permiso para partir para París, para ponerse peluca postiza porque parece puerco pelado.</li> <li>• ¿Qué hablas? Palabras. ¿Qué dices? Perdices. ¿Qué comes? Melones. Si hablas, si comes, si dices, tus palabras se harán melones y tus melones perdices.</li> <li>• En el Este éste está, está éste en el Este, pero el Este ¿dónde está?</li> </ul>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuca, cuca cucaracha. Cuca, cuca ¿dónde vas? - Voy buscando a Nico, mi amigo Nicolás. Cuca, cuca, cucaracha; en mi casa no entras, porque pasas mucho tiempo entre la suciedad.</li> <li>• Tres cabras bravas se comían cebras, ¿qué cebras se comían las tres cabras bravas?</li> </ul> <p><b>Instrucciones para la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribuir a los estudiantes en 4 grupos.</li> <li>• Entregarle al azar 2 trabalenguas a cada grupo.</li> <li>• Deberán practicar los trabalenguas en clases para la siguiente semana escoger al azar dos integrantes de cada grupo para decir el trabalenguas.</li> <li>• Luego los grupos intercambiaran los trabalenguas con los demás grupos.</li> <li>• Para aprender el nuevo trabalengua.</li> <li>• Ganará el equipo que más trabalenguas recite correctamente.</li> <li>• Al finalizar la actividad, el docente hace la realimentación correspondiente y los estudiantes registran sus observaciones en la ficha de evaluación.</li> </ul>	
--	--	---	--

		<p><b>Recursos Necesarios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con los trabalenguas seleccionados por el docente.</li> <li>• Un cronómetro para medir el tiempo de cada ronda.</li> </ul>	
		<p><b>Actividad 13: CUBO DE EMOCIONES</b></p> 	<p><b>Evaluación de la Actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación Directa:</b> El docente observará a los estudiantes durante la actividad, prestando atención a su capacidad para expresar sus ideas de manera sencilla.</li> </ul> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Claridad en la Respuesta:</b> Se valorará la habilidad del estudiante para responder a las preguntas de sus compañeros de manera sencilla y comprensible.</li> <li>• <b>Habilidad para Comunicar:</b> Se evaluará si los estudiantes logran mantener la atención de sus</li> </ul>

compañeros mientras realizan su explicación.



**Instrucciones para la Actividad:**

- Dividir a los 24 estudiantes en 4 grupos.
- Luego escoger 1 estudiantes de cada grupo, donde uno lanzara el dado,el estudiante que logre saque la

misma emoción tres veces ganará o por lo menos 2 veces.

- Los otros miembros del grupo ganador deberá contar en que situación se produce la emoción con la que ganaron.
- Y los que no ganen deberán decir situaciones que se producen de las emociones que le salieron cuando lanzaron el dado.

#### **Actividad 14: ¿Qué quiero ser de Grande?**



#### **Instrucciones para la Actividad:**

- Dialogar sobre los oficios y ocupaciones
- Describa algo característico de una profesión u ocupación.
- ¿Qué ocupación o profesión le gustaría desempeñar?

## VERIFICACIÓN

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
<p>“Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (léxica, semántica sintáctica y fono lógica) para expresar y dibujar las características de su cara <b>(Ref. LL.2.2.4.)</b>”</p> <p>“Leer oralmente con fluidez y</p>	<p>“Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades. <b>(Ref. I.LL.2.3.2.)</b>”</p> <p>“Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa las</p>	<p><b>Realización:</b></p> <p>Los 24 estudiantes se elegirán por sorteo según el número de lista que se encuentra para ejecutar una de las 4 actividades asociadas a las clases actividades realizadas anteriormente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Juego de memoria (6 estudiantes)</b> <p style="margin-left: 40px;">Una cosa me he encontrado</p> <p style="margin-left: 40px;">Empieza con la letra .....</p> <p style="margin-left: 40px;">cuatro veces la diré</p> <p style="margin-left: 40px;">si su dueño no aparece</p> <p style="margin-left: 40px;">con ella me quedaré.</p> <p style="margin-left: 40px;">Que se le ha perdido a ud.....</p> </li> </ul>	<p>Se expone la siguiente tabla sugerida con la <b>escala de valoración</b> del desempeño del estudiante para la evaluación del proyecto interdisciplinario:</p>

<p>entonación en contextos significativos de aprendizaje. <b>REF. LL.2.3.9.</b> “</p>	<p>características de su cara con un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. <b>(Ref. I.LL.2.3.2.)”</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Adivina el personaje (6 estudiantes)</b></li> <li>• Los estudiantes deberán describir un personaje de cuento y los deberán adivinar el personaje. <b>Ejemplo:</b> Soy de madera y cuando digo mentiras me crece la nariz quién soy. <b>(Pinocho)</b></li> <li>• <b>Trabalenguas (6 estudiantes)</b> Los estudiantes deberán decir un trabalengua aprendido en clase u otro trabalengua que se hayan aprendido.</li> <li>• <b>Inventa cuentos (6 estudiantes)</b> Se dará 20 minutos para observa 4 imágenes entregadas por el docente a cada estudiante para que puedan crear su cuento según lo visualizado.</li> </ul>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1565 284 1682 331">Escala</th> <th data-bbox="1688 284 2101 331">Da cuenta de</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1565 336 1682 563">Muy superior (10)</td> <td data-bbox="1688 336 2101 563">El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje con relación al indicador de evaluación de manera muy superior a lo esperado.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1565 568 1682 748">Superior (9-7)</td> <td data-bbox="1688 568 2101 748">El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje en su totalidad con relación al indicador de evaluación.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1565 753 1682 979">Medio (6-4)</td> <td data-bbox="1688 753 2101 979">El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje, aunque se evidencian algunas falencias con relación al indicador de evaluación.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1565 984 1682 1165">Bajo (3-1)</td> <td data-bbox="1688 984 2101 1165">El desempeño del estudiante demuestra falencias y vacíos en la apropiación del aprendizaje con relación al indicador de evaluación.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1565 1169 1682 1310">No realiza (0)</td> <td data-bbox="1688 1169 2101 1310">El estudiante no realizó la actividad.</td> </tr> </tbody> </table>	Escala	Da cuenta de	Muy superior (10)	El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje con relación al indicador de evaluación de manera muy superior a lo esperado.	Superior (9-7)	El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje en su totalidad con relación al indicador de evaluación.	Medio (6-4)	El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje, aunque se evidencian algunas falencias con relación al indicador de evaluación.	Bajo (3-1)	El desempeño del estudiante demuestra falencias y vacíos en la apropiación del aprendizaje con relación al indicador de evaluación.	No realiza (0)	El estudiante no realizó la actividad.
Escala	Da cuenta de														
Muy superior (10)	El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje con relación al indicador de evaluación de manera muy superior a lo esperado.														
Superior (9-7)	El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje en su totalidad con relación al indicador de evaluación.														
Medio (6-4)	El desempeño del estudiante demuestra apropiación del aprendizaje, aunque se evidencian algunas falencias con relación al indicador de evaluación.														
Bajo (3-1)	El desempeño del estudiante demuestra falencias y vacíos en la apropiación del aprendizaje con relación al indicador de evaluación.														
No realiza (0)	El estudiante no realizó la actividad.														

**Ejemplo:**



Había una vez un niño llamado Carlitos, era muy curioso y juguetón, a escondidas le gustaba jugar con los fósforos porque su mamá ya le había advertido que no jugara con los fósforos. Un día al encender un fosforo se comenzó a quemar una cortina de la casa y se hizo un gran incendio que tuvieron que llegar los bomberos para apagar el fuego y poder salvarlo colorín colorado este cuento se ha acabado.







*Autor(as): Nelly C, Cira J. (2024)*

### **Validación de la Propuesta**

**Descripción:** Esta fase se llevó a cabo para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en la expresión oral después de su implementación. Esto incluirá evaluaciones post-intervención utilizando una encuesta. (Ver anexos)

#### **Propósito:**

- Medir los avances logrados por los estudiantes en sus habilidades comunicativas.
- Comparar los resultados obtenidos con los diagnósticos iniciales para determinar la efectividad del programa.

Recoger retroalimentación sobre la experiencia educativa tanto de los estudiantes como de los padres, lo cual permitirá realizar ajustes futuros a la propuesta

### **Validación de la Propuesta**

**Descripción:** Esta fase se llevó a cabo para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en la expresión oral después de su implementación. Esto incluirá evaluaciones post-intervención utilizando una encuesta. (Ver anexos)

#### **Propósito:**

- Medir los avances logrados por los estudiantes en sus habilidades comunicativas.
- Comparar los resultados obtenidos con los diagnósticos iniciales para determinar la efectividad del programa.
- Recoger retroalimentación sobre la experiencia educativa tanto de los estudiantes como de los padres, lo cual permitirá realizar ajustes futuros a la propuesta.

### **Análisis de Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes**

El análisis de las respuestas de los 24 niños sobre la implementación de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral revela una percepción muy positiva hacia estas actividades. A continuación, se detalla el análisis basado en las respuestas obtenidas en la encuesta.

#### **Participación en Actividades Lúdicas:**

**Resultados:** El 54.2% de los estudiantes expresó que les encanta participar en actividades lúdicas, mientras que el 41.7% indicó que a veces les gusta, y solo el 4.2% manifestó que no le gusta.

**Análisis:** Estos resultados indican que la mayoría de los niños se siente motivada y entusiasmada por participar en actividades lúdicas, lo que sugiere que este enfoque es adecuado para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo.

#### **Mejora en la Expresión Oral:**

**Resultados:** Un 66.7% de los niños notó una mejora significativa en su expresión oral, afirmando "mucho, ahora hablo mejor". El 25% indicó que ha mejorado un poco, y el 8.3% no notó cambios.

**Análisis:** La mayoría de los estudiantes reconoce el impacto positivo de las actividades lúdicas en su capacidad para comunicarse verbalmente, lo cual es un indicador clave del éxito de la propuesta.

#### **Preferencias de Actividades Lúdicas:**

**Resultados:** El 33.3% prefirió juegos de roles, el 25% dramatizaciones y el 41.7% juegos de memoria.

**Análisis:** Las preferencias variadas sugieren que es importante diversificar las actividades para mantener el interés y la participación de todos los estudiantes, adaptándose a sus gustos y estilos de aprendizaje.

#### **Confianza al Hablar en Público:**

**Resultados:** El 75% se siente mucho más seguro al hablar en público después de participar en estas actividades, mientras que el 16.7% se siente un poco más seguro y el 8.3% sigue sintiéndose nervioso.

**Análisis:** La alta proporción de estudiantes que reportan mayor seguridad al hablar indica un avance significativo en su desarrollo personal y comunicativo, lo cual es crucial para su crecimiento académico.

#### **Áreas a Mejorar:**

**Resultados:** Un 45.8% desea mejorar su pronunciación, otro 45.8% busca aumentar su confianza al hablar, y un 8.3% se enfoca en el uso del tono adecuado.

**Análisis:** Las respuestas reflejan una conciencia sobre las áreas específicas donde los estudiantes quieren mejorar, lo que puede guiar futuras actividades y enfoques pedagógicos.

En general, las respuestas de los niños evidencian un impacto positivo significativo de las estrategias lúdicas en su expresión oral y confianza al hablar. La mayoría disfruta participar en estas actividades y ha notado mejoras en sus habilidades comunicativas. Estos hallazgos respaldan la efectividad del enfoque lúdico como herramienta educativa para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de tercer grado.

## Comentarios de 10 Docentes sobre la Propuesta de Estrategias Lúdicas

- **Docente 1:** "Desde que implementamos las actividades lúdicas, he notado un cambio significativo en la participación de mis alumnos. Se sienten más cómodos al hablar y están más dispuestos a expresar sus ideas."
- **Docente 2:** "Las dramatizaciones han sido especialmente efectivas. Los estudiantes se involucran de una manera que no había visto antes, y su expresión oral ha mejorado notablemente."
- **Docente 3:** "Al principio, era escéptico sobre el uso de juegos en el aula, pero ahora creo firmemente que son una herramienta poderosa para el aprendizaje. Mis alumnos están más motivados y aprenden mejor."
- **Docente 4:** "La variedad de actividades lúdicas permite que todos los estudiantes participen, independientemente de su nivel de habilidad. He visto a algunos niños tímidos florecer en este entorno."
- **Docente 5:** "Me sorprendió ver que el 83% de los estudiantes mejoró su expresión oral. Esto valida la importancia de integrar estrategias lúdicas en nuestra enseñanza diaria."
- **Docente 6:** "Los juegos de roles han fomentado la empatía entre los estudiantes, lo que también ha contribuido a un ambiente más colaborativo en el aula."
- **Docente 7:** "He recibido comentarios positivos de los padres sobre cómo sus hijos están más seguros al hablar en casa. Esto demuestra que las estrategias lúdicas tienen un impacto más allá del aula."
- **Docente 8:** "La implementación de estas actividades ha cambiado mi enfoque pedagógico. Ahora busco constantemente formas creativas de involucrar a mis estudiantes en el aprendizaje."
- **Docente 9:** "Es gratificante ver cómo los estudiantes se divierten mientras aprenden. Las actividades lúdicas hacen que la expresión oral sea menos intimidante para ellos."
- **Docente 10:** "Definitivamente recomendaría estas estrategias a otros docentes. No solo mejoran las habilidades comunicativas, sino que también crean un ambiente de aprendizaje positivo y dinámico."

**Entrevista con el Docente sobre la Implementación de la Propuesta de Estrategias Lúdicas**

- Buenas tardes, profesor. Gracias por tomarse el tiempo para hablar sobre la implementación de las estrategias lúdicas en su clase. ¿Cómo se sintió al comenzar con esta propuesta?

**Docente:** Buenas tardes. La verdad es que estaba muy emocionado. Sabía que los estudiantes tenían dificultades con la expresión oral, así que tenía grandes expectativas sobre cómo las actividades lúdicas podrían ayudarles.

- **¿Qué tipo de actividades lúdicas implementó en su clase?**

**Docente:** Implementamos una variedad de actividades, como juegos de roles, dramatizaciones y juegos de memoria. Cada actividad estaba diseñada para fomentar la participación y reducir el nerviosismo que los estudiantes sentían al hablar en público.

- **¿Observó alguna diferencia en la participación de los estudiantes durante estas actividades?**

**Docente:** Absolutamente. Desde el primer día, noté que muchos más estudiantes levantaban la mano para participar. El ambiente se volvió más relajado y divertido, lo que facilitó que los alumnos se expresaran sin miedo a cometer errores.

- **¿Cómo evaluó el progreso de sus estudiantes tras implementar estas estrategias?**

**Docente:** Realicé una evaluación al final del periodo. Me sorprendió gratamente ver que el 83% de los estudiantes mejoraron su expresión oral. Muchos mostraron un mayor interés y concentración en las actividades, lo cual es un gran indicador de su progreso.

- **¿Qué impacto cree que tuvo esta experiencia en la confianza de los estudiantes?**

**Docente:** Creo que tuvo un impacto muy positivo. Muchos estudiantes me comentaron que ahora se sienten más seguros al hablar frente a sus compañeros. Esto no solo mejora su expresión oral, sino también su autoestima.

- Para concluir, **¿recomendaría a otros docentes implementar estrategias lúdicas en sus clases?**

**Docente:** Sin duda. Las estrategias lúdicas son una herramienta valiosa para mejorar la comunicación verbal en los estudiantes. No solo hacen que el aprendizaje sea más

atractivo, sino que también ayudan a desarrollar habilidades esenciales para su futuro académico y social.

- Entrevistador: Muchas gracias por compartir su experiencia, profesor. Sus comentarios son muy valiosos para entender el impacto de estas estrategias en la educación.

**Docente:** Gracias a usted por interesarse en este tema tan importante.

## CONCLUSIONES

Nuestra tesis "Estrategias lúdicas para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de tercer grado" presenta un enfoque innovador y necesario en el ámbito educativo, destacando la importancia de la expresión oral como una habilidad fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. A través de la implementación de actividades lúdicas, se busca no solo mejorar la capacidad comunicativa de los alumnos, sino también fomentar su participación activa y reducir la ansiedad asociada a la expresión en público. Los resultados obtenidos en esta investigación son significativos. Se observó que un 83% de los estudiantes mejoraron notablemente su expresión oral tras participar en las actividades propuestas. Esto demuestra que las estrategias lúdicas no solo son efectivas, sino que también crean un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo. La utilización de juegos y dramatizaciones permitió a los estudiantes practicar sus habilidades comunicativas de manera natural y sin el temor que suelen experimentar en situaciones formales.

Además, el trabajo destaca la colaboración entre docentes y alumnos, evidenciando que los educadores reconocen el valor de las actividades lúdicas para el aprendizaje. Este apoyo es crucial para la implementación exitosa de nuevas metodologías en el aula. La investigación también subraya la necesidad de continuar explorando y desarrollando estrategias que integren el juego como herramienta pedagógica, lo cual podría ser beneficioso no solo para la expresión oral, sino para otras áreas del aprendizaje.

En conclusión, esta tesis no solo aporta un modelo práctico para mejorar la expresión oral en los estudiantes de tercer grado, sino que también abre un camino hacia una educación más inclusiva y participativa. Las estrategias lúdicas se presentan como una alternativa viable y efectiva que puede ser adoptada por otras instituciones educativas, contribuyendo así a formar comunicadores más seguros y competentes. La combinación de juego y aprendizaje resalta el potencial transformador que tiene la educación cuando se adapta a las necesidades y características de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

Para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de tercer grado mediante estrategias lúdicas, se presentan las siguientes recomendaciones:

**-Integración Continua de Actividades Lúdicas:** Es fundamental incorporar actividades lúdicas de forma regular en el currículo. Esto no solo mantiene el interés de los estudiantes, sino que también permite la práctica constante de habilidades comunicativas en un ambiente relajado y divertido.

**-Capacitación Docente:** Los docentes deben recibir formación específica sobre cómo implementar estrategias lúdicas efectivas. Talleres y cursos sobre técnicas de enseñanza lúdica pueden proporcionar herramientas valiosas para mejorar la metodología de enseñanza y facilitar la expresión oral.

**-Evaluación y Retroalimentación:** Implementar un sistema de evaluación que incluya retroalimentación constructiva. Las evaluaciones deben centrarse no solo en el contenido, sino también en la forma de expresión, ayudando a los estudiantes a identificar áreas de mejora.

**-Fomento del Trabajo en Equipo:** Promover actividades que requieran colaboración entre los estudiantes. Esto no solo mejora la comunicación, sino que también desarrolla habilidades sociales importantes, como la empatía y el respeto por las opiniones ajenas.

**-Diversificación de Estrategias:** Utilizar una variedad de juegos y dinámicas que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje. Incorporar dramatizaciones, juegos de rol, y actividades creativas puede captar la atención de todos los estudiantes y facilitar su participación.

**-Involucrar a las Familias:** Fomentar la participación de los padres en actividades lúdicas relacionadas con la expresión oral. Esto puede incluir presentaciones familiares o actividades en casa que refuercen lo aprendido en clase.

**-Monitoreo del Progreso:** Realizar un seguimiento regular del progreso de los estudiantes en su capacidad de expresión oral. Esto puede hacerse a través de presentaciones o exposiciones, permitiendo a los docentes ajustar las estrategias según sea necesario.

**-Creación de un Ambiente Seguro:** Es esencial establecer un ambiente en el aula donde los estudiantes se sientan seguros para expresarse sin temor al juicio. Esto puede lograrse mediante reglas claras sobre respeto y apoyo entre compañeros.

## Bibliografía

Aguiar, N. A. (2023). *Las políticas públicas en educación inicial a partir de los fundamentos de la normativa: Public policies in initial education based on the basis of the regulation*. *Revista Escuela, Familia y Comun.* <https://doi.org/https://revistas.utmachala.edu.ec/revistas/index.php/escuela-familia-comunidad/article/download/742/249>

Alcívar, Y. A. (2023). *Adquisición de habilidades lingüísticas y desarrollo de competencias comunicativas*. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*. ISSN: 2588-090X. *Polo de Capacitación*, <https://doi.org/https://fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/download/831/1474>

Álvarez García, F. J. (2021). *Arte y Educación Artística. Una reflexión sobre la creatividad y la interdisciplinarietà de los lenguajes artísticos*. *Artseduca*, (31), 251-262. [https://doi.org/https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/7179/Nieto-artseduca\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://doi.org/https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/7179/Nieto-artseduca_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Álvarez Sepúlveda, H. (2020). *Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles*. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 97-121. <https://doi.org/https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n2/0718-0705-estped-46-02-97.pdf>

Angamarca Murquincho, Y. M. (2023). *El pensamiento crítico en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de Educación General Básica de la escuela "Jorge Isaac Cabezas", cantón Guano durante el periodo 2022-2023*. <https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11641/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-026-2023.pdf>

Asqui Ashqui, V. I. (2024). *El desarrollo de la lectura a través de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica José Félix Ayala (Master's thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimbo)*. [https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/jspui/bitstream/51000/13434/1/Asqui%20Ashqui%20Wilma%20In%C3%A9s%20-](https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/jspui/bitstream/51000/13434/1/Asqui%20Ashqui%20Wilma%20In%C3%A9s%20)

%20El%20desarrollo%20de%20la%20lectura%20a%20trav%3%A9s%20de%20estrategias%20de%20adicas%20en%20estudiantes%20de%20segundo%20a%3%B1o%20de%20basica.pdf

Baquerizo De La Rosa, Y. C. (2023). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de quinto año en la escuela de educación básica Doce de Julio*.  
<https://doi.org/https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9368/1/UPSE-TEB-2023-0025.pdf>

Barberán, T. P. (2022). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en infantes de Educación Inicial II*.  
<https://doi.org/https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/download/4818/4711>

Barrera-Andrade, P. A.-C.-B. (2023). *La importancia de un modelo de comunicación asertiva en el proceso del desarrollo de habilidades comunicativas en niños de 0 a 5 años*. *RECIAMUC*, 7(2), 827-837.  
<https://doi.org/https://www.reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/download/1174/1853>

Bravo Coral, D. L. (2023). *Los juegos recreativos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la autoconfianza en el grado 6-4 de la Institución Educativa Municipal Heraldo Romero Sánchez*.  
<https://doi.org/http://repositorio.unicesmag.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1067/CEEF053-EF%20B826%202023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Brinnitzer, E. &. (2024). *Claves para jugar y aprender en las aulas*. *Noveduc*.  
<https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=icIyEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT52&dq=El+pensamiento+creativo+es+otra+habilidad+clave+que+se+desarrolla+a+trav%3%A9s+del+juego.+Al+involucrarse+en+juegos+imaginativos+o+dram%3%A1ticos,+los+ni%C3%B1os+ejercitan+su>

Caicedo Vega, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa (Master's thesis, Universidad de la Sabana)*.

<https://doi.org/https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/50051/1/TESIS%20AMPARO%20CAICEDO%20VEGA.pdf?sequence=>

Caicedo. Vega, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa (Master's thesis, Universidad de la Sabana)*.  
<https://doi.org/https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/50051/1/TESIS%20AMPARO%20CAICEDO%20VEGA.pdf?sequence=>

Calderón, G. E. (2021). *las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.  
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>

Calicchio, S. (2023). *Albert Bandura y el factor de autoeficacia: Un viaje a la psicología del potencial humano a través de la comprensión y el desarrollo de la autoeficacia y la autoestima. Stefano Calicchio*.  
<https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=5N7YEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Bandura+introdujo+conceptos+clave+como+la+a+utoeficacia+y+el+modelado.+&ots=epcoNFKrVA&sig=vexdSlCxD9jIp2hrc55mZawJ-U0>

Chuquian Guamantaqui, M. D. (2024). *Estrategias metodológicas lúdicas para la motivación de la lectura en los estudiantes de quinto año EGB de la Unidad Educativa " Simón Rodríguez" de la ciudad de Riobamba, Periodo Lectivo 2022-2023 (Bachelor's thesis,*.  
<https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12729/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-025-2024.pdf>

Chuquipura Puma, G. N. (2024). *Trabajo colaborativo y desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes del nivel primario de la institución educativa Virgen Del Carmen del distrito de Santa Teresa, La Convención, Cusco-2023*.  
[https://doi.org/https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/9160/253T20240555\\_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://doi.org/https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/9160/253T20240555_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Clavijo Castillo, R. G.-C. (2020). *La educación inclusiva. Análisis y reflexiones en la educación superior ecuatoriana. ALTERIDAD. Revista de Educación*, 15(1),

113-124. [https://doi.org/http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422020000100113&script=sci\\_arttext](https://doi.org/http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422020000100113&script=sci_arttext)

Domínguez-Morales, S. P.-H.-S. (2022). *Ambientes de aprendizaje para favorecer competencias matemáticas en educación básica*. *Revista RedCA*, 5(13), 144-162. <https://doi.org/https://revistaredca.uaemex.mx/article/download/18790/13905>

Escobar Iza, M. F. (2021). *Guía metodológica para la aplicación de instrumentos evaluativos en el Currículo priorizado para la emergencia en el bachillerato técnico (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica)*. <https://doi.org/https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2801/1/ESCOBAR%20IZA%20MARCELA%20FERNANDA.pdf>

Figuerola, T. L. (2023). *El desarrollo de competencias comunicacionales a partir del aprendizaje basado en proyectos en los estudiantes de básica superior*. *Sinergia Académica*, 6(Especial), 101-122. <https://doi.org/https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/alertas/DesarrolloCompetenciasComunicacionalesPartirAprendizajeBasadoProyectosEstudiantesBasicaSuperior.pdf>

Galvis Figueredo, S. K. (2020). *Propuesta pedagógica para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes de primer semestre en Educación Infantil ampliación*. *Cúcuta*. [https://doi.org/http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/8072/1/Galvis\\_Mogoll%C3%B3n\\_2019\\_TG.pdf](https://doi.org/http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/8072/1/Galvis_Mogoll%C3%B3n_2019_TG.pdf)

Garces, B. L. (2024). *Habilidades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento crítico*. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1), 112-122. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9314980.pdf>

García Corredor, J. C. (2020). *Diagnóstico estilos de aprendizaje a partir del modelo de Kolb: una estrategia para la personalización de recursos digitales*. <https://doi.org/https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/3206/?sequence=1>

García, J. G. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*.

<https://doi.org/https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/download/2033/2090/>

Garelik, M. D. (2023). *Una experiencia de implementación de la oralidad sincrónica en la evaluación de asignaturas de matemática en carreras de ingeniería: una alternativa posible para el desarrollo de competencias comuni.* <https://doi.org/http://portal.amelica.org/ameli/journal/604/6044572005/>

Gómez Calles, T. J.-S.-P. (2021). *Estrategia artística para mejorar la expresión oral en estudiantes mexicanos: un estudio piloto. Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa, 12(2).* <https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/pdf/dsetaie/v12n23/2007-2171-dsetaie-12-23-00028.pdf>

Gómez Cuadrado, E. E. (2022). *Fortalecimiento de las habilidades de convivencia social a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediante el uso de la red social facebook en los estudiantes del.* <https://doi.org/https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15650>

Gómez, B. J. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista Neuronum, 10(2), 275-294.* <https://doi.org/https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/viewFile/533/595>

González Lozada, Y. H. (2024). *Análisis del desarrollo de las habilidades comunicativas en: comunicación no verbal y oral en los estudiantes de educación media de la Institución Educativa Chiloé en el ámbito académico.* <https://doi.org/https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/63873/yhgonzalezl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González, M. H. (2021). *El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental.* [https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/110387859/3262-libre.pdf?1705152584=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl\\_trabalenguas\\_como\\_estrategia\\_para\\_desarrollar\\_la\\_fluidez\\_verbal\\_en\\_Educacion\\_Basica\\_Elemental.pdf&Expires=1732954754&Signature=Pm61RX29~scKBxXnCdvZSHzZlxFYTsgtx8Mj1hGiW-fv1-fcg4q5jcm0](https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/110387859/3262-libre.pdf?1705152584=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_trabalenguas_como_estrategia_para_desarrollar_la_fluidez_verbal_en_Educacion_Basica_Elemental.pdf&Expires=1732954754&Signature=Pm61RX29~scKBxXnCdvZSHzZlxFYTsgtx8Mj1hGiW-fv1-fcg4q5jcm0)

Graus, M. E. (2022). *La enseñanza de las matemáticas y el desarrollo del pensamiento en la Educación Básica. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*

<https://doi.org/https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/download/3038/3035>

Guillén Velázquez, I. (2021). *Las estrategias de la observación y experimentación para favorecer el cuidado del medio ambiente en un grupo de tercer año de preescolar.*

<https://doi.org/https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/760/1/Itzel%20Guill%C3%A9n%20Vel%C3%A1zquez.pdf>

Hernández Pico, P. A. (2021). *La educación inclusiva desde el marco legal educativo en el Ecuador. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 6(3), 63-81.* <https://doi.org/http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v6n3/2550-6587-rehuso-6-03-00063.pdf>

Hernandez, M. &. (2022). *Motivación de lenguaje oral a través de la literatura infantil en niños y niñas del Jardín Infantil Gardner.* <https://doi.org/https://repositorio.umariana.edu.co/bitstream/handle/20.500.14112/28331/Investigaci%C3%B3n%20Maryori%2C%20Carmelita%20%281%29%20%281%29.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Hilares, F. C. (2023). *Construcción de aprendizajes socioafectivos post pandemia en estudiantes con capacidades educativas diferenciadas. Revista Tribunal, 3(6), 130-147.*

<https://doi.org/https://revistatribunal.org/index.php/tribunal/article/download/162/313>

Hoyos Barreiro, L. Y. (2024). *Fortalecimiento de la expresión oral por medio del juego de roles en los niños de 4 años del nivel 3 del Hogar Infantil Chiquitines de Florencia-Caquetá.*

<https://doi.org/https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/62877/lyhoyosb.pdf?sequence=1>

Jala, A. A. (2024). *El pensamiento crítico en la investigación de los estudiantes universitarios. Aula Virtual, 5(12), 789-816.*

<https://doi.org/https://www.aulavirtual.web.ve/revista/ojs/index.php/aulavirtual/article/download/337/881>

Lion, C. (2022). *Aprendizaje y tecnologías: Habilidades del presente, proyecciones de futuro*. Noveduc. <https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=lNh0EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Las+din%C3%A1micas+grupales+fomentan+este+tipo+de+aprendizaje+al+permitir+a+los+estudiantes+observar+c%C3%B3mo+otros+se+comunican+efectivamente.+&ots=pd1CBRayEV&sig=CHvA0UNX3UE>

Lopez Bonifacio, M. S. (2024). *Neuroeducación y expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios*, Lima, 2023. [https://doi.org/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/136250/Lopez\\_BMS-SD.pdf?sequence=1](https://doi.org/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/136250/Lopez_BMS-SD.pdf?sequence=1)

Lopez Gasco, R. L. (2023). *Trabajo documental sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de educación inicial*. [https://doi.org/https://repositorio.escuelageneralisimo.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14462/25/LOPEZ\\_GASCO\\_ROSMERY\\_LISBETH\\_Y\\_DEL\\_AGUILA\\_SANCHEZ\\_FLOR\\_DE\\_MARI\\_TIN.pdf?sequence=22&isAllowed=y](https://doi.org/https://repositorio.escuelageneralisimo.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14462/25/LOPEZ_GASCO_ROSMERY_LISBETH_Y_DEL_AGUILA_SANCHEZ_FLOR_DE_MARI_TIN.pdf?sequence=22&isAllowed=y)

Luengo Gutiérrez, S. (2023). *Técnicas para contar historias en la etapa de Educación Infantil (Bachelor's thesis)*. <https://doi.org/https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/4125/Luengo%20Gutierrez%2C%20Samantha%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Machado Maliza, M. E. (2021). *Vulneración al derecho de la educación en época de pandemia en zonas rurales provincia Chimborazo*. *Conrado*, 17(81), 112-119. <https://doi.org/http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-112.pdf>

Mamani Huanca, C. M. (2022). *La Comunicación Oral*. <https://doi.org/https://repositorio.une.edu.pe/bitstreams/dd6b5e93-31b4-4cfa-ae53-92fd4afdf1b8/download>

Marín García, I. (2023). *Los cuentos motores en Educación Primaria*. <https://doi.org/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/60578/TFG-B.%202057.pdf?sequence=1>

Medel Carril, A. (2024). *Fortaleciendo la expresión oral en inglés en estudiantes de octavo año básico en una escuela de la comuna de Cañete a través del método comunicativo (Doctoral dissertation, Universidad del Desarrollo. Facultad de Educación).*

<https://doi.org/https://repositorio.udd.cl/server/api/core/bitstreams/9034a6ea-7956-4d4c-a05a-833acd9f2cf4/content>

Mendoza-Medina, C. H. (2021). *Las habilidades sociales para mejorar la expresión oral en estudiantes del primer grado de educación primaria. Polo del conocimiento,* 6(12), 1118-1147.

<https://doi.org/https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/3428/7708>

Mesa, E. D. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. Infancias imágenes,* 19(2), 133-142.

<https://doi.org/https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/download/14133/17631>

Narváez Calle, J. L. (2024). *Educar con conciencia y valores: hacia un ambiente de aprendizaje basado en la convivencia armónica en educación general básica (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).*

<https://doi.org/http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3451/1/TFEBPM133.pdf>

NORATO, A. F. (2024). *El Aprendizaje Autorregulado como estrategia para evitar la deserción en la formación escolar (Doctoral dissertation, Universidad Nacional Autónoma de México).*

<https://doi.org/https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000857571/3/0857571.pdf>

Ñauñay, S. S. (2024). *Las habilidades lingüísticas y el autoestima en niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa "Liceo Policial" de la ciudad de Riobamba (Bachelor's thesis, Riobamba).*

<https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12824/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-032-2024.pdf>

- Ocaña Rios, D. J. (2024). *Plan De Protección De Datos Basado En La Ley De Protección De Datos Personales Para Las Agencias De Viajes Mayoristas De Turismo (Master's thesis, Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel)*.  
<https://doi.org/https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/4133/1/UISRAEL-EC-MASTER-SEG-INF-PRO-%20378.242-2024-008.pdf>
- Olarte Monroy, L. A. (2024). *El aprendizaje activo como estrategia para desarrollar las habilidades comunicativas en inglés a partir de la construcción del proyecto de vida de los estudiantes de grado séptimo del Colegio Los Naran*.  
<https://doi.org/https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/e26ff8f5-0ebd-457c-8db2-bd6de9d332b8/download>
- Ospina Olachica, K. N. (2020). *Propuesta pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas y direcciona la interacción entre los agentes educativos y los niños de la Fundación Amor y*.  
[https://doi.org/https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7249/2020\\_Tesis\\_Kelly\\_Noelia\\_Ospina\\_Olachica.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://doi.org/https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7249/2020_Tesis_Kelly_Noelia_Ospina_Olachica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pacheco, A. R. (2021). *Uso de simuladores phet para el aprendizaje del concepto de soluciones desde las representaciones en química. Revista Boletín Redipe, 10(7), 201-213.*  
<https://doi.org/https://revista.redipe.org/index.php/1/article/download/1358/1270>
- Paz, L. H. (2024). *Los estilos de aprendizaje para potenciar competencias operacionales cognitivas. Dominio de las Ciencias, 10(3), 135-155.*  
<https://doi.org/https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/3921/8226>
- Peña Cruz, L. C. (2019). *Técnica de dramatización sustentada en la teoría del aprendizaje significativo para estimular la expresión oral de los niños de la Cuna Jardín, José Antonio Encinas, Tumbes-2016.*  
[https://doi.org/https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7827/Pe%C3%B1a\\_Cruz\\_Lucitania\\_Consuelo.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://doi.org/https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7827/Pe%C3%B1a_Cruz_Lucitania_Consuelo.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Perales, S. A. (2023). *Habilidades lingüísticas de los Docentes de la Unión Mexicana del Norte Sección: Expresión Oral (Master's thesis, Universidad de Montemorelos (Mexico))*.

<https://doi.org/https://search.proquest.com/openview/5444c6342ebdfce979d9518fbc4d50b3/1?pq-origsite=gscholar&cb1=18750&diss=y>

Pineda Terreros, N. M. (2024). *Efecto de un programa lúdico en la competencia de problemas de gestión de datos e incertidumbre*. <https://doi.org/https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstreams/dc538910-c80e-4089-a007-16af8e9301bc/download>

Pumacahua Romero, S. R. (2024). *Estrategias lúdicas en estudiantes de educación inicial con dificultades en la expresión oral*. [https://doi.org/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/151438/Pumacahua\\_RSR-SD.pdf?sequence=1](https://doi.org/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/151438/Pumacahua_RSR-SD.pdf?sequence=1)

Quispe Gallardo, M. N. (2023). *Nivel de desarrollo de la expresión oral de estudiantes de educación primaria*. *Institución Educativa Gastón Vidal Porturas, 2022*.

<https://doi.org/https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4364/tesis%20Quispe%20-%20Sanchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Razo-Abundis, I. Y.-T.-G. (2024). *Las metodologías activas de aprendizaje en las carreras de Ingeniería*. *Revista UGC, 2(2), 46-51*. <https://doi.org/https://universidadugc.edu.mx/ojs/index.php/rugc/article/download/47/45>

Rodríguez, J. A. (2024). *Escucha activa: una propuesta para el desarrollo de la comprensión oral*. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria, 21(41), 93-101*. <https://doi.org/https://cuaderno.wh201.pucmm.edu.do/index.php/cuadernodepedagogia/article/download/555/663>

Ronconi, L. E. (2023). *Educación sexual integral en América Latina y el caribe: dónde estamos y hacia dónde deberíamos ir*. *Latin american legal studies, 11(1), 246-296*. <https://doi.org/https://www.scielo.cl/pdf/rld/v11n1/0719-9112-rld-11-01-246.pdf>

Ros Cócera, L. D. (2024). *Motivación, segundas lenguas y neuroeducación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la expresión oral y comprensión auditiva (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València)*. <https://doi.org/https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/211318/Ros%20->

%20Motivacion%20segundas%20lenguas%20y%20neuroeducacion%20en%20e  
l%20proceso%20de%20enseñanza-  
aprendizaje%20de%20la%20e....pdf?sequence=1

Sagñay Cunduri, E. V. (2024). *Factores asociados al nivel del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil "Carlos Guido Cattani", en el Cantón Alausí*.  
<https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/jspui/bitstream/51000/13804/1/Sag%203%B1ay%20Cunduri%20Elsa%20V.%20%282024%29.%20Factores%20asociados%20al%20nivel%20del%20desarrollo%20del%20lenguaje%20de%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%202%20a%203%20a%C3%B1os%20del>

Samaniego Llerena, S. F. (2024). *Diagnostico de la política educativa "Juntos leemos" para su implementación en la unidad educativa del milenio Guano (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo)*.  
[https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13408/1/1\\_SAMANIEGO%20SHIRLEY\\_%282024%29%20DIAGNOSTICO%20DE%20LA%20POLITICA%20EDUCATIVA%20JUNTOS%20LEEMOS%20PARA%20SU%20IMPLEMENTACI%C3%92N%20EN%20LA%20UNIDAD%20EDUCATIVA%20DEL%20MILENIO%20GUANO%20%281%29.pdf](https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13408/1/1_SAMANIEGO%20SHIRLEY_%282024%29%20DIAGNOSTICO%20DE%20LA%20POLITICA%20EDUCATIVA%20JUNTOS%20LEEMOS%20PARA%20SU%20IMPLEMENTACI%C3%92N%20EN%20LA%20UNIDAD%20EDUCATIVA%20DEL%20MILENIO%20GUANO%20%281%29.pdf)

Segovia Espinoza, R. A. (2023). *Sistema integral de actividades lúdicas para fortalecer la comunicación oral en un niño con discapacidad intelectual: Un estudio en el tercer grado A de Educación General Básica en la Unidad Educa.*  
<https://doi.org/http://201.159.222.12/bitstream/56000/3112/1/TFEEL59.pdf>

Solórzano-Quispe, L. N.-Z.-M. (2021). *Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico: Array. Maestro y sociedad, 18(4), 1321-1340*.  
<https://doi.org/https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/5417/5087>

Tenesaca Yungán, V. M. (2021). *El método de aprendizaje cooperativo para el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes del cuarto año EGB, de la Unidad Educativa Milton Reyes de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021 (Bachelor's thesis, Rioba.*

<https://doi.org/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8254/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-2021-000035.pdf>

Toala, T. &. (2024). *Estrategias psicopedagógicas para mejorar la expresión oral (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024).*

<https://doi.org/https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/11325/1/UPSE-MSP-2024-0064.pdf>

Vargas Lazo, D. K. (2021). *Dimensiones del lenguaje oral en niños de cuatro años estudio realizado en una institución educativa inicial del distrito de Chiclayo, 2018.*

[https://doi.org/https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3435/1/TL\\_VargasLazoDeisy\\_VargasChiroqueVanesa.pdf](https://doi.org/https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3435/1/TL_VargasLazoDeisy_VargasChiroqueVanesa.pdf)

Vasquez Martínez, J. (2024). *Aprendizaje basado en diálogos para la expresión oral en los niños de 4 años de una institución educativa Sullana, 2024.*

[https://doi.org/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/150097/Vasquez\\_MJ-SD.pdf?sequence=1](https://doi.org/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/150097/Vasquez_MJ-SD.pdf?sequence=1)

Vásquez Molina, F. E. (2023). *Estrategias Didácticas En Educación Física Para Niños Con Necesidades Educativas Especiales.*

[https://doi.org/https://uprepositorio.upacifico.edu.ec/bitstream/123456789/930/1/DC\\_UPACIFICO\\_19136.pdf](https://doi.org/https://uprepositorio.upacifico.edu.ec/bitstream/123456789/930/1/DC_UPACIFICO_19136.pdf)

Vega Flores, R. I. (2021). *Características del proceso enseñanza aprendizaje vinculado al pensamiento crítico desde la mirada de docentes y estudiantes de enfermería. Revista Cubana de*

[https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03192021000100011&script=sci\\_arttext](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03192021000100011&script=sci_arttext)

Velásquez, J. (2018). *Taller de expresión oral como estrategia para fortalecer las competencias comunicativas orales en estudiantes de media vocacional 10 y 11 del Colegio Cedit San Pablo de Bosa. Bogotá: Univerdidad Libre.*

<https://doi.org/https://core.ac.uk/download/pdf/233043463.pdf>

Vera, N. R. (2022). *Estrategia Didáctica para el Desarrollo de la Comunicación Verbal en los Estudiantes de Educación General Básica en la Unidad Educativa*

Olmedo de Portoviejo, Manabí, Ecuador.

<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8482980.pdf>

VERGARA HURTADO, F. J. (s.f.). *CREACION DE CUENTOS INFANTILES Y LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 457 VIVA EL PERÚ, CUSCO-2023*.  
<https://doi.org/https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/313/Proyecto%20de%20investigaci%20F3n%20aprobado%20-%20Vergara%20-%20Jimena%20Vergara%20Hurtado.pdf?sequence=5>

Vila, A. &. (2023). *Matemáticas para aprender a pensar: el papel de las creencias en la resolución de problemas (Vol. 100)*. Narcea Ediciones.  
<https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=N4HLEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=IA2&dq=Este+tipo+de+actividad+estimula+el+razonamiento+l%C3%B3gico+y+la+toma+de+decisiones.+Al+resolver+problemas+durante+el+juego,+los+ni%C3%B1os+aprenden+a+evaluar+opciones+y+a+pensar>

Villalba, J. S. (2022). *Representaciones y modelos del ambiente en relación al efecto socio ambiental de las curtiembres en San Benito*. *Bio-grafía*, 15(28), 167-183.  
<https://doi.org/https://revistas.upn.edu.co/index.php/bio-grafia/article/download/15842/13009>

Vivas, A. S. (2024). *Explorando Nuevas Fronteras Educativas: Diseño e Implementación de una Página Web Para Potenciar la Enseñanza de la Educación Física en Grado Primero de Primaria de la*.  
<https://doi.org/https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/775762cc-daba-477c-8764-07fd3ab9dd55/content>

VYGOTSKY, P. Y. (2017). *Escuela de Psicología, Universidad Central de Venezuela psicologacarolinamora@gmail.com*.  
[https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94565479/267079557-libre.pdf?1668972024=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPiaget\\_y\\_Vygotsky\\_ semejanzas\\_y\\_diferenci.pdf&Expires=1732971064&Signature=OdpK6iYEIBgGBEQsBg7sj2c9gpORJqXe7oyHoVlttwBjf5Ogz4](https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94565479/267079557-libre.pdf?1668972024=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPiaget_y_Vygotsky_ semejanzas_y_diferenci.pdf&Expires=1732971064&Signature=OdpK6iYEIBgGBEQsBg7sj2c9gpORJqXe7oyHoVlttwBjf5Ogz4)

Zuñiga Gonzales, A. (2023). *Relación entre comunicación verbal, no verbal y clima familiar en estudiantes de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac-2021.*

<https://doi.org/https://repositorio.ftpcl.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12850/786/Tesis%20-%20ZU%C3%91IGA%20GONZALES%2C%20AIDE%20-%20MAESTRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ANEXOS

### Anexo 1 Formato de la Encuesta a Padres de Familia.

PREGUNTA	OPCIONES
1. ¿CUÁL CONSIDERA QUE ES LA PRINCIPAL DIFICULTAD QUE ENFRENTAN LOS ESTUDIANTES AL EXPRESARSE?	A) Falta de vocabulario B) Timidez C) Inseguridad D) Falta de interés
2. ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES LÚDICAS CREE QUE SERÍAN MÁS EFECTIVAS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL?	A) Juegos de roles B) Exámenes escritos C) Clases magistrales D) Actividades individuales
3. ¿CON QUÉ FRECUENCIA DEBERÍAN IMPLEMENTARSE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL AULA?	A) Una vez al mes B) Cada semana C) Solo en exámenes D) Nunca
4. ¿CÓMO CALIFICARÍA LA IMPORTANCIA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL DESARROLLO ACADÉMICO?	A) Muy importante B) Algo importante C) Poco importante D) No importante
5. ¿QUÉ EFECTO CREE QUE TIENEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES?	A) Disminuyen la motivación B) No tienen efecto C) Aumentan significativamente D) Solo afectan a algunos
6. ¿CONSIDERA QUE EL USO DE JUEGOS PUEDE AYUDAR A REDUCIR LA ANSIEDAD AL HABLAR EN PÚBLICO?	A) Sí, definitivamente B) No, no creo C) Solo algunos estudiantes D) No tengo opinión
7. ¿QUÉ TIPO DE APOYO CONSIDERA MÁS EFECTIVO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL?	A) Apoyo familiar y práctica en casa B) Solo apoyo escolar C) Materiales escritos D) Ninguno
8. ¿CÓMO EVALÚA EL IMPACTO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE GENERAL?	A) Muy positivo B) Neutral C) Negativo D) No estoy seguro/a
9. ¿QUÉ TAN CÓMODO SE SIENTE SU HIJO/A PARTICIPANDO EN ACTIVIDADES ORALES EN CLASE?	A) Muy cómodo/a B) Algo cómodo/a C) Poco cómodo/a D) Muy incómodo/a
10. ¿CREE QUE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DEBEN SER PARTE DEL CURRÍCULO ESCOLAR?	A) Sí, deberían ser esenciales B) Tal vez, no son imprescindibles C) No, solo materias académicas tradicionales D) No tengo opinión

*Anexo 4 Lista de Cotejo De Criterios de Desempeño.*

<b>Criterios</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>1. El tono de voz es adecuado para que todo el salón lo escuche.</b>		
<b>2. Habla despacio haciendo pausas durante su intervención.</b>		
<b>3. Se le facilita relatar alguna anécdota agradable entre sus compañeros de clase.</b>		
<b>4. Demuestra nerviosismo al hablar delante sus compañeros.</b>		
<b>5. Mantiene contacto visual hacia sus compañeros de clases mientras habla.</b>		
<b>6. Mientras lee un texto vocaliza con facilidad y claridad las palabras difíciles.</b>		
<b>7. Muestra agrado a participar y opinar sobre algún tema.</b>		
<b>8. Expresa sus ideas con facilidad.</b>		
<b>9. Comparte sus ideas mientras realiza trabajos grupales.</b>		
<b>10. Balancea su cuerpo y utiliza muletillas durante la exposición.</b>		

*Anexo 5 Formato de la Entrevista para los Docentes.*

**Objetivo**

Conocer las falencias de los estudiantes al momento de expresarse oralmente durante el desarrollo de la clase y si los docentes realizan actividades para ejercitar la expresión oral en sus clases.

*\* Indica que la pregunta es obligatoria*

1. Los estudiantes realizan actividades donde se fortalece la destreza de expresión oral.

*\**

*Marca solo un óvalo.*

Siempre

A veces

Nunca

2. En el desempeño de su labor como docente ¿Ud. a diario dedica tiempo a fortalecer la destreza de hablar? \*

*Marca solo un óvalo.*

Siempre

A veces

Nunca

3. Los estudiantes expresan sus ideas de manera fluida en el aula. \*

*Marca solo un óvalo.*

Siempre

A veces

Nunca

4. Realiza con frecuencia ejercicios de articulación, vocalización y pronunciación en sus estudiantes. \*

*Marca solo un óvalo.*

Siempre

A veces

Nunca

5. Cuando realiza exposiciones en público no vocalizan bien y se olvidan del texto.

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

Tal vez

6. Los estudiantes reconocen con facilidad las palabras del texto. \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

7. Para evaluar a sus estudiantes utiliza lecciones orales, exposiciones en clase. \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

Tal vez

8. Utiliza actividades lúdicas para fortalecer la expresión oral del estudiante. \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

Tal vez

9. Escucha a sus estudiantes dar opiniones, sugerencias y argumentan sobre algún tema expuesto en clase. \*

*Marca solo un óvalo.*

Siempre

A veces