

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**T E S I S**

**Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha – Pasco – 2023**

**Para optar el título profesional de:  
Licenciado (a) en Educación Primaria**

**Autores:**

**Bach. Brayen Amilcar BONIFACIO VARGAS**

**Bach. Betzabe Zelmira CALDERON HEREÑA**

**Asesor:**

**Mg. Raúl GONZALES ALVAREZ**

**Cerro de Pasco - Perú - 2024**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en  
niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la  
UNDAC – Yanacancha – Pasco - 2023**

**Sustentada y aprobada ante los miembros de los jurados:**

---

Dr. Raúl GRANADOS VILLEGAS  
PRESIDENTE

---

Mg. Nérida Rosario RICALDI HINOSTROZA  
MIEMBRO

---

Mg. Josué CHACÓN LEANDRO  
MIEMBRO



**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Unidad de Investigación**

---

**INFORME DE ORIGINALIDAD N° 099 - 2024**

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

**BONIFACIO VARGAS, Brayen Amilcar y CALDERON HEREÑA, Betzabe Zelmira**

Escuela de Formación Profesional:

**Educación Primaria**

Tipo de trabajo:

**Tesis**

Título del trabajo:

**Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha – Pasco - 2023.**

Asesor:

**GONZALES ALVAREZ, Raúl**

Índice de Similitud:

**7%**

Calificativo:

**Aprobado**

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente por VALENTIN  
MELGAREJO Teofilo Felix FAU  
20154805046 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 03.05.2024 11:27:34 -05:00

## DEDICATORIA

Este trabajo se dedica con profundo agradecimiento a quienes han sido parte fundamental de mi travesía académica. A mi madre y hermanos, quienes han sido mi constante fuente de inspiración y apoyo inquebrantable a lo largo de los años. A mis queridos amigos, cuya amistad y aliento han sido compañeros inseparables en cada paso. A mis estimados profesores, por su valiosa orientación y los conocimientos compartidos que me han guiado en este camino académico. A todos aquellos que han confiado en mí, esta tesis es un tributo sincero a su fe en mi capacidad.

Esta dedicatoria es un profundo agradecimiento, en primer lugar, a Dios y a todos aquellos que han sido fundamentales en mi desarrollo profesional. A mis padres, cuyo amor y sacrificio han allanado el camino hacia este logro. A mis amigos y seres queridos, por su apoyo inquebrantable y aliento constante. A mis docentes, cuyos conocimientos y orientación me han guiado hasta este punto. A todos aquellos que han depositado su confianza en mí, este trabajo es un reconocimiento a todos ellos.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, deseamos expresar nuestro profundo agradecimiento a todos los niños y niñas del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha, quienes participaron con entusiasmo y dedicación en este programa de juegos verbales. Su compromiso y participación activa fueron esenciales para el éxito de este proyecto.

Queremos extender nuestro reconocimiento a los padres y representantes de los estudiantes, por su apoyo constante y por confiar en la importancia de este programa en el desarrollo de las habilidades de expresión oral de sus hijos.

Asimismo, deseamos agradecer a todo el personal docente y administrativo del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha por su colaboración y facilitación de los recursos necesarios para llevar a cabo este programa.

Nuestro más sincero reconocimiento va para nuestros colegas y profesores que brindaron orientación y asesoramiento durante la ejecución de este proyecto.

Finalmente, agradecemos a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC) por fomentar la investigación y la mejora de las habilidades de expresión oral en los niños a través de iniciativas como esta. Sin su apoyo, este programa no habría sido posible.

A todos ustedes, nuestro más sincero agradecimiento por ser parte de este proyecto y contribuir al desarrollo académico y personal de estos niños y niñas.

Su compromiso y colaboración son invaluableles.

## RESUMEN

Esta investigación denominada, “Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023”, El propósito de este estudio fue determinar los efectos del Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023. Esta investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo y adoptó un enfoque de tipo aplicado. Para llevar a cabo este estudio, se empleó una metodología basada en un diseño cuasiexperimental. Se ha optado por una selección intencional no probabilística de la muestra, lo que implicó escoger casos que fueran representativos de la población de acuerdo con criterios específicos que respaldaron la investigación. La muestra la conformaron por 25 estudiantes de ambos sexos del 5to grado único de la Institución Laboratorio Pedagógico de Primaria. La prueba de hipótesis con muestras emparejadas se realizó para determinar si había diferencias significativas entre los puntajes del pretest y el post test de expresión oral. Los resultados mostraron una diferencia promedio de alrededor de -4,640 puntos, con una desviación estándar aproximada de 2,139 y un intervalo de confianza del 95% entre -5,523 y -3,757. El valor t calculado fue -10,849 con un p-valor de 0,000, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa. Esto respalda la hipótesis de que el Programa de Juegos Verbales tuvo un impacto positivo en la expresión oral de los estudiantes de quinto grado, quienes inicialmente estaban en la categoría "B" según el Ministerio de Educación. En resumen, el programa mejoró significativamente las habilidades de expresión oral de los estudiantes.

**Palabras clave:** Juegos verbales, expresión oral.

## **ABSTRACT**

This research, titled "Verbal Games Program in Improving Oral Expression in 5thgrade Children at the Pedagogical Laboratory of Primary Education at UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023," aimed to determine the effects of the Verbal Games Program on improving oral expression in 5th-grade children at the Pedagogical Laboratory of Primary Education at UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023. This study followed a quantitative approach with an applied focus and utilized a quasiexperimental design. The sample consisted of 25 male and female students from the 5th grade of the Pedagogical Laboratory of Primary Education, selected intentionally based on specific criteria. A paired samples hypothesis test was conducted to assess if there were significant differences between pretest and post-test scores in oral expression. The results revealed an average difference of approximately -4.640 points, with an approximate standard deviation of 2.139 and a 95% confidence interval ranging from -5.523 to -3.757. The calculated tvalue was -10.849 with a p-value of 0.000, indicating a statistically significant difference. This supports the hypothesis that the Verbal Games Program had a positive impact on the oral expression skills of fifth-grade students who were initially categorized as "B" by the Ministry of Education. In summary, the program significantly improved the students' oral expression skills.

**Keywords:** Verbal games, oral expression.

## INTRODUCCIÓN

El siguiente estudio, que se presenta ante un distinguido panel de evaluadores, lleva por título "Programa de Juegos Verbales para Mejorar la Expresión Oral en Niños de Quinto Grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023". Esta investigación, de diseño cuasiexperimental, tiene como objetivo determinar los efectos del Programa de Juegos Verbales en la mejora de la expresión oral en niños de quinto grado de primaria. Dentro del contexto de este estudio investigativo, se examina la importancia de la educación científica en la actualidad.

Este informe de investigación se estructura en los siguientes apartados:

### **Capítulo I: Problema de Investigación**

En esta sección, se aborda la identificación y formulación del problema, tanto en su aspecto general como en los específicos. Además, se detallan los objetivos generales y específicos de la investigación, se expone la importancia del estudio, se establecen los alcances de este y se proporciona la justificación de la investigación.

### **Capítulo II: Marco Teórico**

En este capítulo se presentan los antecedentes del estudio, se exponen las bases teóricas fundamentales, se definen los términos básicos necesarios para la comprensión del tema, se plantea la hipótesis general y las hipótesis específicas, se identifican las variables relevantes y se realiza la definición y operacionalización de dichas variables.

### **Capítulo III: Metodología y Técnicas de Investigación**

En esta sección se describe el tipo de investigación llevado a cabo, se detallan los métodos de investigación utilizados, se presenta el diseño de la investigación, se describe la población y la muestra seleccionada, se especifican las técnicas e instrumentos empleados para la recopilación de datos, se exponen las técnicas de procesamiento y análisis de los datos, se detalla el tratamiento estadístico aplicado y se abordan aspectos

relacionados con la selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación. Concluye con una reflexión sobre la orientación ética de la investigación.

#### **Capítulo IV: Resultados y Discusión**

Este capítulo comprende la narración de las actividades de trabajo de campo, la presentación de los resultados obtenidos, su análisis e interpretación, la aplicación de pruebas de hipótesis y, finalmente, la discusión de los resultados obtenidos.

Además, al final del informe se incluyen las conclusiones derivadas de la investigación, las recomendaciones que se desprenden de los hallazgos, una lista de bibliografía consultada y los anexos pertinentes para respaldar el trabajo realizado

Los autores.

## ÍNDICE

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

**INTRODUCCIÓN**

**INDICE DE TABLAS**

**INDICE DE FIGURAS**

### **CAPÍTULO I**

#### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. Identificación y determinación del problema: .....	1
1.2. Delimitación de la investigación .....	3
1.3. Formulación del problema .....	4
1.3.1 Problema general:.....	4
1.3.2. Problemas específicos: .....	4
1.4. Formulación de objetivos.....	5
1.4.1. Objetivo general: .....	5
1.4.2. Objetivos específicos:.....	5
1.5. Justificación de la investigación: .....	5
1.6. Limitaciones de la investigación.....	7

### **CAPÍTULO II**

#### **MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes de estudio: .....	8
2.2. Bases teóricas - científicas .....	11
2.3. Definición de términos básicos .....	19
2.4. Formulación de hipótesis: .....	20

2.4.1 Hipótesis general: .....	20
2.4.2 Hipótesis específicas: .....	21
2.5 Identificación de variables .....	21
2.6. Definición operacional de variables e indicadores .....	22

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo de investigación .....	24
3.2. Nivel de investigación.....	24
3.3. Métodos de investigación.....	24
3.4. Diseño de investigación.....	25
3.5. Población y muestra .....	25
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación. ....	26
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	29
3.9. Tratamiento estadístico .....	29
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica .....	29

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. Descripción del trabajo de campo .....	31
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados .....	32
4.3. Prueba de hipótesis.....	42
4.4. Discusión de resultados.....	45

#### **CONCLUSIONES**

#### **RECOMENDACIONES**

#### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

#### **ANEXOS**

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Población de estudio.....	25
Tabla 2.	Muestra de estudio.....	26
Tabla 3.	Resultados individual y total de la validación del el “lista de cotejo para la observación del desarrollo de la expresión oral, por los jueces.....	27
Tabla 4.	Resumen de procesamiento de casos.....	29
Tabla 5.	Estadísticas de fiabilidad .....	29
Tabla 6.	Resultados de la prueba de entrada para medir la expresión oral.....	33
Tabla 7.	Estadísticos del pre test.....	34
Tabla 8.	Frecuencia de los resultados del pre test .....	34
Tabla 9.	Frecuencia de los resultados del pre test .....	35
Tabla 10.	Resultados de la prueba de salida – Expresión oral.....	37
Tabla 11.	Estadísticos del post test.....	38
Tabla 12.	frecuencia de los resultados del post test.....	38
Tabla 13.	Estadísticos descriptivos del post test.....	40
Tabla 14.	Estadísticos comparativos para el pre y post test .....	41
Tabla 15.	Correlación de las variables 1 y la variable 2 .....	43
Tabla 16.	Prueba de muestra emparejadas con t de student. ....	44

## INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1.	Prueba de muestra emparejadas con t de student. ....	35
Gráfico 2.	Resultados de la tabla de frecuencia del Post test .....	39

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y determinación del problema:**

No existe una estadística global que proporcione una visión precisa y detallada de los problemas de expresión oral de los niños de educación primaria en todo el mundo. Las estadísticas disponibles varían según el país, la región y los grupos de edad, y a menudo se basan en encuestas, estudios y observaciones limitadas. Además, los problemas de expresión oral pueden ser difíciles de medir y definir de manera uniforme, ya que pueden depender de muchos factores diferentes, como la lengua materna, la educación, el nivel socioeconómico, el ambiente familiar y otros factores individuales y culturales.

En resumen, aunque hay algunos estudios que proporcionan información sobre los problemas de expresión oral en niños de educación primaria en ciertas áreas geográficas, no hay una estadística global que pueda responder con precisión a esta dificultad.

En el Perú, algunos de los problemas de expresión oral en niños de educación primaria incluyen, Bilingüismo y falta de competencia en la en las

habilidades comunicativas, ya que estos requieren una planificación específica (Pérez y Sayas, 2020), muchos niños en el Perú hablan una lengua indígena en el hogar, lo que puede afectar su habilidad para aprender y expresarse adecuadamente en la lengua que se aprende en la escuela, del mismo modo la carencia de oportunidades para el desarrollo de habilidades de comunicación: en algunos casos, los niños no tienen suficientes oportunidades para interactuar con adultos que les hablen y les escuchen, lo que puede dificultar el desarrollo de habilidades de comunicación y expresión oral, no se puede dejar de renombrar para esta problemática los ambientes familiares desfavorables: los niños que provienen de hogares con recursos limitados o ambientes familiares problemáticos pueden tener más dificultades para desarrollar habilidades de expresión oral y presentar desafíos para su interacción social, podemos mencionar la ansiedad y temor escénico que indica algunos niños pueden sentirse nerviosos o ansiosos al hablar en público, lo que puede afectar su capacidad para participar activamente en las discusiones en clase o presentar trabajos frente a sus compañeros. Y algo importante que queremos dejar de pasar de lado es la falta de apoyo y capacitación para los docentes, ya que se evidencia que algunos docentes pueden tener dificultades para identificar y abordar los problemas de expresión oral de los niños debido a la falta de capacitación o recursos. En esa línea, indican Martínez et al (2015), que el desarrollo integral del niño se ve favorecido por la expresión oral, ya que ayuda en la adquisición de habilidades en diferentes áreas del aprendizaje. Por esta razón, es importante que la expresión oral sea una prioridad en la enseñanza y se brinden oportunidades frecuentes para que los niños la practiquen.

Ahora bien, en la institución educativa Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC, se ha evidenciado algunos problemas de expresión oral que pueden

presentarse en niños de 5to grado de educación primaria que incluyen dificultades para organizar ideas, falta de fluidez al hablar, limitaciones en el vocabulario, errores en la pronunciación, timidez o falta de confianza al hablar en público, entre otros. En tal sentido dada esa problemática identificada nos proponemos a desarrollar el siguiente estudio.

## **1.2. Delimitación de la investigación**

### **Delimitación Conceptual:**

**Concepto Central:** El estudio se centra en el "Programa de Juegos Verbales" y su influencia en la "Mejora de la Expresión Oral" en niños de quinto grado.

**Variables Relevantes:** Las variables clave incluyen la aplicación del programa de juegos verbales, la expresión oral de los niños de quinto grado y los efectos de la intervención en esta habilidad.

**Hipótesis General:** Se plantea una hipótesis general que sugiere que la implementación del Programa de Juegos Verbales tendrá un impacto positivo en la expresión oral de los niños.

**Marco Teórico:** Se basa en antecedentes de estudios relacionados con la educación, la expresión oral y los juegos verbales.

### **Delimitación Espacial:**

**Ubicación:** La investigación se lleva a cabo en el Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC en Yanacancha, Pasco, Perú. **Espacio de Estudio:** El enfoque se concentra en este entorno específico, donde se implementa el programa y se recopilan los datos.

### **Delimitación Temporal:**

**Período de Estudio:** La investigación se realiza en el año 2023.

Duración de la Intervención: El estudio considera la aplicación del Programa de Juegos Verbales durante un período determinado, que debe especificarse en el informe. Periodo de Análisis de Datos: Los resultados y su discusión se relacionan con el período en el que se recopilan y analizan los datos, también específico en el informe.

**Delimitación Social:**

Muestra de Estudio: incluye a 25 niños y niñas de quinto grado de primaria en el Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC.

Alcance Social: La investigación se enfoca en la mejora de la expresión oral en el contexto educativo y cómo esta intervención puede beneficiar a los estudiantes.

Relevancia Social: Los resultados de la investigación pueden tener un impacto en la educación de los niños de quinto grado en esta región de Pasco, proporcionando información útil para el desarrollo de programas educativos efectivos

**1.3. Formulación del problema**

**1.3.1. Problema general:**

¿Cómo mejora con la aplicación del Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023?

**1.3.2. Problemas específicos:**

- a. ¿Cuál es el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, antes de la aplicación del Programa de juegos verbales?

- b. ¿Cuál es el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, después de la aplicación del Programa de juegos verbales?

#### **1.4. Formulación de objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo general:**

Determinar los efectos del Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco- 2023.

##### **1.4.2. Objetivos Específicos:**

- a. Conocer el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, antes de la aplicación del Programa de juegos verbales.
- b. Conocer el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, después de la aplicación del Programa de juegos verbales. .

#### **1.5. Justificación de la investigación:**

##### **Justificación Teórica:**

La educación oral es fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas en los niños. Los juegos verbales se han identificado como una estrategia efectiva para mejorar la expresión oral, ya que fomentan la práctica activa del lenguaje. Existen antecedentes teóricos que respaldan la eficacia de los juegos verbales en la enseñanza-aprendizaje del lenguaje y la comunicación, lo que sugiere que esta intervención puede tener un impacto positivo en la expresión oral de los niños.

La comprensión teórica de cómo los juegos verbales pueden influir en la expresión oral de los niños proporcionará una base sólida para la toma de decisiones pedagógicas y la mejora de las prácticas educativas.

**Justificación Metodológica:**

La elección de un diseño cuasiexperimental permite la evaluación de la causalidad entre la implementación del Programa de Juegos Verbales y la mejora en la expresión oral de los niños.

La descripción detallada de la metodología, incluyendo la selección de la población y la muestra, los instrumentos de recolección de datos y las técnicas de análisis, garantiza la validez y la confiabilidad de los resultados. El uso de métodos cuantitativos en la investigación ha proporcionado una comprensión integral de los efectos del programa y permitirá una discusión más rica de los resultados.

**Justificación Social:**

La investigación se lleva a cabo en un contexto educativo real, lo que garantiza que los resultados sean relevantes para los profesores, los padres y los responsables de la toma de decisiones en la educación. La mejora de las habilidades de expresión oral en los niños es esencial para su éxito académico y social a largo plazo. Los resultados de esta investigación pueden contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Además, al centrarse en una región específica (Yanacancha, Pasco), la investigación aborda las necesidades educativas locales y puede servir como modelo para otras instituciones educativas en contextos similares.

## **1.6. Limitaciones de la investigación**

Durante el desarrollo de este estudio, nos enfrentamos a varias limitaciones investigativas previas. Estas incluyeron restricciones temporales y presupuestarias, dificultades para obtener información necesaria, recursos limitados, carencia de conocimientos y habilidades específicas, falta de personal adecuado, ausencia de apoyo institucional, acceso limitado a tecnología avanzada, insuficiencia de recursos materiales y limitaciones técnicas. Abordar estos desafíos fue una tarea importante que afrontamos con determinación a lo largo del estudio.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio:**

En el transcurso de esta investigación, se han localizado una serie de investigaciones previas que guardan relación con el tema de estudio:

##### **Internacional**

Caicedo (2021), desarrolló un estudio denominado “Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa”, tuvo por objetivo de diseñar una propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales para fortalecer la expresión oral en niños, la metodología respeta a un enfoque cualitativo de alcance descriptivo. La muestra la conformaron 22 estudiantes, los instrumentos empleados fueron lista de chequeo y el diario de campo. Cosieran como conclusión que es importante implementar los juegos tradicionales en los niños porque así ellos conocerán acerca de su cultura y de los juegos que entretenían a sus abuelos y padres en el tiempo libre. En donde ellos ahora pueden ser partícipes reconstruyendo variables que les ayuden a su aprendizaje y desarrollo infantil.

Nacional Cabrera y Del Rozal (2018), desarrollaron un estudio denominado

“Estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral en los niños de primer grado de primaria. I.E. N°82389 Huamborco, distrito Sitacocha, provincia Cajabamba” tuvo el objetivo de aplicar las estrategias lúdicas para desarrollar el nivel de expresión de los estudiantes de primer grado de educación primaria en la institución educativa N°82389 Huamborco. El enfoque investigativo fue la cuantitativo con diseño cuasi experimental, la muestra fue conformada por 14 estudiantes, el instrumento aplicado fue una lista de cotejo. Los resultados diagnósticos de la variable expresión oral: fonología, sintaxis, semántica, muestran que de los indicadores considerados en el estudio solo a lo máximo 2 están en el nivel de siempre, con solo un 65% en el nivel de a veces. Palomino (2015), desarrolló un estudio denominado “La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu” del distrito el porvenir”, tuvo como propósito aplicar la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los niños del cuarto grado, en el de área comunicación. El tipo de investigación fue el experimental cuyo diseño utilizado fue el cuasi experimental, la muestra la conformo 62 estudiantes del cuarto grado “A” y “B”. El instrumento empleado fue una guía de observación. La conclusiones indican que en el pre-test y pos test del grupo experimental, se evidencian avances significativos en el pos test después de aplicar la estrategia de los juegos verbales en el proceso enseñanza aprendizaje en los diferentes niveles de expresión oral, puesto que se ha incrementado de 19% al 58% de niños que se encuentran en el nivel adecuado y han disminuido del 52% al

29% en el nivel poco adecuado y del 29% al 13% en el nivel inadecuado, disminuyendo las dificultades presentadas en el diagnóstico inicial..

### **Regional y Local**

Gutiérrez y Páez (2015), desarrollaron un trabajo investigativo “Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Javier Heraud” de Huancán - Huancayo”, el objetivo fue determinar la influencia de los juegos verbales en la expresión oral de los estudiantes del segundo grado de la Institución

Educativa “Javier Heraud” del distrito de Huancán- Huancayo, el tipo de investigación fue aplicada, nivel experimental y con diseño cuasiexperimental. La muestra fue de 23 estudiantes. El instrumento empleado fue una lista de cotejo. Las conclusiones La aplicación de los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “Javier Heraud” del distrito de Huancán- Huancayo.

Loyola y Lucas (2020), desarrollaron una investigación denominada “Programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca - Yanahuanca -2018”, cuyo objetivo fue determinar la influencia del programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de primaria, el tipo de investigación fue la aplicada, con diseño cuasiexperimental, la muestra la conformaron 3014 estudiantes. Aplicaron un cuestionario, una de las conclusiones indica, que se determinó que mediante la ejecución del programa de estimulación juego y me involucro influye

significativamente en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de

Uchumarca, que alcanza un nivel bueno

## **2.2. Bases teóricas científicas**

### **2.2.1. Programa educativo.**

Un programa educativo es un plan sistemático y estructurado diseñado para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos. Estos programas se crean con el propósito de enseñar y desarrollar habilidades, conocimientos o competencias en un grupo de estudiantes o participantes. Los programas educativos pueden variar en términos de contenido, nivel educativo, modalidad (presencial, en línea, a distancia), duración y objetivos. Por lo general, incluyen una serie de elementos, como objetivos de aprendizaje claros, contenido curricular, métodos de enseñanza, evaluación y seguimiento del progreso. Estos programas se implementan en una variedad de contextos, como escuelas, universidades, centros de formación y programas de capacitación, y pueden abarcar temas que van desde materias académicas hasta habilidades prácticas y desarrollo personal. El objetivo principal de un programa educativo es facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los participantes de manera estructurada y efectiva.

Un plan educativo hace referencia a una serie organizada y estructurada de actividades, recursos y tácticas diseñadas con el fin de alcanzar metas de aprendizaje concretas. Estos planes se ejecutan en entornos educativos, que pueden ser escuelas, institutos o centros de enseñanza superior, con el propósito de brindar una experiencia educativa cohesionada y eficiente. En este contexto, según Pérez (2000), en el ámbito pedagógico, la noción de programa se emplea para describir un plan sistemático creado por el educador con el propósito de apoyar los objetivos educativos. Es crucial tener en cuenta diversas cuestiones fundamentales tanto

durante la elaboración como en la evaluación posterior de estos programas, ya que ambos procesos deben mantener una coherencia y concordancia adecuadas (p. 268). El autor refiere que en la educación, el término "programa" viene a ser un plan estructurado y sistemático diseñado por el educador para alcanzar metas educativas específicas. La elaboración de un programa educativo implica una planificación cuidadosa y detallada, en la que se deben considerar diversos factores, como el contexto socioeconómico y cultural de los estudiantes, sus necesidades y habilidades individuales, y los recursos disponibles para la implementación del programa. Del mismo modo es importante que la elaboración del programa educativo esté en consonancia con los procesos de evaluación, ya que éstos permiten verificar si se están alcanzando los objetivos educativos propuestos y en qué medida. La evaluación también permite identificar áreas que necesitan ser mejoradas y ajustar el programa en consecuencia. Por lo tanto, la planificación, evaluación, entre otros procesos coherentes son esenciales para diseñar programas educativos efectivos y que puedan lograr los objetivos educativos deseados. En resumen, los programas educativos desempeñan un papel esencial al brindar una enseñanza efectiva y organizada que capacita a los estudiantes para adquirir los conocimientos y competencias esenciales para su desarrollo personal y profesional. Al mismo tiempo, estos programas simplifican la planificación y la evaluación sistemática por parte de los educadores.

### **2.2.2. Juegos**

El juego se ha utilizado en diversas disciplinas para explicar la interacción humana y el aprendizaje. En el campo de la educación, los juegos se han convertido en una herramienta efectiva para el aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades de una manera lúdica y atractiva.

Indudablemente, El uso del juego como una herramienta educativa es un enfoque verdaderamente impactante en el ámbito de la enseñanza. No solo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes, sino que también reconoce la importancia de la interacción y la experiencia práctica en la asimilación del conocimiento. En un mundo en constante evolución, donde la motivación y la participación activa son clave para el éxito educativo, los juegos representan una estrategia valiosa para fomentar el compromiso de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea memorable y significativo. Están demostrando que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, sino que puede ser emocionante y efectivo cuando se enmarca en un entorno lúdico. Esta es una tendencia emocionante en la educación que seguramente continuará transformando la forma en que enseñamos y aprendemos en el futuro.

El juego es una actividad lúdica que tiene múltiples implicaciones en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Según Piaget (1964), el juego es una actividad que surge espontáneamente en la infancia y permite a los niños explorar el mundo que (les rodea, experimentar con objetos y relaciones, y desarrollar su creatividad y pensamiento abstracto. Por otro lado, Vygotsky (1978) destaca el valor del juego como una actividad que permite a los niños interactuar socialmente, aprender a través de la imitación y el modelado de roles, y desarrollar su capacidad para el pensamiento simbólico y la resolución de problemas.

Además, el juego también ha sido reconocido como una actividad importante en el ámbito educativo. Según Bruner (1983), el juego es una forma natural de aprendizaje que permite a los niños adquirir habilidades y conocimientos de manera lúdica y motivadora. La afirmación de Bruner destaca la importancia del juego como un medio poderoso para el

aprendizaje infantil. Esta perspectiva se alinea con la idea de que el aprendizaje no debe ser visto como un proceso rígido y formal, sino como una experiencia activa, participativa y placentera para los niños, lo que puede promover un aprendizaje más efectivo y duradero.

De hecho, existen numerosos programas educativos que utilizan el juego como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los niños (Krafft y Berk, 2011). Esta afirmación reconoce la presencia de programas educativos que emplean el juego como una estrategia pedagógica respaldada por la investigación, subrayando su valor en la mejora del aprendizaje y el desarrollo de los niños.

### **2.2.3. Juegos verbales**

Los juegos verbales son actividades lúdicas que involucran el uso del lenguaje hablado y/o escrito para fomentar el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas en los niños. Estos juegos pueden incluir desde simples ejercicios de pronunciación y vocabulario hasta actividades más complejas que involucran la narración de historias, la resolución de acertijos y la improvisación de diálogos. El objetivo de los juegos verbales es promover el aprendizaje de la lengua a través de la práctica, la exploración y el disfrute. En esa línea, Flores (2014), indica que los juegos verbales desarrollan la creatividad y la conciencia lingüística, y ayudan a discriminar los sonidos finales de las palabras. En la escritura, fomentan la investigación de palabras en el diccionario y la escritura clara y ortográfica de los juegos. Del mismo modo, Bedoya (1982), decía que se trata de actividades lúdicas cuyo objetivo es establecer conexiones entre las palabras y sus significados, permitiendo ampliar el vocabulario y relacionar situaciones con experiencias. Es importante crear un ambiente divertido y explicar claramente las reglas del juego para fomentar la creatividad de los niños.

Los ejercicios verbales, tales como las adivinanzas, rimas y los trabalenguas, son herramientas valiosas en la enseñanza de la lengua y la literatura, ya que permiten desarrollar el vocabulario y aumentar las habilidades comunicativas de los estudiantes. Los juegos verbales son actividades que involucran la capacidad creativa de los estudiantes, a través de la asociación de significantes y significados, lo que fomenta el desarrollo de la conciencia lingüística y la discriminación auditiva. También pueden ser útiles para enseñar ortografía, gramática y sintaxis de una manera lúdica y entretenida. De ahí que los ejercicios de palabras pueden ser efectivos para mejorar la habilidad verbal de los estudiantes y fomentar su interés por el lenguaje y la comunicación (Rodríguez y Ketchum, 2008).

#### **2.2.4. Tipos de juegos verbales**

Existen muchos tipos de juegos verbales que pueden ser útiles y divertidos para los niños de primaria. Los juegos verbales son una excelente manera de ayudar a los niños de primaria a desarrollar sus habilidades lingüísticas de manera divertida y educativa. Estos juegos pueden incluir actividades como adivinanzas, juegos de palabras, crucigramas, juegos de roles y muchas otras opciones creativas. Fomentan el vocabulario, la comprensión lectora y la expresión oral, al tiempo que hacen que el aprendizaje sea entretenido. Además, los juegos verbales promueven la interacción social y el trabajo en equipo. Es una forma efectiva de involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje y estimular su amor por las palabras y el lenguaje. Aquí te presento algunos ejemplos (Sabaté, 2009)

Adivinanzas: Los niños pueden hacer preguntas para tratar de adivinar una respuesta específica.

Charadas: Los niños actúan como una persona, animal o cosa, y los demás tienen que adivinar lo que están representando. Juegos de palabras: Juegos que requieren que los niños piensen en palabras que suenan igual o tienen el mismo significado, como rimas, acrósticos, anagramas, entre otros.

Historias encadenadas: Cada niño agrega una parte a una historia que se está construyendo, lo que puede llevar a historias divertidas y creativas. Debates: Los niños pueden discutir sobre diferentes temas, como deportes, música, películas o incluso temas más serios. Juegos de roles: Los niños pueden actuar como personajes en diferentes situaciones, como en una tienda, en un hospital o en una escuela. Trabalenguas: Los trabalenguas son un tipo de juego verbal que consiste en una serie de palabras o frases difíciles de pronunciar o que contienen sonidos similares que pueden ser confusos para el hablante. Estos juegos verbales se utilizan para mejorar la pronunciación, la fluidez y la articulación en la expresión oral.

### **2.2.5. La importancia de los juegos verbales**

Según Bedoya (1982), indica que la importancia de los juegos verbales radica en su capacidad para conectar palabras con sus significados, enriquecer el vocabulario y establecer vínculos entre eventos y las experiencias de los niños. Estos juegos fomentan la creatividad y el aprendizaje lúdico, lo que los convierte en una herramienta valiosa para el desarrollo lingüístico y cognitivo de los niños. En consecuencia, los juegos verbales, según Bedoya, desempeñan un papel fundamental en la educación y el desarrollo de los niños. Al asociar palabras con sus significados y relacionar situaciones con sus propias experiencias, los niños expanden su vocabulario y mejoran su comprensión del mundo que les rodea. Además, el ambiente de alegría y juego en el que se llevan a cabo estos juegos estimula la creatividad y el interés por el lenguaje, lo que contribuye a un

aprendizaje más efectivo y placentero. Por lo tanto, es esencial promover la práctica de juegos verbales en el ámbito educativo y en el hogar para apoyar el desarrollo lingüístico y cognitivo de los niños. Los juegos verbales tienen una gran importancia en el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas en los niños. Estos juegos fomentan la creatividad, el pensamiento crítico, la fluidez verbal, la coherencia, la persuasión, entre otras habilidades.

Además, los juegos verbales pueden ayudar a los niños a desarrollar la confianza en sí mismos, ya que al practicar y mejorar sus habilidades de comunicación, pueden sentirse más seguros al hablar en público o al comunicarse con otras personas. También son una herramienta efectiva para estimular el aprendizaje y la memorización de conceptos y vocabulario en diferentes áreas, como la literatura, la ciencia, la historia y las matemáticas. De ahí que los juegos verbales son una forma divertida y efectiva de desarrollar habilidades comunicativas y cognitivas en los niños, lo que les permitirá tener un mejor desempeño en su vida académica y social.

#### **2.2.6. Expresión oral**

Madrigal (2001) sostiene que la expresión oral abarca una serie de procesos motores y comportamientos que constituyen el acto de hablar. En este sentido, el lenguaje verbal se extiende más allá, englobando la totalidad de la representación de palabras y conceptos que anteceden a la articulación de sonidos. La expresión oral implica la integración de las ideas más significativas de un individuo expresadas a través del lenguaje hablado, y no se limita únicamente a una actividad motora simple que implica la emisión de sonidos. La expresión oral es la capacidad de comunicar pensamientos, ideas, sentimientos y emociones mediante el uso del lenguaje hablado, es decir, a través de la palabra articulada y el uso de la voz. Es una habilidad fundamental en la comunicación humana, ya que permite la

interacción social, el intercambio de información, el aprendizaje y la expresión de la identidad personal. La expresión oral implica tanto el uso correcto de la gramática y la pronunciación, como también la habilidad para organizar y estructurar las ideas de forma clara y coherente para que puedan ser comprendidas por los demás. Algunos autores también lo denominan la comunicación oral. El desarrollo de la competencia comunicativa oral implica que el estudiante debe ser consciente de los objetivos, las habilidades y estrategias que se trabajarán en clase, así como la forma en que serán evaluados. Lo mismo aplica para las habilidades de pensamiento, las cuales deben ser explicadas en cada paso. De esta manera, el estudiante conocerá el propósito de las actividades y recursos utilizados en el aula.

En particular, se logra a través del desarrollo y mejora del lenguaje, mediante el cual los estudiantes se integran en diversas instituciones educativas a través de la comunicación oral y avanzan hacia la adquisición del lenguaje escrito mediante la lectura y la escritura (Casanova y Roldán, 2016).

### **2.2.7. Enseñanza de la expresión oral**

El desarrollo del proceso de la comunicación oral es fundamental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes de Educación Básica, ya que les permite interactuar y comunicarse efectivamente en su entorno social y educativo. Sin embargo, a pesar de su importancia, la evaluación de este proceso ha sido limitada en comparación con la evaluación de la lectura y escritura, lo que ha llevado a una falta de atención y recursos en la enseñanza de la expresión oral. Es necesario reconocer la relevancia de la comunicación oral en la educación y promover su desarrollo a través de prácticas pedagógicas efectivas y evaluación adecuada. (Romo, 2015)

Los estudiantes tengan un conocimiento explícito sobre lo que van a aprender y cómo lo van a aprender en relación con la competencia comunicativa

oral y las habilidades intelectuales. Esto implica que el maestro debe ser claro y transparente en cuanto a los objetivos de las actividades que se llevarán a cabo, las estrategias y actividades a cumplir, y cómo se evaluará el desempeño de los estudiantes. Además, el maestro debe enseñar de manera explícita las habilidades de pensamiento que se utilizarán para llevar a cabo las actividades. Todo esto permitirá que los estudiantes comprendan mejor el propósito de las actividades y sepan cómo trabajar de manera efectiva para desarrollar sus habilidades comunicativas y cognitivas.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **a. Habilidades comunicativas**

Las habilidades comunicativas son las destrezas y competencias necesarias para transmitir ideas, emociones, pensamientos y opiniones de manera efectiva y comprensible a través de diferentes medios de comunicación, ya sea verbal o no verbal. Algunas de estas habilidades incluyen la escucha activa, la expresión oral y escrita.

#### **b. Expresión oral**

La expresión oral es la capacidad de transmitir ideas, emociones y pensamientos a través del habla, utilizando un lenguaje articulado y estructurado adecuadamente para comunicarse efectivamente con los demás. Esta habilidad se desarrolla a lo largo del tiempo y es esencial en la vida cotidiana, ya que nos permite interactuar con las personas de nuestro entorno y en distintos contextos, tales como en la escuela, en el trabajo, en reuniones sociales, entre otros. La expresión oral involucra aspectos como la claridad, fluidez, coherencia, persuasión y la capacidad de adaptarse a las distintas situaciones comunicativas...

**c. Fluidez**

La fluidez es una habilidad comunicativa que se refiere a la capacidad de hablar con facilidad, sin interrupciones o pausas prolongadas y con un ritmo adecuado. En la expresión oral, la fluidez implica una adecuada velocidad al hablar, sin titubeos ni vacilaciones, permitiendo que el mensaje se transmita de manera clara y eficiente. También se relaciona con la capacidad de utilizar un lenguaje coherente y adecuado al contexto, evitando repeticiones innecesarias o frases confusas. La fluidez es esencial para establecer una comunicación efectiva y para garantizar que el mensaje sea comprendido de manera adecuada.

**d. Claridad**

La claridad en la expresión oral se refiere a la capacidad del hablante de transmitir su mensaje de manera clara y comprensible para el receptor.

**e. Coherencia**

La coherencia en la expresión oral se refiere a la capacidad de estructurar y organizar las ideas de manera lógica y ordenada.

**f. Persuasión**

La persuasión es la habilidad para convencer a alguien de cambiar su opinión o actitud respecto a un tema o situación.

**2.4. Formulación de hipótesis:**

**2.4.1. Hipótesis general:**

La aplicación del Programa de juegos verbales mejora la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023.

#### **2.4.2. Hipótesis específicas:**

- a. El nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, antes de la aplicación del Programa de juegos verbales, se ubica en bajo a medio.
- b. El nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, después de la aplicación del Programa de juegos verbales. Se ubica entre medio a alto.

### **2.5 Identificación de variables**

#### **2.5.1. Variable Independiente**

Programa de juegos verbales

#### **2.5.2. Variable Dependiente**

Expresión verbal

## 2.6. Definición operacional de variables e indicadores

DEFINICIÓN NOMINAL	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
<b>Variable indeper Programa Juegos Verbales</b>	Un programa de juegos verbales es un conjunto de actividades lúdicas que tienen como objetivo mejorar la expresión oral y escrita de los niños a través del uso creativo y consciente del lenguaje. Este tipo de programa busca desarrollar la función lúdica del lenguaje, la conciencia lingüística y el vocabulario de los niños a través de ejercicios como adivinanzas, rimas y trabalenguas.	Planificación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estructura formal</li> <li>2. Considera juegos verbales</li> <li>3. Estrategias</li> <li>4. Recursos</li> <li>5. Evaluación</li> <li>6. Temporalización</li> </ol>	<b>TÉCNICA:</b>  La Observación  <b>INSTRUMENTO:</b> Lista de cotejo
		Ejecución	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Aplicación de juegos verbales</li> <li>8. Uso de estrategias</li> <li>9. Uso de recursos educativos</li> </ol>	
		Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Evaluación formativa</li> <li>11. Retroalimentación</li> <li>12. Metacognición</li> </ol>	
<b>Variable dependiente expresión oral</b>	“El desarrollo de habilidades del lenguaje oral en niños y niñas se lleva a cabo en diversos espacios informales y formales, incluyendo el hogar y la educación inicial. La familia inicia la práctica del lenguaje oral durante el juego y los diálogos	Claridad	Pronunciación Caridad Vocabulario	<b>TÉCNICA:</b> Observación  <b>INSTRUMENTO:</b> Lista de cotejo
		Fluidez	Velocidad Coherencia Uso de conectores Ausencia de pausas o vacilaciones	

	<p>espontáneos, mientras que la educación inicial tiene</p>	<p>Coherencia</p>	<p>Relación entre ideas Coherencia temática Lógico Organizado</p>	
	<p>la responsabilidad de orientar el acceso a un código más elaborado, enseñar cómo iniciar y finalizar conversaciones, respetar los turnos de habla, usar diferentes tipos de respuestas y utilizar el lenguaje con distintos propósitos, a través de diálogos cada vez más fluidos en narraciones, descripciones y explicaciones” (Coleman &amp; Goldenberg, 2009).</p>	<p>Persuasión</p>	<p>Argumentos sólidos Evidencias</p>	

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación es aplicada, Según Cívicos y Hernández (2007), la investigación aplicada o práctica se distingue por su enfoque en el análisis de la realidad social y la aplicación de sus hallazgos para mejorar estrategias y acciones específicas, contribuyendo así al desarrollo y perfeccionamiento de estas últimas. Esta aproximación también fomenta la creatividad y la innovación

#### **3.2. Nivel de investigación**

El nivel de investigación identificado en este contexto es el nivel aplicado. Este nivel se caracteriza por enfocarse en el análisis de la realidad social y la aplicación de los hallazgos obtenidos para mejorar estrategias y acciones específicas. En este caso, se busca contribuir al desarrollo y perfeccionamiento de estrategias mediante la investigación aplicada.

#### **3.3. Métodos de investigación**

El método científico, como método fundamental, es un procedimiento sistemático de investigación utilizado para producir nuevos conocimientos y

abordar problemas específicos. Este proceso comprende diversas etapas, que van desde la formulación de preguntas y la recopilación de datos hasta la creación de hipótesis, la realización de experimentos, la recopilación de resultados y la formulación de conclusiones (Hernández et al., 2014).

### 3.4. Diseño de investigación

El diseño es cuasiexperimental de cohorte, con evaluación antes y después. Es un diseño cuasiexperimental que incluye un pre test y un post test, utilizando un solo grupo de participantes.

Esquema:

<i>Pretest</i>	<i>Tratamiento</i>	<i>Post test</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

**Dónde:**

**01:** Pretest antes de aplicar el programa

**X:** Tratamiento: Programa de juegos verbales

**02:** Post test, después de aplicar el programa

### 3.5. Población y muestra

#### 3.5.1. Población

Estuvo representado por 148 estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC- 2023

**Tabla 1.Población de estudio.**

Grados y Sección	No. de alumnos
1er grado única	25
2do grado única	23
3er grado única	25
4to grado única	25
5to grado única	25
6to grado única	25
Total	148

Fuente: Nómina de matrícula 2023.

### **3.5.2. Muestra:**

El tipo de muestra elegida es la no probabilística por las facilidades para el desarrollo del presente estudio, conformada por 25 estudiantes de ambos sexos del primer 5to grado único de la Institución Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC. - 2023.

**Tabla 2.Muestra de estudio.**

CICLO V	No de alumnos
5to grado único	25
Total	25

Fuente: Nómina de matrícula 2023

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnicas:**

La técnica empleada fue la observación. La observación como técnica investigativa consiste en recopilar información objetiva mediante la observación directa de eventos o fenómenos sin intervenir ni influenciar. Es empleada en diversos campos de investigación para obtener datos imparciales.

#### **3.6.2. Instrumentos:**

- a. Lista de cotejo para evaluar la pertinencia del Programa de Juegos verbales
- b. Lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la expresión oral

### **3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación**

Se optó por utilizar una Lista de cotejo para evaluar el progreso en la expresión oral, que emplea una escala de "sí" y "no". Tres expertos (Juez 1, Juez 2 y Juez 3) participaron en este proceso. Se aplicó el Índice de Validez de Contenido (IVC) como una herramienta para evaluar aspectos como la adecuación,

comprensión, ausencia de ambigüedad y claridad de los elementos que conforman el instrumento, siguiendo la metodología de Polit y Beck (2006).

Se ha validado con la participación de 3 jueces obteniendo los resultados siguientes:

**Tabla 3. Resultados individual y total de la validación del el “lista de cotejo para la observación del desarrollo de la expresión oral, por los jueces**

<i>Pregunta</i>	<i>Total de expertos</i>	<i>Expertos de acuerdo</i>	<i>IVC</i>
<i>Ítem 1</i>	3	3	100
<i>Ítem 2</i>	3	3	100
<i>Ítem 3</i>	3	2	66.67
<i>Ítem 4</i>	3	2	66.67
<i>Ítem 5</i>	3	3	100
<i>Ítem 6</i>	3	3	100
<i>Ítem 7</i>	3	2	100
<i>Ítem 8</i>	3	2	66.67
<i>Ítem 9</i>	3	2	66.67
<i>Ítem 10</i>	3	3	100
<i>Ítem 11</i>	3	2	66.67
<i>Ítem 12</i>	3	2	66.67
<i>Ítem 13</i>	3	2	66.67
<i>Ítem 14</i>	3	3	100
<i>Ítem 15</i>	3	3	100
<i>Ítem 16</i>	3	3	100
<i>Ítem 17</i>	3	3	100
<i>Ítem 18</i>	3	3	100
<i>Ítem 19</i>	3	3	100
<i>Ítem 20</i>	3	2	66.67
		<i>Resultado</i>	86.7

Fórmula para obtener el porcentaje de validación

$$\% V = \Sigma Pt / N$$

$$\% V = 1733.36/20 \text{ (sumatoria de los tres jueces)} 86.66$$

$$\% V = 86.7 \%$$

Nota: El instrumento de investigación ha demostrado contar con una sólida validez, lo que indica que las preguntas son altamente relevantes y representativas según la mayoría o todos los expertos involucrados. El índice de validez de contenido (IVC) ha obtenido una puntuación del 86.7%, lo que confirma su aprobación dentro del rango indicado, que va del 75% al 100%.

Comentario: El Índice de Validez de Contenido (IVC) se presenta en formato porcentual y se divide en distintos intervalos para valorar la validez del contenido de una pregunta. Estos intervalos suelen abarcar desde el 0% hasta el 100%, y cada uno de ellos conlleva una interpretación particular:

- a. IVC de 0% a 25%: Demuestra que la pregunta carece de relevancia y representatividad según la mayoría de los expertos, lo que sugiere una baja validez de contenido.
- b. IVC de 25% a 50%: Refleja que la pregunta tiene cierta relevancia o representatividad, pero su validez de contenido no es muy sólida y podría requerir mejoras.
- c. IVC de 50% a 75%: Indica que la pregunta es relevante y representativa para la mayoría de los expertos, denotando una buena validez de contenido.
- b. IVC de 75% a 100%: Señala que la pregunta es altamente relevante y representativa según la mayoría o todos los expertos, evidenciando una excelente validez de contenido.

**Confiabilidad:**

Se empleó el método de Alfa de Cronbach (1955) para medir la fiabilidad del "Cuestionario de Actitudes Científicas". Esta evaluación comprendió una prueba preliminar con la participación de 5 personas, y el análisis de datos se efectuó mediante Microsoft Excel.

## **Coefficiente de confiabilidad**

**Tabla 4. Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	5	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	5	100,0

**Tabla 5. Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,801	15

### **3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Se ha realizado la codificación, revisión, registro y presentación de datos para la investigación, incluyendo tabulación, gráficos, cálculo de frecuencias y porcentajes.

### **3.9. Tratamiento estadístico**

Se llevó a cabo mediante el uso de software como Excel y SPSS versión 25 para analizar los datos recopilados en los instrumentos. Estos programas se emplearon para calcular medidas estadísticas como la media y la dispersión, así como para realizar pruebas de hipótesis mediante la comparación de medias a través de la prueba t de Student en muestras relacionadas o emparejadas.

### **3.10. Orientación ética filosófica y epistémica**

Para llevar a cabo este estudio, se han seguido cuidadosamente una serie de pautas y principios esenciales. En primer lugar, se han observado con rigurosidad las regulaciones que rigen la obtención de grados y títulos en la Universidad

Nacional Daniel Alcides Carrión. Además, se ha preservado la confidencialidad de los datos de los participantes de la muestra, garantizando su privacidad. De igual manera, se ha tratado a los integrantes de la muestra con respeto y consideración en todo momento, reconociendo su dignidad como individuos. La integridad de la investigación ha sido una prioridad, siguiendo estrictamente las normas de escritura y evitando cualquier forma de plagio o conducta cuestionable.

Por último, se ha cumplido con todas las regulaciones, directrices y áreas de investigación establecidas por la Oficina de Investigación del Vicerrectorado de la UNDAC. Estas medidas aseguran la validez y la ética del estudio en su totalidad.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

A continuación, se presenta un análisis detallado de los resultados de la investigación titulada "Efectividad del Programa de Juegos Verbales en la Mejora de la Expresión Oral en Estudiantes de Quinto Grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC" en Yanacancha, Pasco, en el año 2023.

Para llevar a cabo este estudio, se dividieron en dos fases claramente definidas. En la fase inicial, se llevó a cabo la planificación del proyecto, una exhaustiva revisión de fuentes bibliográficas tanto en formato físico como digital, y la creación de los instrumentos necesarios. En una etapa posterior, se procedió con la validación y evaluación de la confiabilidad de estos instrumentos, seguido de la recopilación y análisis de datos, pruebas de hipótesis, y la conclusión de la investigación con la preparación del informe final, cumpliendo con los requisitos institucionales correspondientes. La actividad de campo se centró en la administración del pre test, seguida del desarrollo del programa y, finalmente, la aplicación del post test.

Se comenzó aplicando una prueba inicial (pre test) que evaluó las actividades cotidianas de los participantes. En la misma fecha, se coordinó la ejecución de un total de cinco sesiones de intervención utilizando el Programa de Juegos Verbales diseñado para mejorar la expresión oral. Estas sesiones se llevaron a cabo siguiendo los procesos pedagógicos y didácticos establecidos por el Ministerio de Educación. Finalmente, se administró una prueba final (post test) para evaluar los resultados después de la intervención.

#### **4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados**

#### 4.2.1. Resultados del pre test

**Tabla 6. Resultados de la prueba de entrada para medir la expresión oral**

Estudiante	Preguntas																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
0001	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	15
0002	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	14
0003	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	12
0004	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12
0005	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11
0006	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11
0007	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	14
0008	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	12
0009	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	12
00010	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	11
00011	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15
00012	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12
00013	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	13
00014	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11
00015	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	10
00016	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	11
00017	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	12
00018	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	12
00019	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	14
00020	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	11
00021	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	14
00022	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	11
00023	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	12
00024	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	15
00025	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15

Fuente: Resultados de la lista de cotejo

*Nota:* En la tabla anterior se muestra los resultados del pre test para medir la expresión oral, muestran las respuestas de 25 estudiantes a una serie de 20 preguntas, en las que debían responder con "Sí" o "No". En general, se observa una variabilidad en las respuestas de los estudiantes, con puntajes que van desde 10 hasta 15 respuestas afirmativas. Algunos estudiantes parecen haber respondido de manera más positiva, mientras que otros mostraron un nivel ligeramente inferior de respuestas afirmativas. Estos resultados iniciales proporcionan una visión general de la disposición de los estudiantes a las preguntas planteadas antes de la implementación del programa de juegos verbales.

**Tabla 7. Estadísticos del pre test**

Estadísticos		
variable1		
N	Válido	25
	Perdidos	0

Fuente: Datos obtenidos utilizando SPSS- v22

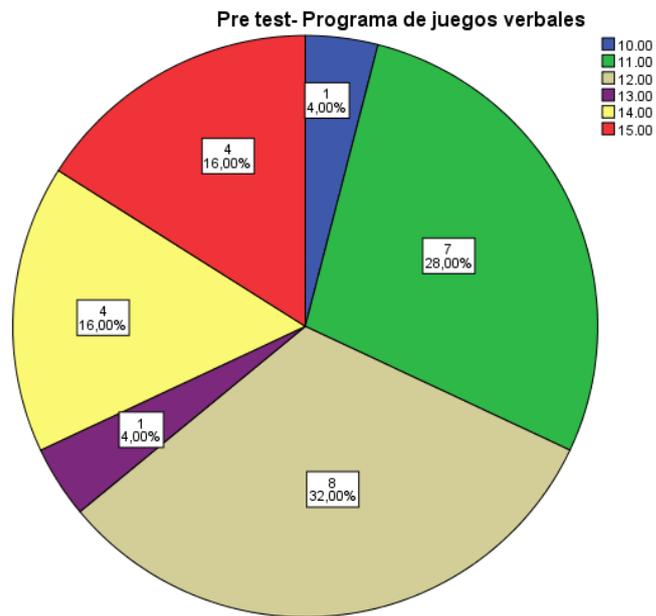
Nota La tabla anterior refleja que no se excluyó a ningún estudiante de la muestra, lo que confirma que los 25 estudiantes que formaron parte del estudio son considerados válidos y completaron el pre test.

**Tabla 8.frecuencia de los resultados del pre test**

Pre test- Expresión oral				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 10,00	1	4,0	4,0	4,0
11,00	7	28,0	28,0	32,0
12,00	8	32,0	32,0	64,0
13,00	1	4,0	4,0	68,0
14,00	4	16,0	16,0	84,0
15,00	4	16,0	16,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: IBM SPSS. V22.

**Gráfico 1. Prueba de muestra emparejadas con t de student.**



Nota: Los resultados del pre test del Programa de Juegos Verbales, para la expresión oral, muestran que, de los 25 estudiantes que participaron, el 4% obtuvo una puntuación de 10, el 28% obtuvo 11, el 32% obtuvo 12, el 4% obtuvo 13, el 16% obtuvo 14 y otro 16% obtuvo la puntuación máxima de 15. Esto indica una variabilidad en los puntajes, con la mayoría de los estudiantes obteniendo calificaciones en el rango de 11 a 15. El puntaje promedio se encuentra en el nivel de 12, lo que sugiere un rendimiento general sólido en el pre test del programa.

**Tabla 9. frecuencia de los resultados del pre test**

Estadísticos		
Pre test- Expresión oral		
N	Válido	25
	Perdidos	0
Media		12,4800
Error estándar de la media		,31156
Mediana		12,0000 12,00
Moda		

Desviación estándar	1,55778
Varianza	2,427
Rango	5,00
Mínimo	10,00
Máximo	15,00
Suma	312,00

Nota: En la tabla anterior, Los estadísticos del pre test del Programa de Juegos Verbales para la expresión oral, revelan que se obtuvieron datos de los 25 estudiantes participantes sin ninguna información faltante, lo que garantiza la integridad de la muestra. La puntuación promedio en este pre test fue de 12.48, indicando un rendimiento cercano a la mitad del puntaje máximo posible de 20. La mediana y la moda, ambas con un valor de 12, sugieren que esta puntuación fue la más común entre los estudiantes. La desviación estándar de aproximadamente 1.56 muestra que los puntajes estaban dispersos alrededor de la media, y la varianza de 2.43 cuantifica esta dispersión. El rango de 5 puntos, desde 10 hasta 15, muestra la amplitud de los puntajes. En resumen, estos estadísticos proporcionan una visión general del rendimiento de los estudiantes en el pre test, lo que servirá como punto de referencia para evaluar los efectos del Programa de Juegos Verbales en la mejora de la expresión oral.

#### **4.2.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados Post test.**

#### 4.2.2. Resultados del post test

**Tabla 10. Resultados de la prueba de salida – Expresión oral**

Estudiante	Preguntas																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
0001	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
0002	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
0003	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
0004	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
0005	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
0006	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17
0007	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
0008	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
0009	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
00010	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
00011	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
00012	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	16
00013	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
00014	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15
00015	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
00016	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
00017	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16
00018	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
00019	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
00020	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
00021	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	14
00022	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15
00023	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	17
00024	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	15
00025	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17

Fuente: Resultados de la lista de cotejo

*Nota:* En la tabla anterior Los resultados de la prueba de salida de la expresión oral, muestran el desempeño de los estudiantes en el programa de juegos verbales después de la intervención. Los puntajes van desde 14 hasta 20, con un promedio de aproximadamente 17.56. La mayoría de los estudiantes obtuvieron puntajes cercanos al puntaje máximo posible de 20, lo que sugiere una mejora significativa en sus habilidades de expresión oral después de participar en el programa. La puntuación más baja fue de 14, lo que aún indica un desempeño sólido. Estos resultados respaldan la efectividad del programa en la mejora de la expresión oral de los estudiantes.

**Tabla 11. Estadísticos del post test**

Estadísticos		
variable1		
N	Válido	25
	Perdidos	0

Fuente: Datos obtenidos utilizando SPSS- v22

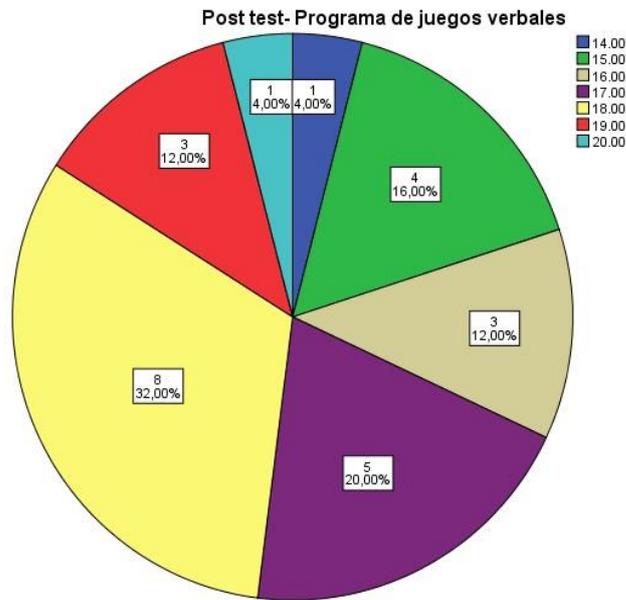
Nota La tabla anterior refleja que no se excluyó a ningún estudiante de la muestra, lo que confirma que los 25 estudiantes que formaron parte del estudio son considerados válidos y completaron el post test.

**Tabla 12. frecuencia de los resultados del post test  
Post test- Expresión oral**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 14,00	1	4,0		4,0
15,00	4	16,0		20,0
16,00	3	12,0		32,0
17,00	5	20,0	4,0	52,0
18,00	8	32,0	16,0	84,0
19,00	3	12,0	12,0	96,0
20,00	1	4,0	20,0	100,0
Total	25	100,0	32,0	
			12,0 4,0 100,0	

Fuente: IBM SPSS. V22.

**Gráfico 2. Resultados de la tabla de frecuencia del Post test**



Nota: Los resultados del pre test del Programa de Juegos Verbales para la expresión oral, muestra los resultados del post test después de que los estudiantes participaron en el Programa de juegos verbales. Los puntajes varían desde 14 hasta 20, con un promedio de aproximadamente 17.56. La mayoría de los estudiantes obtuvieron puntajes cercanos al puntaje máximo posible de 20, lo que indica una mejora significativa en sus habilidades de expresión oral después de la intervención. El 32% de los estudiantes obtuvo un puntaje de 18, y el 20% obtuvo un puntaje de 17, lo que sugiere un desempeño sólido en la mayoría de los casos. Estos resultados respaldan la efectividad del programa en la mejora de la expresión oral de los estudiantes.

**Tabla 13. Estadísticos descriptivos del post test**

<b>Estadísticos</b>		
Post test- Expresión oral		
N	Válido	25
	Perdidos	0
Media		17,1200
Error estándar de la media		,30725
Mediana		17,0000
Moda		18,00
Desviación estándar		1,53623
Varianza		2,360
Rango		6,00
Mínimo		14,00
Máximo		20,00
Suma		428,00

Nota: En la tabla anterior, Los estadísticos del post test del Programa de juegos verbales para la expresión oral, indican que se recopilieron datos de 25 estudiantes sin ninguna información faltante. La media de los puntajes es de aproximadamente 17.12, lo que sugiere un desempeño bastante sólido en general después de la intervención. La mediana, que es de 17.00, y la moda, que es de 18.00, muestran que la mayoría de los estudiantes obtuvieron puntajes cercanos a estos valores. La desviación estándar es de aproximadamente 1.54, lo que indica que los puntajes están relativamente cercanos a la media. El rango de puntajes va desde 14.00 hasta 20.00, lo que muestra la variabilidad en los resultados, pero en general, los estudiantes lograron mejoras significativas en sus habilidades de expresión oral después del programa. La suma total de los puntajes es de 428.

**Tabla 14. Estadísticos comparativos para el pre y post test**

**Estadísticos**

	Post test- Expresión verbal	Pre test- Expresión verbal
N Válido	25	25
Perdidos	0	0 12,4800
Media	17,1200	
Error estándar de la media	,30725	,31156 12,0000
Mediana	17,0000	12,00
Moda	18,00	
Desviación estándar	1,53623	1,55778
Varianza	2,360	2,427
Asimetría	-,293	,472
Error estándar de asimetría	,464	,464
Curtosis	-,615	-1,101 ,902
Error estándar de curtosis	,902	
Rango	6,00	5,00
Mínimo	14,00	10,00
Máximo	20,00	15,00
Suma	428,00	312,00

*Nota:* Los estadísticos comparativos entre el pre test y el post test de la expresión verbal muestran diferencias significativas en el desempeño de los estudiantes en la expresión oral. En el pre test, la media de puntajes fue de aproximadamente 12.48, mientras que en el post test, la media aumentó significativamente a aproximadamente 17.12. Esto indica que los estudiantes experimentaron una mejora sustancial en sus habilidades de expresión oral después de participar en el programa.

La mediana y la moda también aumentaron en el post test en comparación con el pre test, lo que respalda la idea de una mejora generalizada en el rendimiento de los estudiantes. La desviación estándar y la varianza disminuyeron

ligeramente en el post test, lo que sugiere que los puntajes de los estudiantes se volvieron más consistentes después de la intervención.

Además, la asimetría y la curtosis también muestran cambios. En el pre test, la asimetría es positiva (0.472), lo que indica una distribución sesgada hacia la derecha, mientras que en el post test, la asimetría es negativa (-0.293), lo que sugiere una distribución más balanceada. La curtosis también cambió de manera similar, indicando una distribución menos achatada en el post test.

En resumen, los resultados de estos estadísticos comparativos sugieren que el Programa de juegos verbales tuvo un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes en la expresión oral, ya que se observa un aumento en las puntuaciones promedio y una distribución más equilibrada de los puntajes en el post test en comparación con el pre test.

#### **4.3. Prueba de hipótesis**

##### **4.3.1. Prueba de la hipótesis general**

Para realizar la prueba de hipótesis se realizó la prueba de normalidad para determinar el tipo de prueba de hipótesis que se asumirá.

##### **Paso 1: plantear la hipótesis**

$H^1$ : Después del tratamiento  $x < y$

$H^0$ : Después del tratamiento  $x > y$

Si  $p = > 0.05$  Aceptamos la hipótesis nula

Si  $p < 0.05$  Rechazamos la hipótesis nula

##### **Paso 2. Nivel de significancia**

Se ha determinado el nivel de significancia en este contexto, el cual es  $\alpha = 0,05$

##### **Paso 3.**

Se utilizó un enfoque estadístico basado en la prueba t para una muestra, también conocido como "muestras apareadas" o "muestras relacionadas". Este análisis se aplicó a estudiantes que pertenecen al mismo grupo. El nivel de significancia elegido para las hipótesis planteadas fue  $\alpha = 0,05$ , con una prueba de una sola cola. Los resultados presentados se obtuvieron mediante el software SPSS.

**Tabla 15. Correlación de las variables 1 y la variable 2**

**Estadísticas de muestras emparejadas**

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Pre test- Expresión oral	12,48	25	1,558	,312
Post test- Expresión oral	17,12	25	1,536	,307

Nota:

En este conjunto de estadísticas de muestras emparejadas, se observan dos pares de datos relacionados. En el primer par, que corresponde al "Pre test- Expresión oral", la media de los valores es de 12,48, con una muestra de 25 observaciones. La desviación estándar es de aproximadamente 1,558 y el error estándar de la media es de alrededor de 0,312.

En el segundo par, que corresponde al "Post test- Expresión oral", la media de los valores es de 17,12, también con una muestra de 25 observaciones. La desviación estándar es de aproximadamente 1,536 y el error estándar de la media es de alrededor de 0,307.

Estos datos indican que, en promedio, los valores del "Post test-Expresión oral" son significativamente más altos que los del "Pre test- expresión oral", lo que sugiere un posible efecto positivo del programa en la mejora de las puntuaciones.

**Tabla 16. Prueba de muestra emparejadas con t de student.**

**Prueba de muestras emparejadas**

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
1 Par Pre test- Expresión oral - Post test- Expresión oral	-4,640	2,139	,428	-5,523	-3,757	- 10,84	9 24	,000

Nota:

La prueba de hipótesis realizada utilizando muestras emparejadas tiene como objetivo evaluar si hay una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el "Pre test- Expresión oral" y los puntajes obtenidos en el "Post test- Expresión oral". En seguida la interpretación de los resultados:

Media de las diferencias emparejadas: La media de las diferencias entre los puntajes del pretest y el post test es de aproximadamente -4,640. Desviación estándar de las diferencias emparejadas: La desviación estándar de estas diferencias es de aproximadamente 2,139. Media de error estándar: La media de error estándar es de aproximadamente 0,428. Intervalo de confianza del 95% para la diferencia: El intervalo de confianza del 95% para la diferencia en los puntajes va desde 5,523 hasta -3,757. Valor t y grados de libertad: El valor t calculado es de -10,849 con 24 grados de libertad. Valor de significancia (Sig. bilateral): El valor de significancia (pvalor) es de 0,000.

**Interpretación:**

Dado que el valor de significancia (p-valor) es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), podemos concluir que existe una diferencia significativa entre los puntajes del pretest y el post test en relación con la expresión oral. En otras palabras, los estudiantes experimentaron una mejora estadísticamente significativa en sus puntajes después de participar en el programa de juegos verbales. La diferencia entre las puntuaciones es negativa, lo que sugiere que los puntajes aumentaron en el post test en comparación con el pretest. Esta diferencia es estadísticamente significativa y no se debe al azar. Por lo tanto se aprueba la hipótesis central de investigación que indica que "***La aplicación del Programa de juegos verbales mejora la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco2023***"

#### **4.4. Discusión de resultados**

Los resultados de esta investigación cuasi experimental, que tenía como objetivo Determinar los efectos del Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC, Este estudio involucró la aplicación del instrumento de investigación denominado "Lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la expresión oral". La prueba de hipótesis empleando muestras emparejadas tuvo como propósito evaluar si existían diferencias significativas entre los puntajes del "Pre test- Expresión oral" y el "Post test- Expresión oral". Los resultados evidenciaron que la media de las diferencias emparejadas entre los puntajes fue de alrededor de -4,640, con una desviación estándar aproximada de 2,139 y una media de error estándar de 0,428. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia de puntajes se sitúa entre -5,523 y -3,757. El valor t calculado fue de -10,849 con 24 grados de

libertad, y el p-valor resultó ser 0,000. Dado que el p-valor es menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), se concluye que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pretest y el post test, lo que sugiere que los estudiantes experimentaron una mejora significativa en la expresión oral después de participar en el Programa de Juegos Verbales. Esta diferencia no es aleatoria y respalda la hipótesis central de investigación que afirmaba que la aplicación del programa tenía un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de expresión oral en los estudiantes de quinto grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023. En resumen, se confirma el efecto positivo del programa en el desarrollo de estas habilidades en los niños. Así mismo, Los estudiantes de quinto grado de primaria inicialmente obtuvieron una calificación de 12 en la escala numérica antes de la implementación del programa de juegos verbales destinado a potenciar su expresión oral. Según los lineamientos del Ministerio de Educación del Perú, esta puntuación los ubicó en la categoría "B", que indica que estaban en proceso de alcanzar el nivel esperado en relación con la competencia. Esto implicaba que necesitaban un acompañamiento durante un período razonable para lograrlo. Sin embargo, tras la implementación exitosa del programa educativo de "Juegos Verbales" diseñado para mejorar su expresión oral, los estudiantes mejoraron significativamente sus puntajes, alcanzando una calificación numérica de 17. De acuerdo con las directrices del Ministerio de Educación, esta nueva puntuación los sitúa en la categoría "A", lo que significa que han alcanzado el nivel esperado en relación con la competencia. Esto se traduce en un manejo satisfactorio de todas las tareas propuestas en el programa dentro del tiempo establecido. Resultados que guardan relación el estudio de Caicedo (2021) que enfatizó la importancia de implementar juegos tradicionales en la educación de

los niños. Destacaron que a través de estos juegos, los niños pueden conocer más sobre su propia cultura y los juegos que sus abuelos y padres solían disfrutar en su tiempo libre. Además, estos juegos pueden permitir a los niños participar activamente en la reconstrucción de variables que contribuyen a su aprendizaje y desarrollo infantil. En la línea de este estudio posible encontrar similitudes en el énfasis en el uso de juegos como una estrategia pedagógica para mejorar habilidades específicas, en este caso, la expresión oral. Ambos estudios respaldan la idea de que los juegos pueden ser efectivos para el desarrollo de habilidades en los niños, aunque tu estudio parece estar enfocado en un grupo de estudiantes de quinto grado y utilizar un programa específico de "Juegos Verbales" para lograr mejoras en la expresión oral. Del mismo modo, el estudio de Cabrera y Del Rozal (2018), los resultados diagnósticos de la variable de expresión oral, que incluyeron aspectos como fonología, sintaxis y semántica, revelaron que, de los indicadores considerados en el estudio, solo un máximo de 2 indicadores estaban en el nivel de "siempre", mientras que el 65% de los indicadores se encontraban en el nivel de "a veces". Se puede observar una similitud en la preocupación por mejorar la expresión oral de los estudiantes a través de enfoques pedagógicos específicos. Ambos estudios resaltan la importancia de utilizar estrategias lúdicas y programas diseñados para fortalecer las habilidades de expresión oral en niños de diferentes grados de educación primaria. Asimismo con el estudio de Loyola y Lucas (2020) llevaron a cabo una investigación titulada "Programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca - Yanahuanca -2018". Su objetivo principal fue evaluar la influencia del programa de estimulación "juego y me

involucro" en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en estudiantes de primaria.

Este estudio, que utilizó un diseño cuasiexperimental y tuvo una muestra de 3014 estudiantes, concluyó que la ejecución del programa de estimulación "juego y me involucro" tenía un impacto significativo en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca, alcanzando un nivel de desempeño bueno. Se nota que ambos comparten el objetivo de potenciar el desempeño académico y el proceso de aprendizaje de los alumnos, a pesar de centrarse en disciplinas académicas distintas. Mientras que tu investigación se concentra en la mejora de la expresión oral en estudiantes de quinto grado, el estudio de Loyola y Lucas se enfoca en el ámbito de la comunicación y las matemáticas en estudiantes de primaria. Ambos trabajos subrayan la relevancia de implementar programas específicos diseñados para tener un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Entonces concluimos indicando que la aplicación del Programa de juegos verbales mejora la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023.

## CONCLUSIONES

1. Los resultados de la prueba de hipótesis utilizando muestras emparejadas indican que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pretest y el post test de expresión oral de los estudiantes de quinto grado. Esto se respalda por el valor extremadamente bajo del p-valor ( $p < 0,001$ ), que es significativamente menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ). Por lo tanto, se concluye que la participación en el Programa de Juegos Verbales resultó en una mejora sustancial en las habilidades de expresión oral de los estudiantes.
2. El análisis de las diferencias emparejadas revela una media de aproximadamente -4,640 en la mejora de los puntajes de expresión oral después de la implementación del programa. Además, el intervalo de confianza del 95% para la diferencia de puntajes se encuentra entre -5,523 y -3,757, lo que confirma que la mejora es estadísticamente significativa y no se debe al azar. Esta conclusión respalda la hipótesis central del estudio, que sostenía que la aplicación del programa tendría un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades de expresión oral en los estudiantes de quinto grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023.
3. La implementación del programa de juegos verbales tuvo un impacto significativo en el desempeño de los estudiantes de quinto grado en cuanto a su expresión oral. Inicialmente ubicados en la categoría "B" según los estándares del Ministerio de Educación del Perú, lo que indicaba que estaban en proceso de alcanzar el nivel esperado en competencia, los estudiantes avanzaron considerablemente y alcanzaron una calificación de 17, lo que los ubicó en la categoría "A". Esto demuestra que el programa no solo ayudó a cerrar la brecha entre su nivel inicial

y el nivel esperado, sino que también los llevó a un nivel de competencia satisfactorio.

4. La transformación de los puntajes de los estudiantes de quinto grado, pasando de la categoría "B" a la categoría "A" después de la implementación del programa de juegos verbales, respalda la efectividad de esta intervención educativa. Estos resultados indican que el programa no solo logró mejoras significativas en la expresión oral de los estudiantes, sino que también los preparó para un manejo satisfactorio de las tareas propuestas en el programa dentro del tiempo establecido, lo que sugiere un desarrollo sólido de sus habilidades en esta área.

## RECOMENDACIONES

1. Los docentes pueden fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas y juegos verbales en los estudiantes creando un ambiente de aprendizaje positivo y seguro. Esto implica promover la aceptación y el respeto entre los estudiantes, fomentar una comunicación abierta, garantizar la inclusión de todos los estudiantes, ver los errores como oportunidades de aprendizaje, valorar la diversidad de voces y experiencias, dedicar tiempo suficiente a las actividades, proporcionar retroalimentación constructiva, variar las actividades, modelar ejemplos efectivos y ofrecer apoyo individualizado según sea necesario. Un ambiente de aprendizaje de este tipo motiva a los estudiantes a participar activamente y contribuye al desarrollo de sus habilidades comunicativas y juegos verbales.
2. Se sugiere que las autoridades educativas consideren la integración de programas específicos de juegos verbales y habilidades comunicativas en transversalidad, brindando a los docentes la capacitación y recursos necesarios para su implementación efectiva. Esto ayudará a fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y una preparación más sólida para su futuro..
3. A los padres de familia, se les exhorta que fomenten la práctica de juegos verbales y la comunicación abierta en casa, ya que esto contribuirá al desarrollo de las habilidades de expresión oral y comunicación de sus hijos. Estas habilidades son fundamentales para su éxito académico y personal en el futuro.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bedoya, A. (1982)** Guía metodológica integrada del aprestamiento. Lima: Ministerio de educación.
- Bruner, J. (1983). La conversación del niño: aprendiendo a usar el lenguaje. Oxford University Press.
- Caicedo, V. (2021). Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa. [Tesis de Maestría, Universidad de la Sabana].  
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/50051/TESIS%20AMPARO%20CAICEDO%20VEGA.pdf?sequence=1>
- Cabrera, J. y Del Rosal, S. (2018). Estrategias lúdicas para desarrollar la expresión oral en los niños de primer grado de primaria. I.E.N°82389 Huamborco, distrito Sitacocha, provincia Cajabamba. [Tesis de grado de Bachiller. Universidad Pedro Ruiz Gallo].  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/2615/BC-TES-TMP-1490.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casanova S. y Roldán V. (2016). Alcances sobre la didáctica de la expresión oral y escrita en el aula de enseñanza media. Estudios pedagógicos. 42. 41-55. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052016000300005>
- Cívicos, A. y Hernández, M. (2007). Algunas reflexiones y aportaciones en torno a los enfoques teóricos y prácticos de la investigación en trabajo social. Revista Acciones e investigaciones sociales, 23, 25-55.

Flores, M. (2014). Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguajes de los niños de 3 a 4 años de edad en el centro infantil del buen vivir Carolina Teran de Quito. [Tesis para la obtención de Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Educación Infantil. Universidad de las Fuerzas Armadas].

<http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/9680>

Gutiérrez , L. y Páez, P. (2015), Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Javier Heraud” de Huancán – Huancayo. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional del Centro del Perú].

<https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/2880/Gutierrez%20Lopez.pdf?sequence=1>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la

Investigación. MC Graw Hill.

Krafft, K. E. y Berk, L. E. (2011). El juego y el aprendizaje en la educación de la primera infancia. Pearson.

Loyola, J. y Lucas, O. (2020). Programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca - Yanahuanca -2018. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].

[http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2382/1/T026\\_44747435\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2382/1/T026_44747435_T.pdf)

Martínez, Ch., Tocto, T. y Palacios, L.(2015). La expresión oral en los niños y los cuentos. UCV-Hacer. Revista de investigación y cultura, 4(2), 116-120.

<https://www.redalyc.org/pdf/5217/521751974012.pdf>

Palomino R. (2015). La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la Institución Educativa “Francisco Lizarzaburu. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Trujillo].

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/3931/TESIS%20MA>

[ESTRIA%20CARMEN%20KARINA%20PALOMINO%20REYMUNDO.pdf](#)

?sequence=1&isAllowed=y

Pérez. E. y Zayas, F. (2007). Competencia en comunicación lingüística. Alianza Editorial

Pérez, J. (2000). La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. Revista de Investigación

Educativa, (18) 2, 261-287. <https://revistas.um.es/rie/article/view/121001>

Piaget, J. (1964). El juego, los sueños y la imitación en la infancia. Norton.

Rodríguez, M. y Kétchup, M. (2008). Creatividad en los juegos y juguetes. México: Pax

Romo, P. (2015). Didáctica y evaluación de la comunicación oral. ANALES de la

Universidad Central del Ecuador (1)373. 329-341.

Sabaté, T. (2009). Juegos para pensar en grande. Narcea Ediciones.

Vygotsky, L. S. (1978). Pensamiento y lenguaje. Ediciones Paidós.

## **ANEXOS**

## LISTA DE COTEJO PARA LA OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL

Código del estudiante .....

Institución Educativa: .....

### Instrucciones:

Esta ficha sirve para registrar los datos de los comportamientos observados en el desarrollo de la expresión oral

Escala: SI = 1 NO = 0

Nº	ASPECTOS DE LA EXPRESIÓN ORAL	SI (0)	NO (1)	OBSERVACIONES
<b>CLARIDAD</b>				
1	¿Puedes decirme en una frase qué es lo que acabas de leer en el libro?			
2	¿Puedes nombrar los tres personajes principales de la historia que acabamos de			
3	¿Puedes explicar cómo resolverías este problema matemático en voz alta?			
4	¿Puedes leer esta oración en voz alta para mí?			
5	¿Puedes decirme cuál es el propósito principal de este texto que acabas de leer en voz alta?			
<b>FLUIDEZ</b>				
6	¿El estudiante habla con fluidez sin interrupciones o pausas excesivas?			
7	¿El estudiante puede explicar su punto de vista de manera fluida y coherente?			
8	¿El estudiante puede contar una historia de manera fluida sin perder el hilo de la narración?			
9	¿El estudiante puede expresar sus ideas con fluidez en una conversación con sus			
10	¿El estudiante puede responder preguntas con fluidez y sin titubear?			
<b>COHERENCIA</b>				
11	¿El mensaje que transmitió el estudiante fue claro y fácil de entender?			

12	¿Las ideas que expuso el estudiante se relacionaron entre sí y formaron un discurso			
13	¿El estudiante logró expresar sus ideas de manera ordenada y estructurada?			
14	¿El estudiante utilizó adecuadamente conectores y marcadores discursivos para unir			
15	¿El estudiante logró expresar sus ideas de forma lógica y comprensible para el receptor?			
<b>PERSUASIÓN</b>				
16	¿Logró convencerme con su argumento?			
17	¿Fue capaz de presentar sus ideas de manera clara y convincente?			
18	¿Utilizó ejemplos o evidencia para respaldar su argumento?			
19	¿Fue capaz de responder a preguntas o refutaciones de manera efectiva?			
20	¿Utilizó un tono de voz y lenguaje corporal adecuados para persuadir a la audiencia?			

DESCRIPTIVES VARIABLES=VAR00001  
/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

### Descriptivos

[Conjunto\_de\_datos0]

**Estadísticos descriptivos**

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre test	25	10,00	15,00	12,4800	1,55778
N válido (por lista)	25				

FRECUENCIES VARIABLES=VAR00001  
/ORDER=ANALYSIS.

### Frecuencias

**Estadísticos**

Pre test

N	Válido	Perdidos
	25	0

**Pre test**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 10,00	1	4,0	4,0	4,0

**Estadísticas de muestras emparejadas**

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Pre test- Programa de juegos verbales	12,4800	25	1,55778	,31156
Post test- Programa de juegos verbales	17,1200	25	1,53623	,30725

**Correlaciones de muestras emparejadas**

	N	Correlación	Sig.
Par 1 Pre test- Programa de juegos verbales & Post test- Programa de juegos verbales	25	,045	,832

**Prueba de muestras emparejadas**

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Pre test- Programa de juegos verbales - Post test- Programa de juegos verbales	-4,64000	2,13854	,42771	-5,52274	-3,75726	-10,849	24	,000

MEANS TABLES=VAR00001 BY VAR00002  
/CELLS=MEAN COUNT STDDEV.

**Medias**

Activar Wi  
Ve a Configur.

ticas de muestras en  
ciones de muestras e  
de muestras empare

en de procesamiento

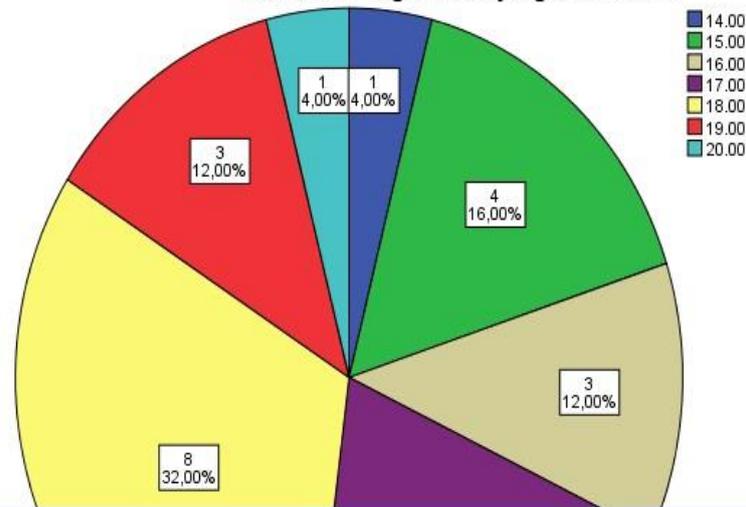
en de procesamiento  
s de normalidad  
- Programa de juegos  
ilos  
ífico Q-Q normal  
ífico Q-Q normal sin t  
it- Programa de juego  
ilos  
ífico Q-Q normal  
ífico Q-Q normal sin t

ticas de muestras en  
ciones de muestras e  
de muestras empare

**Post test- Programa de juegos verbales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	14,00	1	4,0	4,0
	15,00	4	16,0	20,0
	16,00	3	12,0	32,0
	17,00	5	20,0	52,0
	18,00	8	32,0	84,0
	19,00	3	12,0	96,0
	20,00	1	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

**Post test- Programa de juegos verbales**



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
11										
12			Hoja de trabajo de Los juegos verbales y Expresión oral							
13			<b>1. Planteamos las hipótesis</b>							
14			Ho: $\mu_1 = \mu_2$							
15			Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$							
16			<b>2. Nivel de significancia</b>							
17			alfa 0.05							
18			<b>3. Prueba estadística</b>							
19			Prueba t para muestras relacionadas							
20			<b>analizar/comparar medias/prueba t para muestras relacionadas / pasan el pre y post test / opciones, verificar alfa/aceptar</b>							
21			<b>4. Criterio de decisión</b>							
22			si $p > 0.05$ , aceptamos la Ho y rechazamos la Ha							
23			si $p < 0.05$ , rechazamos la Ho y aceptamos la Ha							
24			<b>5. Resultados y conclusión</b>							
25			Tabla 1							
26			Prueba t para muestras relacionadas del Pre y post test del programa "Aprendiendo a avererme mas"							

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023..

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA						
¿Cómo mejora con la aplicación del Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023?	Determinar los efectos del Programa de juegos verbales en la mejora de la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023.	La aplicación del Programa de juegos verbales mejora la expresión oral, en niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC – Yanacancha - Pasco-2023.	Variable 1 Programa de juegos verbales  Variable 2 Expresión oral	<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b> Aplicada <b>DISEÑO CUASIEXPERIMENTAL</b> Esquema: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Pretest</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Tratamiento</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Post test</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O1</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">O2</td> </tr> </table> Dónde: O1 :Pretest antes de aplicar el programa X :Tratamiento: Programa de juegos verbales O2 : Post test, después de aplicar el programa	<i>Pretest</i>	<i>Tratamiento</i>	<i>Post test</i>	O1	X	O2
<i>Pretest</i>	<i>Tratamiento</i>	<i>Post test</i>								
O1	X	O2								
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>		<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>						
a. ¿Cuál es el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, antes de la aplicación del Programa de juegos verbales?	a.Conocer el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, antes de la aplicación del Programa de juegos verbales	a. El nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, antes de la aplicación del Programa de juegos verbales, se ubica en bajo a medio..		Población. - Estuvo representado por 148 estudiantes  Muestra. – No probabilística representada por 25 estudiantes de ambos sexos del primer 5to grado único						
b. ¿Cuál es el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, después de la aplicación del Programa de juegos verbales?	b.Conocer el nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, después de la aplicación del Programa de juegos verbales	b. El nivel de expresión oral que presentan los niños del 5to grado del Laboratorio Pedagógico de Primaria de la UNDAC de Yanacancha, Pasco, después de la aplicación del Programa de juegos verbales. Se ubica entre medio a alto..		<b>TÉCNICAS</b> Observación <b>INSTRUMENTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejo para evaluar la pertinencia del Programa de Juegos verbales</li> <li>• Lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la expresión oral</li> </ul>						