



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral, Guayaquil, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Pareja Trejo, Ana Narcisa (orcid.org/0000-0001-8891-4920)

ASESORA:

Dra. Vargas Farias, Ana Melva (orcid.org/0000-0003-4402-7857)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi familia dedico esta tesis, que son el motor de mi vida ya que son parte muy importante de mi motivación, gracias a ellos por cada palabra de apoyo, por cada momento en familia sacrificado para ser invertido en el desarrollo de este trabajo, gracias por entender que el éxito demanda algunos sacrificios que serán justamente para su bienestar.

Pareja Trejo Ana Narcisa.

Agradecimiento

Le agradezco a mi Dios por haberme dado la vida, la fuerza y las oportunidades de crecer y mejorar constantemente, no ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a su amor, a su inmensa bondad.

Pareja Trejo Ana Narcisa.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I.- INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	13
III. METODOLOGÍA	26
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	26
3.2. Variable y operacionalización	27
3.3. Población, muestra y muestreo	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.5. Procedimiento.....	29
IV. RESULTADOS	32
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	40
VI. CONCLUSIONES.....	46
VII. RECOMENDACIONES	48
ANEXOS.....	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Nivel de lenguaje antes y después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas.....	32
Tabla 2 Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes de la aplicación del Programa de actividades lúdicas.....	33
Tabla 3 Nivel de lenguaje y sus dimensiones después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas.....	34
Tabla 4 Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes y después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas.....	36
Tabla 5 Estadística de muestras emparejadas.....	37
Tabla 6 Prueba de muestras emparejadas.....	37
Tabla 7 Estadística de muestras emparejadas.....	38
Tabla 8 Prueba de muestras emparejadas.....	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de lenguaje antes y después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas.....	32
Figura 2 Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes de la aplicación del Programa de actividades lúdicas.....	33
Figura 3 Nivel de lenguaje y sus dimensiones después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas	35
Figura 4 Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes y después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas	36

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general Determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022.

El tipo de investigación fue experimental con diseño pre -experimental con un solo grupo con pre y post test. La población y la muestra la conformaron 30 niños. La técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejo para valorar el lenguaje dividido en sus tres dimensiones: forma, contenido y uso.

Como resultado se tuvo que el 80% de niños lograron incrementar el nivel lenguaje de no logrado al nivel logrado y de acuerdo a la Tde Student existe una diferencia de medias de 24.733, entre el pre y post test y por tener un p valor =0,00 la diferencia de medias es significativa, por tanto, se concluyó que el programa de actividades lúdicas mejoró significativamente el lenguaje.

Palabras clave: Programa, lenguaje, actividades lúdicas.

Abstract

The general objective of this research was to determine the effect of the application of the program of play activities to stimulate language in 3 year old children of the Guayaquil 2022 Child Development Services (Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022).

The type of research was experimental with a pre-experimental design with a single group with pre- and post-test. The population and the sample consisted of 30 children. The technique used was observation and the data collection instrument was a checklist to assess the language divided into three dimensions: form, content and use.

As a result, 80% of the children were able to increase their language level from not achieved to achieved level and according to the student's t-test there is a mean difference of 24.733 between the pre- and post-test and because the p-value = 0.00 the mean difference is significant, therefore, it was concluded that the program of play activities significantly improved language.

Keywords: Program, language, play activi.

I.- INTRODUCCIÓN

El lenguaje es una habilidad imprescindible en las personas y se va adquiriendo desde que se nace al momento en que llora para comunicar lo que necesita y va a continuar a lo largo de su existencia porque forma parte de la socialización con los demás, porque gracias a él, el individuo se comunica, comprende y expresa lo que piensa o siente. El lenguaje forma parte de un proceso y aparece desde cuando el bebé nace y emite el llanto y luego se perfecciona con el tiempo (Méndez & Vargas, 2022)

Investigaciones internacionales relacionados al lenguaje como la de la Fundación Independiente Centrada en la Educación del Reino Unido han evidenciado que el 96% de los padres se sienten preocupados por el habla y lenguaje de sus hijos menores y que a consecuencia de la pandemia por no estar en contacto con los demás, se ha observado que el aprendizaje de vocabulario ha decrecido, esto aún más porque los niños no pueden ver en las otras personas las gesticulaciones cuando articulan las palabras por la utilización del cobertor de boca (BBC News Mundo, 2021)

Asimismo, en América Latina, la situación se hizo más crítica durante estos últimos años porque antes de la pandemia un promedio de 3,6 millones de estudiantes de tres a cuatros años estaban en peligro de no obtener su pleno potencial y ahora con la crisis sanitaria, esta situación ha empeorado porque ellos no han tenido interacción con las demás personas perjudicando aún más su desarrollo sociocognitivo (UNICEF, 2020).

Por ello, muchos países se vienen preocupando por el desarrollo de los niños pequeños, aún más con las cifras que UNICEF recalca en cuanto al aprendizaje temprano de los niños entre 3 y 4 años, el cual está siendo afectado porque más del 50% de niños en 74 países, de los cuales 14 pertenecen a América Latina, tienen un padre que participa de las actividades de aprendizaje temprano o juega con ellos,

factor muy importante para el desarrollo de niño en esta edad. (UNICEF, 2017). El juego en la etapa preescolar se constituye trascendental en los niños porque gracias a él, están predispuestos a aprender en forma activa, cooperativa y participativa (Calderón, 2019).

Con relación a lo antes expuesto, es que el estado ecuatoriano se viene preocupando para que los niños desde muy temprana edad sean estimulados a través de estrategias a fin que puedan adquirir un desarrollo saludable físico, socioemocional, lingüístico y cognitivo (Sotomayor, et al., 2020). En tal sentido, es muy importante, para que el niño en esta etapa de desarrollo adquiera un lenguaje acorde a su edad, que sea estimulado mediante diferentes estrategias. Por ello, el gobierno ecuatoriano a través del MIES y MINEDUC contribuyen a promover el desarrollo en los niños hasta los 5 años (Reyes, 2021).

Una de las estrategias que ayuda al desarrollo infantil es el juego, sobre todo contribuye en la adquisición del lenguaje a temprana edad, pero pese a la envergadura que ha ido adquiriendo, muchos padres y madres de familia y hasta docentes no impulsan en forma adecuada a los niños en esta etapa de desarrollo, lo cual provoca dificultades en el lenguaje.

Esta situación se hace evidente en el servicio Desarrollo Infantil Integral que atiende a 45 niños de la comunidad de Guayaquil, niños que provienen de familias disfuncionales, donde la mayoría de ellos a parte de los escasos recursos económicos con los que viven, son expuestos a violencia familiar, originándoles problemas de lenguaje. Problemática que se acentúa más cuando los padres en el momento de enseñarles los nombres de las cosas, optan por cambiarlos por apodos o sobrenombres o usar diminutivos, lo que genera un desarrollo tardío en el lenguaje de los infantes.

Asimismo, el sentirse cohibidos o atemorizados por formar parte del circuito de violencia familiar les genera aún más problemas de lenguaje y de socialización

porque no pueden expresar coherentemente lo que necesitan, obstaculizando el adecuado proceso por aprender.

Si en los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil no se tomara ninguna iniciativa por contribuir a mejorar esta situación, los problemas de lenguaje en los niños persistieran y lo más probable es que cuando iniciaran su etapa escolar no alcanzarían las competencias propuestas y tendrían emociones de fracaso, baja autoestima por no sentirse adecuadamente preparado expresar sus ideas a través del lenguaje. Para contrarrestar esta realidad existente, se hace imprescindible diseñar un programa lúdico para estimular el lenguaje de los niños a través del juego, estrategia muy interesante e importante para los niños en esta edad.

De acuerdo a lo expuesto se plantea el siguiente problema general ¿Qué efectos tienen la aplicación de un programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022?, y como problemas específicos se tiene: ¿Cuál es el nivel de lenguaje de los niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes de aplicar el programa de actividades lúdicas?; ¿Cuál es el nivel de lenguaje de los niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 después de aplicar el programa de actividades lúdicas?; ¿Qué diferencias hay en el nivel de lenguaje de los niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes y después de aplicar el programa de actividades lúdicas?.

La presente investigación se justifica teóricamente porque se hace preciso otorgar información nueva para fortalecer los conocimientos sobre actividades en base al juego para incentivar el lenguaje de los infantes, lo que dará pie a la aplicación de un programa que fortalezca el proceso de desarrollo en los niños que forman parte del Servicio de Desarrollo Infantil, a partir de los aportes de los teóricos como Piaget, Vygotsky y Chomsky para la variable lenguaje; y, Piaget, Erick Erikson y Vygotsky para la variable actividades lúdicas.

Se justifica de forma práctica porque busca la mejora de un escenario latente en la entidad, favoreciendo la estimulación del proceso de lenguaje en los niños de 3 años y así prepararlos para aprender. Igualmente, presenta una justificación metodológica porque favorece al contexto científico con una propuesta de un programa basado en actividades lúdicas, las cuales pueden ponerse en práctica, adaptándolas de acuerdo a las necesidades de los infantes en cualquier ámbito que tenga una problemática de lenguaje igual o similar, y así contribuir al desarrollo infantil. También tiene una relevancia social porque va a beneficiar a los infantes que forman parte del Servicio de Desarrollo Infantil Guayaquil primordialmente, a sus tutoras o especialistas que los tienen a cargo y a los padres de familia, porque la propuesta del programa es aplicada a fin de obtener resultados favorables en la mejora del lenguaje de los niños.

La investigación planteó como objetivo general: Determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022; como objetivos específicos se plantearon: Estimar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes de aplicar el programa de actividades lúdicas; Estimar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 después de aplicar el programa de actividades lúdicas; Comparar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes y después de aplicar el programa de actividades lúdicas.

De la misma manera se diseñaron las hipótesis siguientes: como general, la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora significativamente el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil; y como específicas: Existen diferencias significativas en el nivel de lenguaje y sus dimensiones antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil.

II. Marco teórico

Como parte de los estudios previos ejecutados en el plano internacional, se tiene a Arriola (2020) que se propuso buscar si el modelo educativo basado en el juego verbal estimulaba el lenguaje oral de los niños, para lo cual, desarrolló una investigación experimental con diseño cuasi experimental con grupo estudio y control y además con el pre y post test. 58 niños en dos grupos de 29, conformaron la muestra, a los cuales se les aplicó como técnica la observación de forma sistemática y como instrumento, una evaluación de lenguaje oral. Entre las conclusiones, se tiene que antes de aplicar el modelo antes mencionado, el 60% de los niños debían mejorar el desarrollo de su lenguaje, mientras que el 40%, se encontraban en retraso; después de haber aplicado el modelo en base a juego, los niños mejoraron de forma significativa el desarrollo del lenguaje oral en un 89.7%. Con este resultado se confirma que el modelo pedagógico aplicado en niños de 4 años tiene significatividad.

También, Fernández (2021), a través de su propuesta de intervención con metodología lúdica se propone estimular la oralidad en 10 niños que fueron parte de la muestra censal para el desarrollo del estudio. Por ello, realizó una investigación de tipo básica que describiera el nivel de oralidad en los niños y propositiva porque aportó con el programa de juegos verbales. Se utilizó la ficha de observación como instrumento para cada uno de los niños, cuyas conclusiones determinaron que el 80% de estudiantes, en las cuatro dimensiones de la oralidad: fonología, morfosintaxis, semántica y pragmática, presentaban niveles medianamente inadecuados, los cuales requerían una mayor intervención para su estimulación. Asimismo, el programa acogió la teoría cognitiva de Piaget para la elaboración de sus actividades las cuales se caracterizaban por su dinamismo y participación.

De la misma forma Briceño y Ramos (2020), en su estudio para conocer cómo la estrategia basada en juegos verbales influenciaba en la expresión oral de los niños, desarrolló una investigación descriptiva explicativa con diseño pre

experimental en 18 niños de primer y segundo grado de primaria. Se les administró una ficha de observación como instrumento para recoger los datos. Los resultados demostraron que el programa tuvo una eficacia del 64.3% en la expresión oral de los niños. Asimismo, en las dimensiones de la expresión oral hubo notoriedad en los contrastes significativos entre el antes y después de la aplicación. En pronunciación, la diferencia fue de 10.8 puntos los cuales favorecieron al post test; en comprensión la diferencia fue de 6.7; en fluidez, de 9 puntos; y en la dimensión, discurso, 12.1 puntos de diferencia. Asimismo, teniendo en cuenta la variable expresión oral, ésta fue influenciada por el programa, al igual que sus dimensiones, permitiendo la mejora en forma significativa de la expresión oral.

García (2019) se propuso estimular el lenguaje oral en niños de 4-5 años por medio de actividades e intervenciones lúdicas, las cuales fueron desarrolladas en 25 estudiantes. La investigación fue aplicada y para la estimulación del lenguaje creó siete intervenciones y al término de cada una fue evaluada a través de criterios de evaluación, arribando a las siguientes conclusiones: las actividades mediante el juego estimulan el lenguaje de los niños que se pensaba que sólo aparecía, además la relación maestro-estudiante se fortaleció con las intervenciones e intercambios comunicativos. Asimismo, las actividades propuestas están direccionadas a ejecutarse en el aula, donde el docente aprovechará el espacio para mejorar la competencia comunicativa en sus estudiantes.

Asimismo, a nivel nacional, se tiene a Sotomayor et. al.,(2020), cuyo propósito de su artículo científico fue efectuar un programa basado en actividades que acentúen el juego para estimular y desarrollar el lenguaje expresivo en 63 niños con una edad de 3 años, con los cuales se desarrolló un método descriptivo observacional en tres fases: la primera para diagnosticar con la guía Portage cómo los niños habían desarrollado su proceso comunicativo y lingüístico; la segunda, de intervención, donde se aplican las actividades lúdicas; y, la tercera, la evaluación final, donde se aplica la ficha de la guía Portage para conocer el avance de los niños en cuanto al desarrollo de su lenguaje. Concluyeron que es posible aplicar

estrategias innovadoras y pertinentes para disminuir los trastornos en el aprendizaje y así ayudar a potenciar las capacidades y habilidades en los niños; asimismo, se deben realizar propuestas de innovación para que los docentes sean capacitados por profesionales en base al desarrollo temprano y educación infantil.

Asimismo, Muñoz (2022) a través de su programa lúdico determinó el efecto que éste producía en el lenguaje oral de los infantes de 5 años. Para ello, desarrolló un tipo de investigación aplicada, con diseño cuasi experimental con dos grupos control y estudio, en un total de 20 estudiantes, a los cuales se les eligió por conveniencia y se les aplicó un registro de observación antes y después de ejecutado el programa y el instrumento PLON-R para medir el lenguaje oral. Sus resultados encontraron que la mayoría de los niños tenían dificultades en su lenguaje. En el grupo experimental, antes de aplicar el programa el 56% de niños tenían retraso y el 26% necesitan mejorar. En sus dimensiones los niños presentaban retraso: forma (56%); contenido (41%) y uso (49%). Después de aplicar el programa, los niños del grupo experimental presentaron grandes mejoras en su lenguaje (70% tenía un nivel normal), en las dimensiones: forma (20% normal y 60% requiere mejorar); contenido (60% normal y 31, requiere mejoras) y uso (60%, normal y 40% requiere mejoras). Como conclusiones se arribó a que el programa aplicado con actividades lúdicas favoreció el lenguaje oral de los niños por las diferencias significativas que había entre los grupos. Asimismo, el programa mejoró de forma significativa el lenguaje en sus tres dimensiones: forma oral, en su contenido y uso.

Guanochanga (2021) se propuso mejorar el lenguaje oral en los niños mediante actividades lúdicas, desarrollando una investigación cuantitativa no experimental, en la que aplicó instrumentos como observación, entrevistas, encuestas para conocer la problemática de los niños y a partir de los resultados proponer estrategias que estimulen el lenguaje de los niños. La muestra estuvo determinada por autoridades (2) padres de familia (25), docentes (3) y niños (25). Entre las conclusiones, se tiene que la guía de actividades propuesta, desarrolla el

lenguaje oral a través de ejercicios de relajación, ejercicios articulatorios, cuentos, rimas, juegos de dedos, canciones, títeres. Asimismo, con la guía se propone fomentar en los maestros una nueva visión para el desarrollo del lenguaje, utilizando estrategias en base al juego, resaltando la importancia de estas.

Tapia (2021) se propone conocer la importancia de las estrategias lúdicas a fin de incentivar el lenguaje en los niños a través de una investigación cuantitativa, de causa – efecto, aplicada a 30 niños, 30 padres de familia y 3 docentes, quienes conformaron parte de la muestra de estudio. Como instrumentos se usó la ficha de observación, la encuesta y entrevista. Entre los resultados más importantes se tiene que casi el 50% de padres confirman que las estrategias utilizadas por los profesores en el aula a veces contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral de los hijos. Asimismo, luego de aplicada la ficha de observación se obtuvo que la mitad de los niños a veces disfrutaban de las actividades con juegos que les desarrollan los docentes. También la propuesta de la guía como didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños se hizo para alcanzar la estimulación y fortalecimiento de su lenguaje y así poder mejorar su comunicación con los demás, su vocabulario, el que exprese claramente sus ideas, sentimientos y deseos.

Para desarrollar teóricamente la variable dependiente: lenguaje oral, se ha recurrido a las aportaciones de Ríos (2017), quien lo conceptualiza como la capacidad que tiene la persona para intercambiar ideas, aportar sus opiniones, expresar sus emociones y sentimientos utilizando factores fonéticos y lingüísticos. Asimismo, Díaz (2009), explica que es un proceso diverso donde el individuo produce voz y sonidos, combinando un conjunto de símbolos que luego conforman las palabras y después las frases.

De la misma manera, Pérez y Salmerón (2006) lo define como un procedimiento sistematizado y con complejidad, con el cual se intercambia

información a través de códigos, donde el emisor y el receptor son elementos esenciales en este proceso y que al compartir la información hacen uso de una codificación específica, de una estructura, poniéndose de manifiesto los procesos cognitivos al interrelacionarse en el espacio donde se desenvuelve. Desde la misma perspectiva, Mora (2018), expresa que el lenguaje empieza desde muy temprana edad y juega un papel muy importante la familia, la sociedad y el entorno donde se desenvuelve: reafirma que el lenguaje está cohesionado con los componentes relacionados a la cognición, sociedad y comunicación.

Para Tapia (2021) considera que el lenguaje se da desde antes que el ser humano nazca, porque logran escuchar el dialecto que es hablado en el exterior, para luego empezar con destrezas comunicativas como el balbuceo, y así de forma progresiva, va expresando palabras sencillas.

Según Chomsky con su teoría innatista, el lenguaje se adquiere genéticamente porque éste es propio de la persona, pues, ya nace con un constructo interno y es hereditario genéticamente, por lo que su estructura está determinada por la mente y un niño necesita estar expuesto a un vocabulario nuevo para aprender sin dificultad (Bonilla, 2016)

De la misma forma, Piaget, con su teoría cognitiva, afirma que una persona adquiere el lenguaje dependiendo del desarrollo de su inteligencia, defendiendo que el lenguaje va ligado al desarrollo cognitivo por lo que el individuo aprenderá hablar en el momento que el niño tenga la preparación cognitiva para hacerlo (Hernández, 1984). Refutando la propuesta de Chomsky, expresa que el lenguaje se posibilita con el pensamiento y lo va ir adquiriendo conforme a su desarrollo cognitivo. Con esta teoría, se afirma que los niños son pequeños científicos, porque tratan de interpretar el mundo del cual forman parte a partir de su lógica y manera de conocer, tratando de seguir modelos de desarrollo de acuerdo a la madurez e interacción que tienen con su entorno (Herrezuelo, 2014).

Piaget, clasifica el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, de las cuales es importante resaltar para la presente investigación, la etapa preoperacional, dividida en Preconceptual que se da desde los 18 meses hasta los 4 años, caracterizada por el simbolismo, donde se va adquiriendo cambios porque de la fase en que decían dos palabras pasan al habla telegráfica, en la que enlazan palabras de los objetos que van manipulando; y la intuitiva, que se da de 4 – 7 años, que a partir de sus interacciones ya puede realizar oraciones y estructuras más complejas (Herrezuelo, 2014).

De la misma forma, Vygotsky con su teoría constructivista, expresa que el niño a partir de su proceso de interacción social es que va internalizando el lenguaje social. El resalta la importancia del contexto social para el desarrollo del pensamiento y de sus funciones superiores, siendo el lenguaje el que realiza la función de mediar el pensamiento con la acción, por ello el lenguaje se desarrolla para el pensamiento. A partir de los 3 a 7 años, Vygotsky, hace referencia que a esta edad se da un habla egocéntrica, con la cual se ejercen dos funciones: la primera, para dirigir el pensamiento en forma interna y la segunda, la externa, para dar a conocer el resultado de su pensamiento a los demás (Bonilla, 2016).

Bruner (1998) considerando los aportes de Piaget y Vygotsky, recalca que el lenguaje se desarrolla por una predisposición innata para interactuar en la sociedad de forma activa. Por lo que el niño aprende a utilizar el lenguaje, usándolo y realizando la propia construcción de su lengua como herramienta para llevar a cabo la comunicación y el pensamiento mediante la interacción y comunicación que tiene desde su nacimiento con los demás.

Es muy importante destacar que el lenguaje es una de las primeras adquisiciones en la etapa infantil. Hoff (2017), enfatiza que el éxito que un individuo alcance en el aspecto personal y académico dependerá de las habilidades lingüísticas que logre cuando se es niño. Estas habilidades son importantes y necesarias para poder interrelacionarse con el medio en que se desarrollan. En tal

sentido, Lino (2012) indica que el lenguaje no solo se utiliza para comunicarse sino también para ser más sociable, para humanizarse, para pensar y poder autocontrolar la conducta.

Un niño de tres años ya ha adquirido habilidades comunicativas en cuanto al lenguaje oral, mostrando interés por las explicaciones del por qué ocurren las cosas y cómo pueden funcionar éstas, tienen un manejo de proposiciones, comprendiéndolas, pueden relatar en pequeños guiones sus experiencias ya pasadas, utiliza correctamente formas verbales en tiempo presente, su vocabulario puede estar conformado por mil palabras, en las oraciones que puede formar oralmente pueden omitir algunas palabras funcionales (Monfort & Juárez, 1992).

Aguinaga et al., (2005) indican que el lenguaje es una actividad ejecutada por el ser humano para comunicarse y conocer caracterizado por su complejidad y elaboración y está estrechamente relacionado con los aspectos social y cognitivo.

Teniendo en cuenta el test (PLON-R) propuesto por Aguinaga et al., (2005) entre las dimensiones del lenguaje, se tiene, la primera, Forma, que está relacionada con la emisión de fonemas y el reconocimiento de los sonidos. Asimismo, tiene en cuenta el cómo los fonemas se organizan en morfemas y éstos como conforman las palabras para luego reconocerlas y ordenarlas para formar pequeñas frases y oraciones; la segunda, el contenido, referido al repertorio de palabras para realizar definiciones y comprender en forma oral los conceptos, ideas, elementos que pueden ser reales o fantasiosos de acuerdo a su edad. La tercera dimensión, el uso, que involucra la utilización de los recursos verbales y no verbales de manera correcta para comunicarse y recepcionar los pensamientos y sentimientos para expresarse e interactuar espontáneamente. Cuando un niño se comunica con los demás usa su potencial verbal acumulando un mayor contenido y es en esta interacción que estructura su habla para luego convertirlo en lenguaje. La evolución del lenguaje en el niño dependerá de sus experiencias y de lo que puedan exigir sus interlocutores más próximos a ellos.

En cuanto al programa de actividades lúdicas, Álvarez, (2004) define como programa al plan sistemático bosquejado por el pedagogo como un medio al servicio de las metas educativas que surge ante una situación que se quiere cambiar o modificar. Asimismo, Delgado (2011) la define como actividades lúdicas a las actividades de recreación y educativas que favorecen, la confianza en sí mismo, la autonomía y la formación de la personalidad en la etapa infantil.

El programa tiene tres fases: una primera, planificación, en la cual se indica se exhibe el trabajo a desarrollar. Se tiene en cuenta su justificación, el planteamiento de objetivos y la metodología que se empleará (Álvarez, 2004). Bajo este criterio, el programa de actividades lúdicas se ha esbozado en torno a la problemática hallada en el Desarrollo infantil integral de Guayaquil y teniendo como referente las diferentes se han formulado los objetivos a conseguir, los cuales están orientados a mejorar lenguaje en los niños de tres años. Igualmente se ha proyectado las ocho sesiones que forman parte del programa, trazadas con estrategias de participación activa. Asimismo, se ha considerado recursos que son requeridos para que las sesiones se desarrollen adecuadamente.

Como segunda fase, ejecución, que está relacionada con la metodología y la realización de las acciones formuladas en fase anterior (Álvarez, 2004). En esta parte, está definida por la aplicación de la ficha de observación como pre prueba a fin de recaudar la información en torno al lenguaje antes de la aplicación del programa. Igualmente, en esta etapa se pone en práctica las actividades trazadas en la primera fase, las que han sido programadas a fin que sean aplicadas en 90 minutos a los niños que son parte del grupo estudio. También se puntualizan las técnicas y metodología que se empleará en las sesiones. Con estas se persigue que los niños mediante actividades en base al juego fortalezcan o afiancen habilidades para mejorar su lenguaje.

En la tercera fase, evaluación, Álvarez (2004) indica que esta fase se caracteriza por la evaluación de los resultados y logros de dos las anteriores fases. Es esta fase, que tiene dos instancias: la primera, evaluación del programa, se desarrollará continua y permanentemente, está encauzada a realizar la evaluación del desenvolvimiento de los niños del grupo estudio en las sesiones mediante las listas de cotejo, que serán llenadas por la docente investigadora. Estas permitirán recaudar información de cómo los niños se han desenvuelto durante las actividades lúdicas. La segunda instancia, evaluación en el programa, está referida a la evaluación del producto luego de ser aplicado el programa. Esta evaluación se hará con una lista de cotejo como post prueba.

En el mismo sentido, López (2010) conceptualiza a las actividades lúdicas como aquellas que incentivan las capacidades como pensar y crear en la etapa infantil, y favorece el descubrimiento de sí mismo y el conocimiento de su entorno.

Posada (2014), las define como una capacidad para explorar el mundo y generar conocimientos a través del uso de los sentidos, del mismo conocimiento a partir de la utilización de los sentidos, de la convivencia y del vínculo con el contexto.

Las actividades lúdicas pueden desarrollarse al aire libre, produce placer a quienes las ponen en práctica implicándoles movimientos que ayudan al desarrollo motriz, permiten al niño conocer el entorno y formar también su personalidad. Asimismo, por medio del juego pueden enunciar sus necesidades y pueden ir descubriendo su identidad tanto personal como social (Guanochanga, 2021). Por ello, es que a los niños se les debe ofrecer oportunidades para que a través del juego se desarrolle en forma adecuada. Por ello, el docente debe motivar al niño para que se implique en las actividades lúdicas (Labrador & Morot, 2008).

Como teorías del juego se tiene la que plantea Piaget. Él enfatiza que el juego constituye parte de la inteligencia del niño por la asimilación funcional que se da en las distintas etapas del desarrollo humano. Los niños en la etapa preoperacional

aprenden imitando; asimismo, tienen la capacidad de simbolizar las cosas y acciones mediante el lenguaje involucrando las actividades cotidianas. En esta etapa los niños ya asumen responsabilidades individuales y grupales, pero tienen deficiente conciencia fonológica y problemas para comprender textos porque su nivel para atender es medio, en cuanto a su vocabulario, necesitan incrementarlo; y para hacer las tareas tienen disposición para hacerlas, pero con ayuda de sus padres (Arias, et al., 2017). De la misma manera, el aporte de Erick Erikson aclara que los niños están en la edad para jugar, necesitando de otros niños para hacer juegos simbólicos en los que hacen simulaciones para jugar a la casita, a la tiendita, al doctor entre otros. Con el juego la relación con los demás niños es afectuosa desarrollando su lenguaje verbal y no verbal, se puede identificar con su propio sexo y tienen la capacidad de trabajar cooperativamente (García, 2019).

Vygotsky (1984), también fundamenta que el juego es transcendental y necesario para que el niño entre en contacto con los demás y con la naturaleza. Asimismo, desarrolla los aspectos social, afectivo e intelectual y también dimensiones cognitivas para comunicarse, pensar, memorizar, percibir y atender. En el mismo sentido, Karl Groos, aporta que el juego es parte de las fases biológicas de la persona como reacciones y necesidades naturales e inherentes. También Johnson (1999) enfatiza que los niños, mediante el juego utilizan su creatividad, lo cual ayudará a comprender mejor lo que leen y escriben. Por ello, el niño que desarrolla un juego más maduro, tendrá mayores habilidades para leer (López, 2010). Por último, Montessori (1999) sustenta que el jugar es muy valioso porque es la razón y el motivo de cada niño y que al utilizarlo como una herramienta o estrategia con criterios pedagógicos permiten que pueda explorar, observar y manipular objetos para adquirir nuevos aprendizajes.

El juego, para Montessori, es una actividad agradable, voluntaria, que puede tener una finalidad y de forma espontánea poder ser elegida. Asimismo, es creativa, que puede implicar aprender nuevas habilidades que se ponen de manifiesto en la sociedad, dar soluciones a problemas, adquirir nuevo lenguaje y también otras

habilidades físicas. Las actividades lúdicas son muy importantes para el niño porque gracias a ellas aprenden nuevas ideas, a controlar sus emociones y les ayuda a crear sus propios juegos imaginativos (Britton, 2017)

Montessori siempre ha expresado que para construir el conocimiento es necesario que éste tenga relación con el juego porque juega una función preponderante para la educación y desarrollo del infante. Mediante el juego en sus diferentes formas el niño puede descubrir y construir aprendizajes con significatividad, a los cuales no los olvidará fácilmente (Espejo, 2009). Para Montessori también, el aprendizaje los niños traen consigo una motivación innata y desde que nacen ellos están aprendiendo mediante el juego que comienza como una respuesta a las necesidades de su mismo desarrollo. Por ello, los niños aprenden participando e implicándose de forma activa y práctica haciendo uso de sus manos. El juego en el niño es una actividad que lo hace en forma voluntaria y para él es muy agradable. Afianza también la creatividad, la solución de problemas sobre todo emocionales, el progreso del lenguaje y el aprendizaje de habilidades físicas y para desenvolverse socialmente (Dattari et al., 2017).

Teniendo en cuenta a Morales (2014), las dimensiones de las actividades lúdicas se tienen, la primera, denominada recreativa, que hace referencia a que éstas entretienen, divierten y distraen, las cuales se desarrollan de forma voluntaria para explorar el mundo que rodean al individuo. Entre sus indicadores, se considera a las actitudes, dramatización, actividades cooperativas y pasivas. Las actitudes relacionadas a la predisposición de ánimo, emocional y mental que tiene el niño por el juego o por cualquier actividad lúdica. Otro indicador, la dramatización, que desarrolla la creatividad en los niños; las actividades pasivas, referidas a que el niño sólo es receptor de las actividades y no participa en él activamente, como ver películas, una obra de teatro, un concierto, entre otros; y las actividades cooperativas con las cuales participa en forma grupal y les permite entender mejor un tema, un curso, a nivel social.

Como segunda dimensión, social, referida a que el niño a través del juego puede interrelacionarse y desarrollar habilidades sociales para desenvolverse adecuadamente en la sociedad, y en el plano educativo aprender mejor y alcanzar el éxito. Entre sus indicadores se tiene la contribución al desarrollo corporal a través de actividades como pasear en bicicleta, nadar, saltar, correr, etc. Un segundo indicador, el fomento de las comunicaciones, que ayuda a mejorar las insuficiencias que se tiene en la comunicación con otras personas y en el lenguaje. El tercer indicador, las necesidades y deseos, orientados a satisfacer lo que el niño necesita y lo que pueda interesarle estimulando sus ganas de aprender; y como cuarto indicador, la creatividad, que se desarrolla a través del juego y del contacto con los demás (Morales, 2014)

Como tercera dimensión, pedagógica, como estrategia es útil para estimular y desarrollar el aprendizaje en los niños y también ayuda a disminuir las conductas agresivas que pueden tener. Sus indicadores se enfocan a labor de los docentes para la preparación del ambiente, elección de materiales pertinentes, respeto por las preferencias y la enseñanza de los juegos (Morales, 2014). En este sentido, Olortegui (2019), manifiesta que el juego como estrategia es preponderante para el desarrollo íntegro del infante, porque a través de él se puede llegar a conocerlo individualmente en su ambiente tanto cultural como social, lo que puede servir como base para su planificación adecuada y pertinente.

El lenguaje y el juego poseen una conexión mutua que permiten promoverse entre sí. El lenguaje, por un lado, como primer instrumento de pensamiento se presta para clasificar experiencias, a través de una comunicación que selecciona significados y que conlleva a la recreación y representación de dichas experiencias en el marco del juego; este se entreteje con el comportamiento de los partícipes y ayuda a crear la organización y la manipulación del juego. También, permite que el juego se extienda y se mantenga en el tiempo (Pueyo, 2021). Por otro lado, mediante el juego, se explican los componentes representacionales que sustentan a éste y se suscitan diferentes aspectos del desarrollo lingüístico y discursivo de los

infantes. Así, el juego se convierte en un tipo de enseñanza no formal en el que se educa el lenguaje (Martínez, 2020)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio de acuerdo a la intención del investigador fue aplicada porque a partir de la ejecución de las actividades lúdicas se pudo mejorar el lenguaje en niños de tres años.

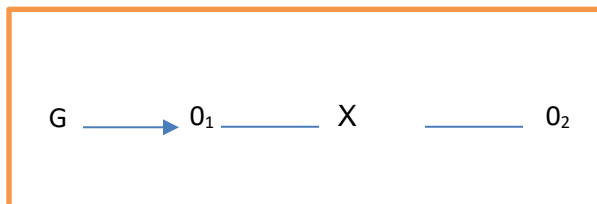
Según Hernández et al., (2014) fue una investigación experimental porque las variables fueron manipuladas de manera deliberada y los datos que se recopilaron serán después de haber aplicado un estímulo, un tratamiento o también una intervención.

El diseño de la investigación fue preexperimental con pre y post prueba con un único grupo, el cual consistió en aplicar un estímulo o tratamiento a un grupo para luego medir el nivel de las variables en que se encontraron (Hernández et al., 2010)

En este caso, se aplicó a los niños de tres años el programa de actividades lúdicas para luego medir si la variable lenguaje había logrado un cambio en el grupo.

Diseño de la investigación

Figura 1



Donde:

G= Grupo experimental : Niños de tres años

O₁= Pre prueba

O₂= Post prueba

X = Intervención: Programa de actividades lúdicas

3.2. Variable y operacionalización

3.2.1. Variable independiente: Programa de actividades lúdicas

Definición conceptual:

Es un programa sistemático bosquejado por el pedagogo como un medio al servicio de las metas educativas que surge ante una situación que se quiere cambiar o modificar. Este programa se basa en actividades lúdicas actividades de recreación y educativas que favorecen, la confianza en sí mismo, la autonomía y la formación de la personalidad en la etapa infantil (Pérez, 2000; Delgado, 2011)

Definición operacional

El programa fue evaluado en base a las tres fases: Planificación, aplicación y evaluación. Se validó por el juicio de tres expertos quienes emitirán el juicio acerca de la coherencia entre los elementos que conforman el programa y los objetivos.

3.2.2. Variable dependiente: Lenguaje

Definición conceptual:

El lenguaje es conceptualizado como una actividad ejecutada por el ser humano para comunicarse y conocer caracterizado por su complejidad y su elaboración y está estrechamente relacionado con los aspectos social y cognitivo (Aguinaga, et al., 2005).

Definición operacional

El lenguaje fue evaluado operacionalmente con las siguientes dimensiones: forma, contenido y uso a través de una lista de cotejo.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. La población, como indicó Monje, (2011) es un conjunto de elementos que se caracterizan o tienen alguna condición que es materia de investigación. Para el presente estudio la población estará conformada por todos los niños de tres años que pertenecen al Desarrollo Infantil Integral Guayaquil, los cuales hacen un total de 25.

Muestra	
Niñas	15
Niños	15
Total	30

Criterios de inclusión:

Todos los niños de tres años matriculados en el 2022 en el Desarrollo infantil Integral Guayaquil

Criterios de exclusión:

No se tomó ningún criterio de exclusión.

3.3.2. Muestra, es una parte que representa al universo, la cual puede obtenerse por diferentes procedimientos (Baena, 2017)

En este caso, la muestra será censal, que es un tipo de muestreo intencional donde el investigador escoge a toda la población (Arias, 2022). Para esta investigación se tomó a todos los niños que constituyen la población, por el número pequeño de casos en el Desarrollo Infantil Integral Guayaquil. Esta muestra formó parte del grupo experimental.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas son las fases de operaciones que se incorporan a elementos concretos para ubicarlos en el lugar de los hechos (Monje, 2011).

La técnica que se empleó será la observación. Para Ramírez (s/f) indica que es un procedimiento mediante el cual se registra información a partir del comportamiento de los agentes de estudio en su medio natural sin que el investigador intervenga.

El instrumento usado fue la lista de cotejo con la cual se midieron a través de cada uno de los indicadores de la variable lenguaje. Con este instrumento se verificó el nivel de lenguaje que alcanzaron los niños de tres años. Este instrumento tuvo la escala de valoración siguiente:

Si	2
No	1

Asimismo, las actividades propuestas en el programa, y la lista de cotejo de la variable lenguaje fueron validados por tres expertos mediante un juicio bajo los indicadores: Relación entre la variable y la dimensión; entre la variable y el indicador; entre el indicador y el ítem; y, entre el ítem y la relación de respuesta.

3.5. Procedimiento

Los procedimientos utilizados fueron orientados a brindar una respuesta al problema de investigación planteado, los cuales se especifican a continuación: a. Se enunciaron las hipótesis que después fueron contrastadas. b. Se formularon los instrumentos para recaudar la información de las variables. c. la muestra de estudio se seleccionó para que todos los niños de tres años puedan participar del estudio, lo cual se gestionó la autorización de su participación mediante una carta remitida a la directora de la organización en que aplicó el estudio, y se le pidió a cada uno de los padres de familia para que otorguen un consentimiento informado de la

participación de sus niños en el estudio, que previamente se explicó el desarrollo de éste. d. Los niños partícipes del estudio fueron observados en las horas en que se interactuó con ellos, aplicándoseles la ficha de observación. f. Con los datos recogidos, se realizó el proceso de tabulación para luego vaciarlos al SPSS para realizar el análisis estadístico en forma descriptiva y generar las tablas y gráficos de frecuencia de acuerdo a los objetivos planteados en la investigación. Se buscó expertos para que puedan validar las actividades lúdicas propuestas, las cuales fueron evaluadas mediante una escala: pertinente, medianamente pertinente y no pertinente.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para analizar los datos se recoge la información a través de la ficha de observación la cual fue elaborada teniendo en cuenta los indicadores de la variable: lenguaje y luego fue validada por los expertos. Esta información obtenida se tabuló y vació al sistema SPSS para explorar y aplicar la estadística descriptiva para hallar el nivel de lenguaje en los niños de tres años. Luego se hizo la estadística inferencial aplicándose la T de Student y se determinó la diferencia de medias entre los resultados de pre test y post test.

3.7. Aspectos éticos

En el presente estudio se puso de manifiesto los principios éticos, los cuales estuvieron encuadrados en la beneficencia, la justicia y el respeto por los que se constituyen parte del estudio.

Se utilizó el principio de beneficencia, porque se quiere el bienestar de la institución donde se aplicó el estudio para alcanzar los objetivos diseñados, reduciendo los riesgos que se generen en el lapso en el cual de aplicó.

Se aplicó el principio de justicia, a cada uno de los niños, tomando en cuenta lo convenido en la norma, con el objeto de reducir las situaciones que puedan forjar tratos de desigualdad tanto de género como de raza. Por ello, se convino incluir a todos los niños de tres años de la institución.

De la misma forma se aplicó el respeto por los sujetos partícipes en la investigación salvaguardando la privacidad de la información que se observó en ellos.

Asimismo, se puso en práctica el consentimiento informado, mediante el cual los padres de familia de los niños que constituyeron parte del estudio dieron el permiso por medio de una carta para que sus hijos sean partícipes. Para ello, se les informó sobre los propósitos de la investigación.

IV. RESULTADOS

Objetivo General:

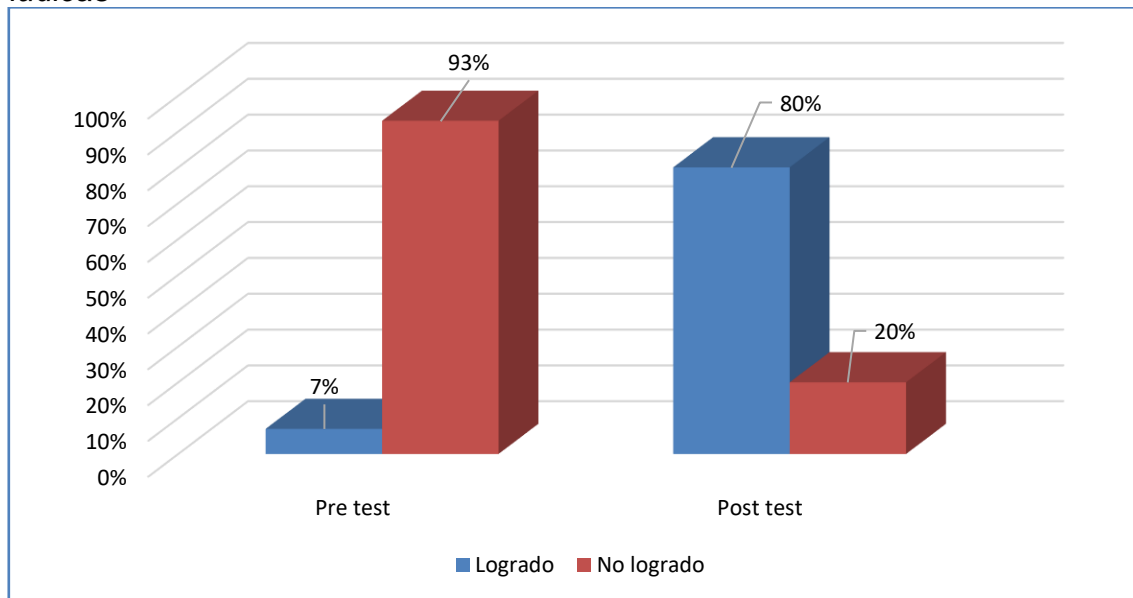
Determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022

Tabla

Niveles	Pre test		Pos Test	
	fi	%	fi	%
Logrado	2	7%	24	80%
No logrado	28	93%	6	20%
Total	30	100%	30	100%

Figura 1

Nivel de lenguaje antes y después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas



En la tabla y figura 1 se aprecia que antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas existe un 93% de niños que tienen un nivel no logrado de lenguaje, notándose que, después de la aplicación del programa se incrementa a un 80% los niños que tienen un nivel logrado, lo que hace deducir que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora en un porcentaje significativo el lenguaje de los niños, quedando sólo 6 niños (20%) en un nivel no logrado.

Primer objetivo específico

Estimar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes de aplicar el programa de actividades lúdicas

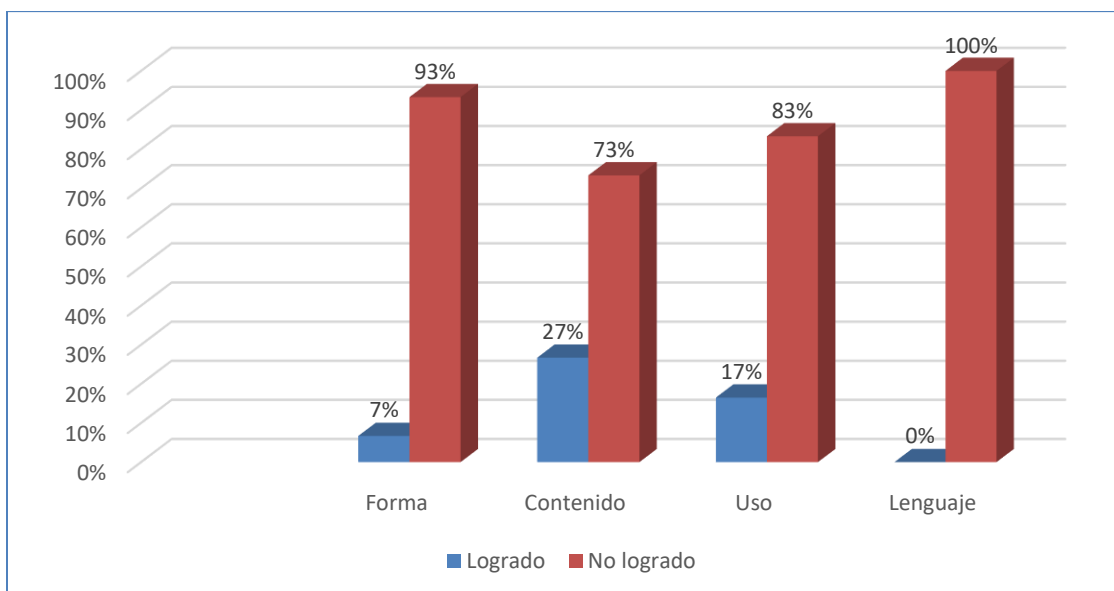
Tabla 2

Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes de la aplicación del Programa de actividades lúdicas

Lenguaje y dimensiones	Logrado		No logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%
Forma	2	6.7%	28	93.3%	30	100%
Contenido	8	26.7%	22	73.3%	30	100%
Uso	5	16.5%	25	83.3%	30	100%
Lenguaje	0	0%	30	100%	30	100%

Figura 2

Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes de la aplicación del Programa de actividades lúdicas



En la tabla y figura 2 se aprecia que antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas existe un 100% de niños que tienen un nivel no logrado de lenguaje.

También se observa, que la mayoría de niños se encuentran en el nivel de logrado en cuanto a las dimensiones del lenguaje:

En forma, el 93% presenta un nivel no logrado y el 7% se encuentra en un nivel Logrado.

En contenido, el 73% presenta un nivel no logrado y el 27% de niños, un nivel logrado.

En Uso, el 83% presenta un nivel no logrado y el 17% de niños, un nivel logrado.

Segundo objetivo específico Estimar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 después de aplicar el programa de actividades lúdicas

Tabla 3

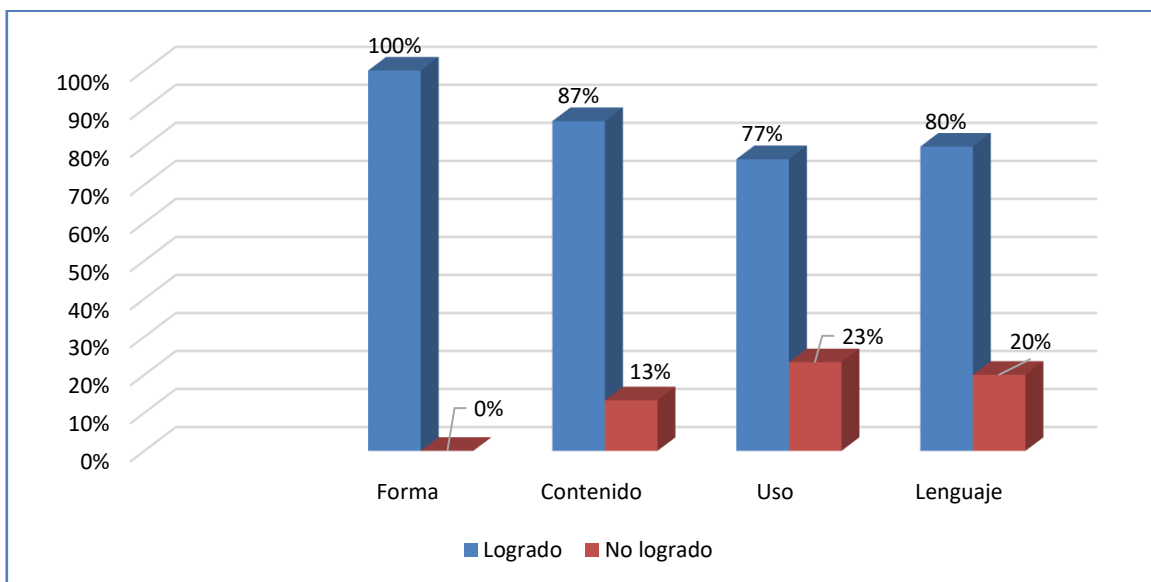
Nivel de lenguaje y sus dimensiones después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas

Lenguaje y dimensiones	Logrado		No logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%
Forma	30	100%	0	0%	30	100%

Contenido	26	86.7%	4	13.3%	30	100%
Uso	23	76.7%	7	23.3%	30	100%
Lenguaje	24	80%	6	20%	30	100%

Figura 3

Nivel de lenguaje y sus dimensiones después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas



Al analizar las dimensiones del lenguaje, se tiene que, después de aplicar el programa de actividades lúdicas, en la dimensión Forma, todos los niños (100%) se encuentran en un nivel logrado; en la dimensión contenido el 87% tiene un nivel logrado y el 13% un nivel no logrado; en la dimensión uso el 77% tiene un nivel logrado y el 23 % un nivel no logrado. En cuanto al lenguaje el 80% ha alcanzado un nivel logrado, mientras que sólo el 20% presenta un nivel no logrado.

Objetivo específico 3: Comparar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes y después de aplicar el programa de actividades lúdicas.

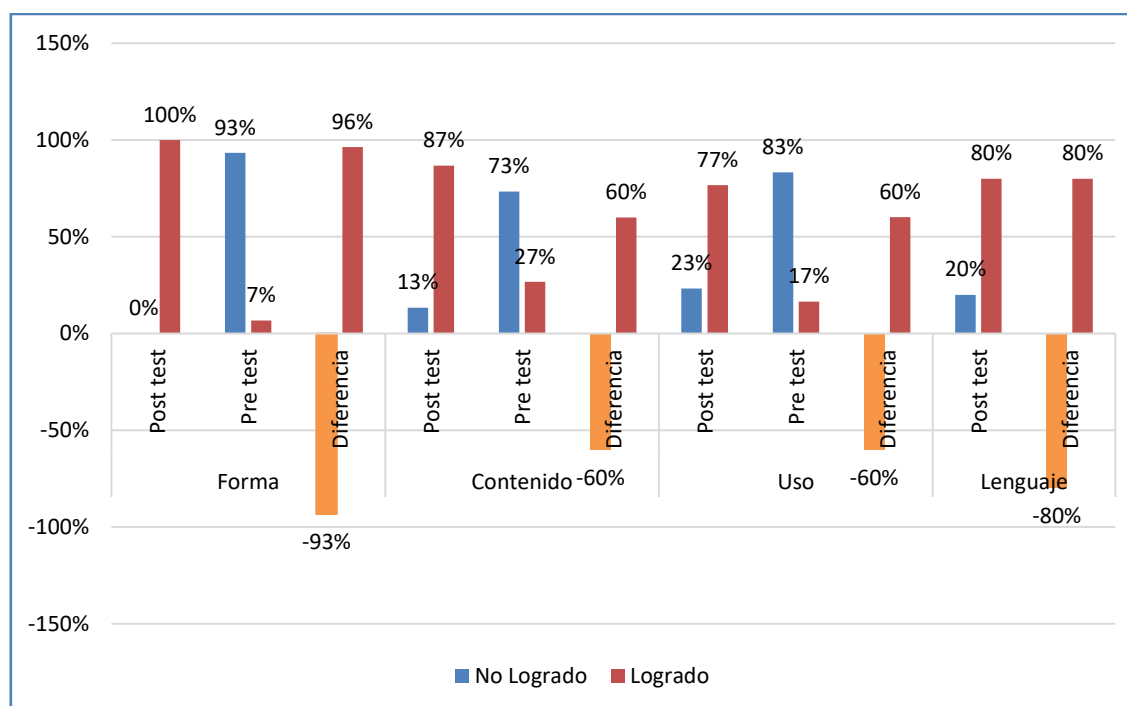
Tabla 4

Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes y después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas

Dimensiones	No logrado			Logrado		
	Post Test %	Pre Test %	Diferencia %	Post Test %	Pre Test %	Diferencia %
Forma	0%	93.3%	-93.3	100%	6.7%	96.3%
Contenido	13.3%	73.3%	-60	86.7%	26.7%	60%
Uso	23.3%	83.3%	-60	76.7%	16.5%	60.2%
Lenguaje	20%	100%	-80	80%	0%	80%

Figura 4

Nivel de lenguaje y sus dimensiones antes y después de la aplicación del Programa de actividades lúdicas



Al contrastar los resultados del pre y pos test, se tiene que:

-La dimensión Forma, muestra que el nivel no logrado se ve disminuido en -93.3% y el nivel Logrado ha aumentado en 96.3%. En los resultados se aprecia que existe una migración de todos los niños desde el nivel no logrado al nivel logrado (100%).

- La dimensión, contenido, muestra que el 73.3% de niños que se encontraban en el nivel no logrado en el pre test, han pasado al nivel Logrado un 60% de los niños, en el post test.

- La dimensión uso, muestra que existe una diferencia en el nivel no logrado de -60%, lo cual indica que el 60% de niños que se encontraban en el nivel no logrado en el pretest lograron adquirir el nivel más alto en el post test, demostrando diferencias significativas favorables en los niveles del lenguaje en el pre y post test.

-En cuanto la variable lenguaje, se muestra que existen diferencias significativas, debido a que los niños han pasado del nivel más bajo (No logrado) al nivel más alto (Logrado): siendo la diferencia de un -80%, porque el 80% de niños alcanzaron el máximo nivel de lenguaje en el pos test, observándose el nivel muy incrementado con respecto al pre test.

Contrastación de hipótesis:

Hipótesis General:

La aplicación del programa de actividades lúdicas mejora significativamente el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil.

Tabla 5

Estadística de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	PRETEST	59.37	30	17,135	3,128
	POSTEST	94.10	30	3,429	,626

Tabla 6

Prueba de muestras emparejadas

	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		gl	t	Sig. bilateral
				Inferior	Superior			
PRE TEST	-34.73	16.71	3.052	28,490	11,379	29	40,976	,000
POS TEST								

Se observa que existe una variación de las medias entre las puntuaciones del pre test y pos test, aumentando de 59.37 a 94.1 después de aplicado el programa de actividades lúdicas, asimismo, se observa que la significancia bilateral es menor a 0.00, lo que traduce que las diferencias existentes entre las medias del pre y pos test son significativas, confirmando que el Programa tuvo efectos positivos en el lenguaje por lo que aumentó significativamente los promedios alcanzados en los niños.

Con ello se acepta la hipótesis de investigación: la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora significativamente el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil.

HE: Existen diferencias significativas en el nivel de lenguaje y sus dimensiones antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil.

Tabla 7

Estadística de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Error de la desviación estándar
Forma	Pre	41,90	30	3,315	,605
	Post	69,07	30	13,424	2,451
Contenido	Pre	10,27	30	,450	,082
	Post	14,37	30	2,723	,497
Uso	Pre	7,20	30	,484	,088
	Post	10,67	30	2,657	,485

	Pre	59,37	30	3,429	,626
Lenguaje	Post	94,10	30	17,135	3,128

Tabla 8

Prueba de muestras emparejadas

Pre- Post	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		gl	t	Sig. bilateral
				Inferior	Superior			
Forma	27.167	12.924	2.360	22.341	31.993	11.513	29	,000
Contenido	4.100	2.721	.497	3.084	5.116	8.253	29	.000
Uso	3.467	2.763	.505	2.435	4.499	6.871	29	,000
Lenguaje	34.733	16.719	3.052	28.490	40.976	11.379	29	.000

Se observa en los estadísticos que existen diferencias entre el post test y el pre test del lenguaje (34.733) y sus dimensiones forma (27.167), contenido (4.100) y uso (3.467). Asimismo, la significancia bilateral que es igual a .000, demuestra que las diferencias son significativas. Por tanto, se acepta la hipótesis que indica que existen diferencias significativas en el nivel de lenguaje y sus dimensiones antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El lenguaje está relacionado con las actividades lúdicas. El juego constituye un elemento importante para la vida del niño porque con él puede interrelacionarse con los demás y desarrollar aspectos sociales, afectivos e intelectuales que le van a permitir poner en práctica dimensiones cognitivas que lo llevan a comunicarse, pensar, memorizar, percibir y atender. Procesos necesarios para el desarrollo del lenguaje.

Con respecto al objetivo general: Determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022. Los resultados en el grupo experimental demostraron que antes de la aplicación del programa los niños tenían varias limitaciones en el lenguaje, porque todos los niños presentaban niveles no logrados en el lenguaje. Sin embargo, después de haber ejecutado las sesiones basadas en actividades lúdicas, el panorama respecto al lenguaje ha cambiado debido a que los niños pasaron en su mayoría del nivel no logrado al nivel logrado, siendo el 80% de los niños que se ubicaron en el mayor nivel y solo el 20% quedó en el nivel no logrado. Estos resultados evidencian que las sesiones desarrolladas con los niños produjeron una mejora en el nivel de lenguaje de este grupo. Asimismo, se pudo evidenciar también una mejora en las tres dimensiones en que se subdividió el lenguaje.

Estos resultados tienen coincidencia con Arriola (2020), quien encontró que el modelo educativo en base a actividades lúdicas aplicado a los niños haber aplicado el modelo en base al juego mejoraron de forma significativa el desarrollo de su lenguaje oral en un 89.7%. De la misma manera, se coincide con Ramos (2020) quien también el programa desarrollado en un grupo de niño tuvo una eficacia del 64.3% en la expresión oral de este. Igualmente, se concuerda con los resultados de García (2019) porque las actividades realizadas a los niños mediante el juego estimularon su lenguaje que se pensaba que sólo aparecía naturalmente, además la relación maestro-estudiante se fortaleció con las intervenciones e intercambios comunicativos.

Por su parte Sotomayor et al., (2020) quien aplicó diferentes estrategias lúdicas innovadoras y pertinentes a los niños ayudó a disminuir los trastornos en el aprendizaje y en el lenguaje así ayudar a potenciar las capacidades y habilidades en los niños. También, Muñoz (2020) con su programa aplicado con actividades lúdicas favoreció el lenguaje oral de los niños por las diferencias significativas que había entre los grupos. Por último, los resultados también coinciden con lo logrado en su investigación de Guanochanga (2021) porque al aplicar la guía de actividades propuesta en base a ejercicios de relajación, ejercicios articulatorios, cuentos, rimas, juegos de dedos, canciones, títeres desarrolló el lenguaje oral en los niños.

Estos resultados determinan la influencia que tienen los programas en base a actividades lúdicas para el desarrollo y mejora del lenguaje en los niños. Ello se cimienta en lo planteado por Piaget, que afirma que el lenguaje también debe ser estimulado en los niños a través del juego porque esta forma parte de la inteligencia del niño por la asimilación funcional que se da en las diferentes etapas del desarrollo de la persona. Es así que los niños en la etapa preoperacional aprenden imitando; asimismo, tienen la capacidad de simbolizar las cosas y acciones mediante el lenguaje involucrando las actividades cotidianas. En esta etapa los niños ya asumen responsabilidades individuales y grupales, pero tienen deficiente conciencia fonológica y problemas para comprender textos porque su nivel para atender es medio, en cuanto a su vocabulario, necesitan incrementarlo; y para hacer las tareas tienen disposición para hacerlas, pero con ayuda de sus padres y personas que se encuentran a su alrededor.

Referente a ello, también Montessori aporta indicando que el juego en el niño es una actividad que lo hace en forma voluntaria y para él es muy agradable. Y logra afianzar en él la creatividad, el desarrollo del lenguaje para desenvolverse socialmente. Martínez (2020) también plantea que el lenguaje y el juego poseen una conexión mutua que permiten promoverse entre sí. El lenguaje, por un lado, es un primer instrumento de pensamiento que se presta para clasificar experiencias, a través de una comunicación que selecciona significados y que conlleva a la recreación y representación de dichas experiencias en el marco del juego; este se entrelaza con el comportamiento de los participantes y ayuda a crear la organización y

la manipulación del juego. También, permite que el juego se extienda y se mantenga en el tiempo. Por otro lado, mediante el juego, se explican los componentes representacionales que sustentan a éste y se suscitan diferentes aspectos del desarrollo lingüístico y discursivo de los infantes. Así, el juego se convierte en un tipo de enseñanza no formal en el que se educa el lenguaje.

Referente al primer objetivo específico: Estimar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes de aplicar el programa de actividades lúdicas, se tiene que los resultados de la presente investigación evidenciaron que el 93% de los niños no habían logrado desarrollar su lenguaje acorde a su edad y sólo el 27% de los niños habían adquirido o logrado un lenguaje acorde a su desarrollo. Así también, en las dimensiones del lenguaje: forma, contenido y uso, los niños también se encontraban en niveles no logrados, por lo que se hacía evidente las dificultades que los niños tenían con respecto a su lenguaje. Esta situación, también la evidenció Arriola (2020) quien encontró que el 60% de los niños debían mejorar el desarrollo de su lenguaje, mientras que el 40%, se encontraban en retraso. Un escenario parecido también Fernández (2021) encontró en su estudio porque el 80% de los estudiantes requerían de manera urgente ser estimulados en el desarrollo de su lenguaje.

Con respecto, a las dimensiones forma, contenido y uso del lenguaje (Muñoz, 2021), también encontró dificultades porque la mayoría de niños se encontraban en retraso: forma (56%); contenido (41%) y uso (49%). Estos resultados muestran que los niños que no son estimulados adecuadamente tienen deficiencias al adquirir su lenguaje. En tal sentido, Aguinaga et al (2005) indica que la evolución del lenguaje en el niño dependerá de sus experiencias y de lo que puedan exigir sus interlocutores más próximos a ellos.

Respecto al segundo objetivo específico: Estimar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 después de aplicar el programa de actividades lúdicas; Comparar el nivel de

lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes y después de aplicar el programa de actividades lúdicas. Los resultados evidenciaron que la aplicación del programa de actividades lúdicas favoreció positivamente el desarrollo del lenguaje, porque el 80% de los niños del grupo experimental obtuvieron un nivel logrado. En cuanto a las dimensiones del lenguaje: Forma, el 100% de los niños pudieron desarrollar satisfactoriamente las actividades programadas; en contenido, el 86.7% obtuvieron el nivel logrado y en la dimensión uso: el 76.7% obtuvieron también el nivel logrado. Ello, coincide con los hallazgos de la investigación de Muñoz (2022), donde el lenguaje alcanzó, después de aplicado el programa de actividades lúdicas, un nivel normal por parte del 70% de los niños y en las dimensiones: forma, el 20% de los niños obtuvieron el nivel normal y 60% de ellos, requieren mejorar en esta dimensión; en la dimensión contenido, el 60% de los niños lograron un nivel normal y el 31%, requerían mejoras, y en cuanto a la dimensión uso, el 60% de los niños alcanzaron un nivel normal y el 40% requerían mejoras en esta dimensión.

Asimismo, estos resultados coinciden con los hallazgos de Arriola (2020), Briceño y Ramos (2020) y García (2019), quienes también aplicaron programas de intervención en base al juego para mejorar los niveles de lenguaje y demostraron que la aplicación de sus programas o modelos también elevaron los niveles de lenguaje y sus dimensiones en los niños.

Estos hallazgos, también tienen sus cimientos en los planteamientos de Chomsky con su teoría innatista, quien enfatiza que el lenguaje se adquiere genéticamente porque éste es propio de la persona, pues, ya nace con un constructo interno y es hereditario genéticamente, por lo que su estructura está determinada por la mente y un niño necesita estar expuesto a diferentes contextos, situaciones para ir adquiriendo un vocabulario nuevo para aprender sin dificultad. Asimismo, Piaget al respecto, también indica que los niños son pequeños científicos, porque tratan de interpretar el mundo del cual forman parte a partir de su lógica y manera de conocer, tratando de seguir modelos de desarrollo de acuerdo

a la madurez e interacción que tienen con su entorno. Referente a ello, Piaget y Vygotsky refieren que el niño aprende a utilizar el lenguaje, usándolo y realizando la propia construcción de su lengua como herramienta para llevar a cabo la comunicación y el pensamiento mediante la interacción y comunicación que tiene desde su nacimiento con los demás.

Como último, objetivo específico se tiene: Comparar el nivel de lenguaje y sus dimensiones en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022 antes y después de aplicar el programa de actividades lúdicas. Se pudo comprobar que hay diferencias significativas entre el pre y post test tanto en el lenguaje como en sus dimensiones. En el lenguaje la diferencia fue del 80%, en las dimensiones: forma (una diferencia del 93%), contenido (una diferencia de 73%) y la dimensión uso (una diferencia de 60%).

Resultados que coinciden con Muñoz (2022) quien en su estudio encontró que el programa aplicado con actividades lúdicas favoreció el lenguaje oral de los niños por las diferencias significativas que había en el grupo experimental en el pre y post test.

Ello corrobora que las sesiones esbozadas en el programa apoyadas en las teorías constructivistas de Piaget y Vygotsky se orientaron básicamente a desarrollar el lenguaje en los niños, las que planteaban que al aproximar al niño a su entorno o contexto y desarrollar las diversas actividades en base al juego, optimizaría su lenguaje para evadir futuras dificultades de comunicación y de aprendizaje. Al respecto, Vygotsky con su teoría constructivista, expresa que el niño a partir de su proceso de interacción social es que va internalizando el lenguaje social. Asimismo, resalta la importancia del contexto social para el desarrollo del pensamiento y de sus funciones superiores, siendo el lenguaje el que realiza la función de mediar el pensamiento con la acción.

Los niños en su mayoría, con la aplicación del programa consiguieron aseverar lo que, por su desarrollo motor, cognitivo y por su experiencia ya conocían, pero todavía carecían desarrollar su lenguaje por falta de estrategias o actividades pertinentes. En tal sentido, resulta conveniente resaltar lo planteado por Erick Erikson quien enfatiza que los niños están en la edad para jugar, necesitan de otros

niños para hacer juegos simbólicos en los que hacen simulaciones para realizar diversos juegos que afianzan la relación con los demás niños haciendo que ésta sea afectuosa para estimular el desarrollo de su lenguaje verbal y no verbal. Por ello, las actividades propuestas en el programa se planificaron con la finalidad que los niños jueguen e interactúen con los demás.

VI. CONCLUSIONES

1. Conforme a la t de Student se encontró una diferencia de medias de 24.733, una “t” calculada de -34.73, el cual es mayor a la “t” tabla, de acuerdo al grado de libertad que es 29, obteniendo un Sig. 0.000, donde p-valor <0.01, lo que indica que la diferencia entre los dos momentos en que se aplicó el test es significativa, demostrándose que el Programa de actividades lúdicas mejora de manera significativa el lenguaje en los niños.
2. Conforme a la t de Student en el pre test, los niños en un 100% estaban en un nivel no logrado en lenguaje por la existencia de una media de 59.37, es decir, antes de aplicar el programa de actividades lúdicas, todos los niños se encontraban en el nivel no logrado de lenguaje. En las dimensiones forma, contenido y uso del lenguaje, los niños antes de aplicado el programa se encontraban en el nivel no logrado, teniendo unas medias de 41.9; 10.27; y 7.20, respectivamente.
3. De acuerdo a la t de Student en el post test se aprecia que en la dimensión forma, todos los niños alcanzaron un nivel logrado por tener una media de 69.07; en la dimensión contenido el 86.7% de los niños obtuvieron un nivel logrado con una media de 14.3; y en la dimensión uso el 76.7% de los niños obtuvieron un nivel logrado con una media de 10.67, logrando que un 80%, de niños de forma general, alcance un nivel logrado de lenguaje logrando una puntuación de 80, el cual de acuerdo a la escala valorativa se encuentra en un nivel logrado, lo que hace confirmar que después de desarrollar el programa de actividades lúdicas en niños, estos alcanzan un nivel logrado de lenguaje.
4. Conforme a la t de Student al contrastar los resultados del pre y pos test, se tiene que el nivel no logrado se ve disminuido en -80%, mientras que el nivel logrado del lenguaje se ve incrementado en 80%, permitiendo deducir que al contrastar el nivel de lenguaje antes y después de aplicar el programa de

actividades lúdicas, se encuentran diferencias significativas a favor del pos test donde el nivel logrado, se ve significativamente incrementado.

La dimensión forma, también en su nivel no logrado se ve disminuido en un 93.3% y el nivel logrado se ve incrementado en un 96.3%.

La dimensión, contenido, su nivel no logrado se ve disminuido en un 73.3%, y el nivel logrado se ve incrementado en un 60%.

La dimensión uso se ve disminuido en un 60% y el nivel logrado se ve incrementado en un 60.2%. Lo que evidencia que el Programa ha mejorado el lenguaje y sus dimensiones después de aplicado.

VII. RECOMENDACIONES

Al personal directivo del Servicio de Desarrollo Infantil Guayaquil, dar a conocer el programa de actividades lúdicas y proponer a los educadores que tengan niños con dificultades de lenguaje, ejecutar el programa con la finalidad de mejorar esa problemática en los niños, y hacer los ajustes o modificaciones de acuerdo a la problemática encontrada.

A docentes y educadores, aplicar el programa donde se ve el mayor problema en lenguaje y en sus dimensiones forma, contenido y uso.

A directivos, incentivar a los docentes para que se actualicen y puedan ejecutar programas a fin de disminuir problemáticas de lenguaje existentes en las instituciones educativas.

REFERENCIAS

- Aguinaga, G., (2005). PLON-R: prueba de lenguaje oral navarra revisada. https://tests-gratis.com/tests_lenguaje/test-plon-r-tres-anos.htm
- Álvarez, V. (2004). El modelo de intervención por programas. *Revista de Investigación Educativa*, 16(2), 79 – 123.
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. & Vásquez, M. (2022) Metodología de la investigación: El método ARIAS para realizar un proyecto de tesis. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.
- Arias, P., Merino, M. & Peralvo, C. (2017). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Revista católica de las ciencias*, 3 (3), 2477-8818. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6326679>
- Arriola Gonzales, C. L., (2020). *Modelo pedagógico basado en juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años*, *Institución Educativa 203, Lambayeque* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41127>
- Baena, G. (2017). Metodología de la investigación: Grupo editorial Patria.
- BBC News Mundo (2021, 26 de mayo) Cómo las cuarentenas afectan el lenguaje en niños pequeños y 5 consejos para que amplíen su vocabulario. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56902828>
- Bonilla, R. (2016). El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen [Tesis de grado, Universidad de Piura, Perú].

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Briceño Vargas, F.T. & Ramos Tirado, D. J. (2020). Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del III ciclo de Educación básica regular de la institución Educativa 80206, distrito de Sanagoran – Sánchez Carrión [tesis de maestría, Universidad Católica de Trujillo, Perú]. https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/861/1/019100441J_019100556A_M_2021.pdf

Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori. Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años. España: PAIDÓS Educación

Bruner, J. (1998). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.

Calderón. K. M. (2019). Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019 [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]

Carrillo, Y. (2017). *Aplicación del programa de estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de la Comunidad de Huaycuñuta N° 827, Distrito de Velille; Departamento de Cusco-2016* [Tesis de licenciatura, Universidad de San Agustín, Arequipa, Perú].<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4373/EDScaeny.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Dattari, C., Bonnefont, J., Falcone, C., Giangrandi, B., Mingo, G., Naretto, D., & Souper, C. (2017). El Método Montessori. Teoría de la educación. https://www.academia.edu/download/54740567/Montessori_FINAL.pdf

- Delgado Linares, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Editorial Paraninfo.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=LA+ACTIVIDAD+L%C3%9ADICA+EN+LA+ETAPA+INFANTIL.&ots=xGDw7yJL76&sig=IreAQOWnNpffJyVGUsqdpMQracM#v=onepage&q=LA%20ACTIVIDAD%20L%C3%9ADICA%20EN%20LA%20ETAPA%20INFANTIL.&f=false
- Díaz, M. M. (2009, enero). El lenguaje oral en el desarrollo infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 14.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_DIAZ_2.pdf
- Espejo, P. (2009). Una maestra especial: María Montessori. *Academia*.
https://www.academia.edu/download/39462833/maria_montessori.pdf
- Fernández Gutiérrez, L. D. (2021). Programa de juegos verbales para la oralidad en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°11135, Mórrope Lambayeque [tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/69275>
- García, J. (2019). *Actividades y juegos para trabajar la expresión oral en el aula* [tesis de maestría, Universidad de Valladolid, España].
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192093/Garc%C3%A0Da-TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guanochanga V. E. (2021). *Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “Luis Felipe Borja”* [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador].
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7315>

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Quinta edición. México: Mcgraw Hill.

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mcgraw Hill.

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Herrezuelo Pérez, M.E. (2014). *El desarrollo del lenguaje oral de 3 a 6 años y sus Principales trastornos [tesis de grado, Universidad de Valladolid, España]*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6794/TFG-L614.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hoff, E. (2017). El desarrollo del lenguaje a temprana edad: Los mecanismos de aprendizajes y sus efectos desde el nacimiento hasta los cinco años. CEECD.
<https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/desarrollo-del-lenguaje-y-de-la-lectoescritura/segun-los-expertos/el-desarrollo-del-lenguaje>

Labrador, N., y Morot, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, 17, 71-84.
<http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

Lino (2012). Niveles del lenguaje oral en niños de 3 años de una institución educativa Inicial del callao [tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].

López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Martínez, (2020, 3 de mayo). El rol del juego en el desarrollo del Lenguaje. Aguas Claras. <https://www.centroaguasclaras.com/post/el-rol-del-juego-en-el-desarrollo-del->

- Olortegui Muguerza, D. B. (2019). Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial [tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes, Perú] <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/959/Olortegui%20Muguerza%2c%20Zora%20Baneza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paya, A. (2006). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. Valencia: Universidad de Valencia.
- Pérez, R. (2000). La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. <https://revistas.um.es/rie/article/download/121001/113691/478771>
- Pérez, P., & Salmerón, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, 8(32), 111-125.
- Piaget, J. (1965) El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño. Paidós. Buenos Aires.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Pueyo, S. (2021). Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica. [tesis de grado, Universidad de Valladolid]
- Ramírez, A. (s/f). Metodología de la investigación científica: Pontificia Universidad Javeriana. [/www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/1.pdf](http://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/1.pdf)
- Reyes, D. M. (2021). *Políticas públicas para la infancia, un paradigma de esperanza en Ecuador. Una mirada inclusiva en educación inicial*. UTMACH Ediciones. <http://doi.org/10.48190/9789942241498>

Ríos, I. (2017). El lenguaje: Herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Razón y palabra*, 6(72), 15-24.

Sotomayor-León, K. N., Nereyda Merizalde-Yperti N., Jurado-Vasquez, P. P. & Borja-Ochoa J.L. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Revista Científica*, 6 (4) 324-339.

Tapia Llano, N. M. (2021) *La didáctica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de educación inicial de la "Unidad Educativa 22 de octubre" del Cantón Puerto Quito Provincia de Pichincha* [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7684>

UNICEF (2017). *Orientación programática de UNICEF para el desarrollo de los niños y las niñas en la primera infancia*. Estados Unidos: UNICEF.

UNICEF (2020). *Educación en pausa: Una generación de niños y niñas en América Latina y el Caribe está perdiendo la escolarización debido al COVID-19*. <https://www.unicef.org/lac/media/18251/file/Educacion-en-pausa-web-1107.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Programa de actividades lúdicas

I. DATOS GENERALES

Institución: Desarrollo Infantil Integral Guayaquil

Denominación: Programa de actividades lúdicas

Población (Cobertura): 30 niños de 3 años

Responsable: Ana Pareja

Duración: (8) semanas – 2 meses

PRESENTACIÓN

Las actividades lúdicas son piezas importantes para la educación inicial. A través de ellas las escuelas o instituciones que trabajan con niños han tomado el juego como una opción para desarrollar en ellos aprendizajes duraderos y significativos.

Por ello, este programa basado en actividades lúdicas está diseñado para ser aplicado en niños de 3 años de edad. Teniendo como principal objetivo determinar el efecto de la aplicación del plan de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años de los Servicios de Desarrollo Infantil Guayaquil 2022.

El programa consta de 12 sesiones encauzadas a la realización de una serie de juegos para ser trabajados de forma individual y grupal en busca de un desarrollo adecuado de la expresión oral en sus diferentes dimensiones: descripción, argumentación, fluidez. Se aplican diversas estrategias de juego simbólico tales como: representaciones, juegos, bailes, canciones en busca del mejor desenvolvimiento oral de nuestros niños. El plan está basado en las teorías de algunos autores reconocidos entre ellos algunos teóricos e investigadores como Piaget, Vygotsky y Montessori, los cuales con sus aportaciones teóricas han otorgado fundamento al programa para optimizar el lenguaje oral en los niños de tres años.

Teorías y Principios Básicos que sustentan el programa

Principio del juego libre

Un niño a través de juego puede establecer conexiones entre las neuronas. Estas conexiones le permiten muchos beneficios como hacer representaciones de la realidad de la cual forma parte, tener un mejor aprendizaje, expresar lo que quiere y siente y le ayuda a afirmar su identidad, entre otros. Por ello, el juego se convierte en una actividad muy importante en su vida porque le resulta ser muy placentero al sentir, percibir y manipular objetos con su cuerpo (Minedu, 2016).

Resulta imprescindible resaltar que el juego en el niño debe ser libre para que pueda experimentar y desarrollar habilidades cognitivas, motoras y comunicativas y sociales. En tal sentido, el Programa de actividades lúdicas busca que el niño a través del juego mejore su capacidad comunicativa que es lenguaje oral. Así podrá dar a conocer lo que siente, piensa y desea (Minedu, 2016).

Principio de la Comunicación: “Todo niño o niña debe expresarse, escuchar y ser escuchado”.

Desde que un individuo nace tienen la necesidad de comunicarse a través de interacciones placenteras mediante gestos, movimientos corporales, mímica y signos comunicativos. Por ello, el niño a través del juego puede comunicar, emitir y recibir señales transformadoras convirtiéndose en un interlocutor que puede construir sus representaciones mentales y comunicarlas (Minedu, 2016).

En la labor educativa es importante que docentes, auxiliares y directivos comprendan y valoren el sentido de la comunicación verbal y no verbal y respondan de manera amigable, horizontal y motivadora.

PROBLEMÁTICA DETECTADA

En el servicio Desarrollo Infantil Integral atiende a niños de la comunidad de Guayaquil los cuales provienen de familias disfuncionales, donde la mayoría de ellos a parte de los escasos recursos económicos con los que viven, son expuestos a violencia familiar, originándoles problemas de lenguaje. Problemática que se acentúa más cuando los padres en el momento de enseñarles los nombres de las cosas, optan por cambiarlos por apodos o sobrenombres o usar diminutivos, lo que genera un retraso en el desarrollo del lenguaje de los niños.

Asimismo, el sentirse cohibidos o atemorizados por formar parte del circuito de violencia familiar les genera aún más problemas de lenguaje y de socialización porque no pueden expresar coherentemente lo que necesitan, obstaculizando el buen desarrollo de su proceso de aprendizaje.

Por ello, con la intención de contribuir a mejorar esta situación, para evitar que estos problemas de lenguaje en los niños persistan y les genere sentimientos de frustración, baja autoestima por no estar lo suficientemente preparados para

expresar sus ideas a través del lenguaje, se hace imprescindible proponer un plan de actividades para estimular el lenguaje de los niños a través del juego, estrategia muy interesante e importante para los niños en esta edad.

Por ello, es importante destacar lo planteado por Piaget porque enfatiza que el juego forma parte de la inteligencia del niño y le otorga la capacidad de simbolizar las cosas y acciones mediante el lenguaje involucrando las actividades cotidianas (Herrezuelo, 2016). Asimismo, Montessori, afirma que el juego es una actividad agradable, voluntaria, que lleva a aprender nuevas habilidades que se ponen de manifiesto en la sociedad, para dar soluciones a problemas, adquirir nuevo lenguaje y también otras habilidades físicas.

En este sentido, varios investigadores enfatizan la necesidad de crear programas que ayuden a mejorar el lenguaje en los niños a través de las actividades lúdicas y así contribuir a su futuro desenvolvimiento personal, social y escolar. Por ejemplo, Briceño y Ramos (2020) con su propuesta del programa de actividades lúdicas mejoró la expresión oral en los niños.

García (2019) también logró estimular el lenguaje en los niños a través de las actividades lúdicas. De la misma manera, Muñoz (2022) a través del programa de actividades lúdicas mejoró de forma significativa el lenguaje en sus tres dimensiones: forma oral, en su contenido y uso. Asimismo, Guanochanga (2021) también a través de actividades lúdicas mejoró el lenguaje oral en los niños.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

General

Mejorar los niveles de lenguaje en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral Guayaquil 2022

Específicos

Mejorar los niveles de la forma de lenguaje oral en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral Guayaquil 2022.

Mejorar los niveles del contenido del lenguaje oral en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral Guayaquil 2022.

Mejorar los niveles del uso del lenguaje oral en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral Guayaquil 2022.

Cobertura o población Beneficiada:

Con este programa se beneficiarán en forma directa todos los niños (30) que pertenecen al Desarrollo Infantil Integral Guayaquil y los profesionales (3) que los tienen a cargo.

Indirectamente, todos los niños que tienen problemas de lenguajes a los que pueden aplicarle el Programa y todos los docentes o profesionales que busquen mejorar el lenguaje en los niños de tres años.

II. FUNDAMENTACIÓN

El grupo que forma parte de la muestra de estudio, lo conforman niños de tres años que tienen problemas de lenguaje. Por ello es que es imprescindible proponer el programa basado en actividades lúdicas para mejorar el lenguaje en los niños.

Fundamento Legal

El programa tiene una sustentación legal en el artículo N° 40 de la ley orgánica de la educación inicial ecuatoriana porque ésta se enfoca en promover el acompañamiento a los niños de 0 a 5 años de edad para que éstos puedan desarrollarse favorablemente en los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad para potenciar sus habilidades y destrezas para el aprendizaje y crecimiento.

Fundamento Psicológico

El programa tiene fundamento psicológico porque propone actividades basadas en el juego para fomentar el lenguaje oral en los niños. En tal sentido, Britton (2017) tomando como referencia lo expuesto por Montessori indica que las actividades lúdicas son muy importantes para el niño porque gracias a ellas aprenden nuevas ideas, aprender a controlar sus emociones y les ayuda a crear sus propios juegos imaginativos.

Asimismo, los niños que a través de los diferentes juegos van a estimular su lenguaje, también van a adquirir aprendizajes participando e implicándose de forma activa y práctica utilizando sus manos. Asimismo, también va a afianzar su creatividad, la solución de problemas sobre todo emocionales, el aprendizaje de habilidades físicas y sociales para desenvolverse adecuadamente con las personas que lo rodean.

Fundamento Pedagógico

El programa tiene una fundamentación pedagógica, porque se enfoca a adquirir una mejora en el ámbito educativo que influya positivamente en su desenvolvimiento social. Ello hace que el plan mediante diferentes sesiones, a partir de las teorías cognitiva y constructivista (Piaget y Vygotsky) logre que los niños de tres años afiancen su lenguaje y pueda comunicar en forma favorable lo que piensa, siente y así poder socializarse adecuadamente con los demás.

Fundamento Metodológico

Para las actividades propuestas, la metodología se basará en la acción y participación y el aprendizaje de las nuevas habilidades y destrezas se apertura desde la construcción práctica y la interacción con los demás niños y acompañantes que formen parte del servicio.

VI. ESTRUCTURA

El programa propone 12 sesiones de aprendizaje, las cuales pueden ser aplicadas en forma Inter diaria con una duración de 45 a 90 minutos.

ACTIVIDAD LÚDICA N° 01
“LOS BOMBEROS”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Recreativas - Actividades pedagógicas	Dramatiza y describe las funciones que realizan los bomberos.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Dramatizar las funciones del personaje. MOTIVACIÓN: Se presenta una cajita con instrumentos u objetos de los bomberos (casco, chaqueta, manguera, extintor, una casa incendiada y carro de bomberos), para que los niños adivinen de qué personaje se trata.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Cajita de cartón forrada • Instrumentos u objetos de los bomberos 	10 minutos
DESARROLLO	Se agrupa a los niños de cinco en cinco para que dialoguen entre ellos y conversen que responsabilidades o roles cumplen los bomberos. Una vez de acuerdo los niños dramatizaran el rol de los bomberos, simulando la situación de un incendio, imitando el sonido de una sirena e intercambiando roles según la situación presentada.	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos u objetos de los bomberos 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda, mientras entonamos la canción: “Los bomberos” Link de canción: https://www.youtube.com/watch?v=1VWUkBEj254&t=32s Se les realiza las siguientes preguntas: ¿A qué personaje representamos? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Qué es lo que más te llamo la atención? Los niños dibujan lo que más le gustó de la actividad. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la imaginación del niño para realizar dramatización.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción: “Los bomberos” • Preguntas • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 02
“LOS POLICÍAS”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Actividades Recreativas Actividades pedagógicas	Dramatiza y describe las funciones que realizan los policías de tránsito.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Dramatizar las funciones del personaje. MOTIVACIÓN: Se presenta una cajita con instrumentos u objetos de los policías de tránsito (señal de ALTO - PARE, silbato, gorra de policía, uniforme, pistola, esposas, coche de policía, porra), para que los niños adivinen de qué personaje se trata.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Cajita de cartón. • Instrumentos u objetos de los policías de tránsito 	10 minutos
DESARROLLO	Se agrupa a los niños de cinco en cinco para que dialoguen entre ellos y conversen que responsabilidades o roles cumplen los policías de tránsito. Una vez de acuerdo los niños dramatizaran el rol de los policías de tránsito, simulando una situación de tránsito.	<ul style="list-style-type: none"> • Semáforo • Instrumentos de los policías de tránsito. 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda y se les realiza las siguientes preguntas: ¿A qué personaje representamos? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Qué es lo que no te gusto de la actividad? Los niños dibujan a un policía de tránsito con alguno de sus instrumentos. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la imaginación del niño para realizar dramatización e intercambio de roles.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 03
“LOS FUTBOLISTAS”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades sociales -Actividades pedagógicas	Dramatiza y describe las funciones que realizan los futbolistas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Dramatizar las funciones del personaje. MOTIVACIÓN: Se presenta los objetos que se usan en un juego de fútbol (pelota, silbato, tarjeta roja, tarjeta amarilla, polo de Perú), para que los niños adivinen de qué personajes se trata.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Instrumentos u objetos de los futbolistas 	10 minutos
DESARROLLO	Se agrupa a los niños de seis para que dialoguen entre ellos cómo se juega este deporte, las reglas que deben cumplir, además de ponerse de acuerdo que rol cumplirá cada niño. Una vez de acuerdo los niños dramatizaran el juego, haciendo intercambiando de los diferentes roles según el desarrollo de la situación presentada.	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Silbato • Tarjeta roja • Tarjeta amarilla 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda, mientras entonamos la canción: “¡Vamos, Fútbol!” y se les realiza las siguientes preguntas: ¿A qué personaje representamos? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Qué faltas se desarrollaron durante el juego? Los niños colorean un futbolista. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la dramatización e intercambio de roles realizados.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción: “¡Vamos, Fútbol!” • Preguntas • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

Link de canción: <https://www.youtube.com/watch?v=DTaGX0Ts9nM>

ACTIVIDAD LÚDICA N° 04
“SOMOS PROFESORES”

IV. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

V. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Recreativas -Actividades pedagógicas	Dramatiza y describe las funciones que realizan los maestros.

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Dramatizar las funciones del personaje. MOTIVACIÓN: Se presenta los objetos que se usan en un aula (mota, plumón, cuentos) También se presentan imágenes (estudiantes, colegio, carpeta, pizarra), para que los niños adivinen de qué personaje se trata.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Objetos que se utilizan en el aula 	10 minutos
DESARROLLO	Se agrupa a los niños de seis para que dialoguen entre ellos de cómo el profesor trabaja en el aula, además de ponerse de acuerdo que rol cumplirá cada niño. Una vez de acuerdo los niños dramatizarán el juego, haciendo intercambio de los diferentes roles según el desarrollo de la situación presentada.	<ul style="list-style-type: none"> • Mota • Plumón • Cuentos 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Juntos cantamos “Gracias a ti” https://www.youtube.com/watch?v=OnR1r6JsF8I Luego se pregunta a los estudiantes: ¿A qué personaje representamos? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Por qué debemos agradecerles a nuestros maestros? Los niños dibujan a su maestra. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la dramatización e intercambio de roles realizados.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción: “Gracias a ti” • Preguntas • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 05
“VENDIENDO FRUTA”

VII. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

VIII. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Recreativas - Actividades pedagógicas	Dramatiza y describe las funciones que realiza un vendedor de fruta.

IX. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Dramatizar las funciones del personaje. MOTIVACIÓN: Se presenta los objetos que utiliza un vendedor de fruta (manzana, plátanos, naranja, durazno, granadilla, balanza, canastas, megáfono etc), para que los niños adivinen de qué personaje se trata.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Instrumentos u objetos de los bomberos 	10 minutos
DESARROLLO	Se agrupa a los niños de seis para que dialoguen entre ellos y compartan cómo imitarían a un vendedor de fruta, además de ponerse de acuerdo que rol cumplirá cada niño. Una vez de acuerdo, los niños dramatizarán el juego, haciendo intercambiando de los diferentes roles según el desarrollo de la situación presentada.	<ul style="list-style-type: none"> • Frutas • Balanza • Megáfono 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda, mientras entonamos la canción: “Las frutas” y se les realiza las siguientes preguntas: ¿A qué personaje representamos? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Cuál es tu fruta favorita? Dibujan su fruta favorita y la describen. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la dramatización e intercambio de roles realizados.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción: “Las frutas” • Preguntas • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 06
“EL CINE”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Actividades Recreativas Actividades pedagógicas	Describen respondiendo a las preguntas planteadas por la docente

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Observar un cortometraje del cual se rescatarán los valores más importantes. MOTIVACIÓN: Se preguntará ¿Quiénes han ido a un cine? y ¿Cómo se deben comportar allí?	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Preguntas 	10 minutos
DESARROLLO	Los niños se ubican con sus sillas de manera representativa a un cine, se mostrará la portada de la película: “Buscando a Nemo” Link de película: https://www.youtube.com/watch?v=m39dTRZX1Fo Se preguntará: ¿Conoces alguno de los personajes? Observarán un cortometraje de la película y una vez concluida la película se preguntará ¿Quiénes son los personajes de la película? ¿Dónde viven estos personajes? ¿Qué es lo que le sucedió a Nemo?	<ul style="list-style-type: none"> • Ambientación • Película: “Buscando a Nemo” 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda, se realiza las siguientes preguntas: ¿Te gustó la película? ¿Qué valores rescatarías de esta película? ¿Estás de acuerdo con el comportamiento de Nemo hacia su papá? Se entregará una hoja a los niños con un cuadro, el cual decorarán y dibujarán lo que más les gustó de la película. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, teniendo en cuenta la imaginación del niño.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas • Hoja • Lápiz • Borrador • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 07
“CANTAMOS EN KARAOKE”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Actividades Recreativas Actividades pedagógicas	Reproduce canciones de su agrado, para mejorar su capacidad de pronunciación y memoria.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Cantamos todos juntos en karaoke. MOTIVACIÓN: Se les mostrará un micrófono, imágenes de cantantes de niños para que comenten acerca de sus canciones favoritas.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Imágenes de cantantes de niños 	10 minutos
DESARROLLO	Se les ambientará un espacio donde haya un televisor grande, un micrófono y se agrupará a los niños de tres en tres. Se dará play a una canción y el grupo que la conozca, levantará la mano, cogerá el micrófono y cantarán. La docente tratará de estimular a que todos los pequeños grupos participen por igual.	<ul style="list-style-type: none"> • Televisor • Micrófono. • Listado de canciones 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda y se les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Qué es lo que no te gustó de la actividad? Se elabora un micrófono de reciclaje, teniendo en cuenta el siguiente link; https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/microfono-con-rollo-de-papel-higienico-manualidad-muy-facil/ EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la imaginación del niño para realizar dramatización e intercambio de roles.	<ul style="list-style-type: none"> • Material de reciclaje • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 08
“Corriendo postas”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Sociales -Actividades pedagógicas	Narrar las experiencias y sentimientos al participar de la actividad.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Expresamos nuestros sentimientos participando en las carreras. MOTIVACIÓN: Se les muestra imágenes de niños realizando carreras y se preguntará a que niños les gusta correr, quienes son más rápidos. Dialogamos sobre los sentimientos si ganamos o perdemos	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Imágenes de niños corriendo 	10 minutos
DESARROLLO	Se llevará a los niños al patio para que en grupo de tres puedan hacer carreras de postas. El niño (a) que inicie la carrera, llevará en su mano una cinta de color de su preferencia. Los otros dos niños esperarán (postas), a que llegue su compañero para salir corriendo y así sucesivamente hasta que el tercer niño llegue a la meta final. Se incentivará a que los niños griten alentando a sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas de colores • Silbato 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda y se les realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Te gustó este juego? ¿Qué anécdotas pasó en el transcurso del juego? Los niños dibujaran las emociones que sintieron. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la dramatización e intercambio de roles realizados.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 09
“IMITAMOS A LOS ANIMALES”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Sociales -Actividades pedagógicas	Describe las características de los animales imitándolos.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Imitamos a los animalitos. MOTIVACIÓN: Se presentan imágenes de animales (caballo, perro, gato, canguro, conejo y rana) y se pregunta su manera de trasladarse.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Tarjetas de animalitos 	10 minutos
DESARROLLO	A cada niño(a) se le entregará una tarjeta con la imagen de un animalito, se pedirá que imite realizando sus saltos por el espacio establecido. Los otros niños adivinarán de qué animalito se trata y describirán sus características. Las tarjetas se intercambiarán para que los niños realicen los saltos de los diferentes animalitos.	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de animalitos 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda, mientras entonamos la canción: “Como los animalitos” y se les realiza las siguientes preguntas: ¿A qué animalitos imitamos? ¿Te gustó imitar el salto de los animales? ¿Qué es lo que más te llamo la atención? Coloreamos los animalitos. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la imaginación del niño.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción: “Como los animalitos” • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

Link de canción: <https://www.youtube.com/watch?v=yWpY2GIFoTM>

ACTIVIDAD LÚDICA N° 10
“SIMÓN DICE...”

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

II. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Sociales -Actividades pedagógicas	Realizamos peticiones mediante el juego “Simón Dice...”.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Realizamos peticiones mediante el juego “Simón Dice”. MOTIVACIÓN: Se explica a los niños que hay que realizar peticiones de manera adecuada. Se comenta sobre el juego “Simón Dice”	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia 	10 minutos
DESARROLLO	Se jugará con todos los niños y se realizará peticiones mediante el juego, pidiendo a los niños que enuncien objetos, animales, personajes, emociones, diferentes situaciones. El niño que tenga turno se colocará una corona para poder realizar las peticiones. Se rotará el turno de dar las peticiones a los otros compañeros, para que así todos los niños puedan pedir sus deseos por curiosidad o necesidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Corona. 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda y se les realiza las siguientes preguntas: ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Cómo te sentiste dando peticiones? ¿Qué sentiste al cumplir la petición de otro compañero? ¿Qué es lo que no te gusto de la actividad? EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la imaginación del niño para realizar intercambio de roles.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 11
“CREANDO UN CUENTO”

X. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

XI. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Sociales -Actividades pedagógicas	Narramos pequeñas historias de manera espontánea, mediante acontecimientos vividos.

XII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. Se plantea lo que se realizará en esta sesión de clase: Contamos pequeñas historias utilizando dados. MOTIVACIÓN: La docente realizará un dado con diferentes imágenes.	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Dado de imágenes 	10 minutos
DESARROLLO	Se agrupa a los niños de cinco y se les entregará un dado con diferentes imágenes. El niño lanzará el dado y según la imagen elegida al azar, empezará a crear una pequeña historia y así sucesivamente, tratando mantener una relación entre todas las imágenes. Todos los niños realizaran la actividad propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> • Dado con imágenes 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda, se les realiza las siguientes preguntas: ¿Se te hizo difícil realizar la actividad? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Qué cambiarías de esta actividad? Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, según la creatividad de cada niño.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

ACTIVIDAD LÚDICA N° 12
“FUENTE DE HISTORIAS”

IV. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION EDUCATIVA:

AULA:

N° DE NIÑOS: 30

DURACION:

DOCENTE:

V. LOGRO ESPERADO

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Actividades Sociales -Actividades pedagógicas	Narra historias de manera espontánea a partir de objetos y/o personajes.

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Para iniciar se dialoga con los niños sobre las normas de convivencia. MOTIVACIÓN: Se presentará diferentes personajes y/o objetos a los niños	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Preguntas 	10 minutos
DESARROLLO	Las imágenes de objetos y/o personajes serán colocados en una fuente. Los niños escogerán una imagen al azar, según su imaginación creará una pequeña historia donde la imagen elegida será el personaje principal. Cada niño ira participando en la creación de su pequeña narración.	<ul style="list-style-type: none"> • Objetos 	20 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos una ronda, se realiza las siguientes preguntas: ¿Se te hizo difícil realizar la actividad? ¿Te gustó la actividad realizada? ¿Qué cambiarías de esta actividad? Se entregará una hoja a los niños, realizarán un dibujo acorde a la narración creada. EVALUACIÓN: Se evaluará mediante la ficha de observación, teniendo en cuenta la imaginación del niño.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas • Hoja • Colores • Instrumento: Ficha de observación 	10 minutos

Bibliografía

Briceño , F.T. & Ramos, D. J. (2020). Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del III ciclo de Educación básica regular de la institución Educativa 80206, distrito de Sanagoran – Sánchez Carrión [tesis de maestría, Universidad Católica de Trujillo, Perú].

Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori. Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años. España: PAIDÓS Educación

García, J. (2019). *Actividades y juegos para trabajar la expresión oral en el aula* [tesis de maestría, Universidad de Valladolid, España]. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192093/Garc%C3%A1-TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guanochanga V. E. (2021). *Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “Luis Felipe Borja”* [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7315>

Minedu (2016) Programa curricular de Educación Inicial. Currículo Nacional de la Educación Básica.

Muñoz Cantos, M. A., (2022). *Programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial, Guayaquil 2021* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82825>

Anexo 2. Declaratoria de originalidad (autor/a)

Anexo 3. Declaratoria de autenticidad (asesora)

Anexo 4. Matriz de la operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización: Variable independiente: Programa de actividades lúdicas

Dimensiones	Indicadores	Nivel de medición
Planificación	Presentación	1.Pertinente 2.Medianamente pertinente 3. No pertinente
	Objetivos	
	Estructura	
	Actividades	
	Recursos	
	Temporalización	
Ejecución	Evaluación	1.Pertinente 2.Medianamente pertinente 3. No pertinente
	Métodos	
	Técnicas	
Evaluación	Estrategias	1.Pertinente 2.Medianamente pertinente 3. No pertinente
	Del programa	
	En el programa	

Tabla 2

Operacionalización: Variable dependiente: Lenguaje

Dimensiones	Indicadores	Escala
Forma	Emisión de fonemas	1.No 2. Si
	Organización de morfemas	
	Conformación de palabras	
	Formación de frases – oraciones	
Contenido	Definición de palabras	1.No 2. Si
	Comprensión de ideas	
Uso	Se expresa espontáneamente utilizando recursos verbales	1.No 2. Si
	Se expresa espontáneamente utilizando recursos no verbales	

Anexo 5. Instrumento de recolección de datos

		ITEMS	Sí	No
			2	1
1.	FORMA	Emite fonemas en forma clara de acuerdo a su edad, como: -Bola -Cubo -Chino -Casa -Mano -Cama -Nube -Jabón -Pata -Pie -Huevo -Agua -Pico -Palo -Dedo		
2.		Reconoce sonidos como -Ladrado de un perro -Claxon de un carro -Mauullido de un gato -Mugido de una vaca -Sirena de una ambulancia --Silbido		
3.		Hace sonidos onomatopéyicos del -Perro -Gato -Pato -Pollito -Vaca -Oveja -Tocar la puerta		
4.		Organiza fonemas para conformar las palabras -Pato -Pata -Palo -Pala -Tapa -Lupa		
5.		Repite frases u oraciones que escucha -Tengo dedos en la mano -El niño está en la cama		

6.		Forma pequeñas frases a partir de una ilustración mostrada		
7.		Forma pequeñas oraciones a partir de una ilustración mostrada		
8.	CONTENIDO	Realiza definiciones de objetos cercanos a ellos -Lápiz -Cuaderno -Pizarra -Juguete -Zapato -Polo		
9.		Realiza preguntas referentes a una lámina presentada		
10		Responde a preguntas que se le plantean ¿cómo?, ¿dónde?, ¿quién?, ¿cuándo?, comprendiendo las ideas o preguntas		
11		Cuenta pequeñas historias fantasiosas o reales		
12		Expresa sus necesidades, emociones e intereses		
13		Describe una imagen		
14		Narra acciones observando una imagen		
15	U S O	Responde a instrucciones hechas por su maestra		
16		Narra las funciones de algunos personajes de su localidad		
17		Al narrar hace uso señas y gestos.		
18		Expresa emociones a través de gestos (alegría, tristeza dolor etc.)		
19		Se comunica a través de señas		

Anexo 6. Validez de instrumentos-fichas de validación



PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 AÑOS.


NOMBRE Y APELLIDOS DE LA MAESTRANTE: PAREJA TREJO ANA NARCISA

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

N°	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1.	NOMBRE DEL PROGRAMA: El título del programa posibilita entender y comprender el problema Existente.														72							
2.	PROBLEMÁTICA DETECTADA: Describe claramente el problema y sus variables causales.														69							
3.	FUNDAMENTACIÓN La fundamentación explica por qué es necesario diseñar el programa.												64									
4.	OBJETIVO GENERAL: Están formulados con claridad y precisión.															77						
5.	Están escritos en verbo infinitivo y expresa la intención del investigador de resolver el problema planteado.														68							
6.	Deben contener las unidades de análisis y las mismas variables del proyecto en estudio.													65								
7.	OBJETIVO ESPECÍFICO: Están escritos en verbo infinitivo.														67							
8.	Describe las acciones que dan cumplimiento al objetivo general.															79						
9.	COBERTURA O POBLACIÓN DESTINATARIA: Comprende la cantidad de beneficiados en términos de mínimo y máximo.													65								
10.	EN CUANTO A LOS AGENTES RESPONSABLES Precisa con objetividad al personal directo e indirecto que se beneficiará del programa.														70							
11.	EN CUANTO A LA ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA Existe armonía lógica entre la conceptualización del programa y las expectativas de logro que persigue.														69							
12.	EN CUANTO A LOS CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS Existe coherencia entre los contenidos, actividades y tiempo previstos para el logro del objetivo general.														73							
13.	EN CUANTO A LA ESTRATEGIA Precisa las acciones secuenciales a desarrollar.														70							
14.	EN CUANTO A LA METODOLOGÍA Expresa y detalla el posicionamiento teórico del programa.														68							
15.	EN CUANTO A LOS MEDIOS Y MATERIALES Comprende la utilización de la logística y elementos físicos a utilizar.												64									
16.	EN CUANTO A LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Enuncia de manera clara y comunicable el desarrollo educativo deseable al cual se debe llegar al finalizar el programa.														70							

17.	<u>EN CUANTO A LA BIBLIOGRAFÍA</u> Especifica siguiendo las normas APA la literatura utilizada para el desarrollo de las actividades que describe el programa.																								65
18.	<u>EN CUANTO AL ASPECTO GLOBAL</u> Existe armonía lógica entre la naturaleza del programa, objetivos y contenidos.																								71

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe el plan o propuesta. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

PUNTAJE PROMEDIO: 68	ESCALA VALORATIVA: Muy buena
	
<hr style="width: 50%; margin: auto;"/> <p style="margin: 0;">Gladis A. Guerrero Ontaneda Dra. en Educación</p>	
<p style="margin: 0;">FIRMA Y POST FIRMA DEL EXPERTO</p>	
<p style="margin: 0;">PIURA, 8 de julio del 2022</p>	

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 AÑOS.

NOMBRE Y APELLIDOS DE LA MAESTRANTE: PAREJA TREJO ANA NARCISA

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

N°	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1.	NOMBRE DEL PROGRAMA: El título del programa posibilita entender y comprender el problema Existente.														71							
2.	PROBLEMÁTICA DETECTADA: Describe claramente el problema y sus variables causales.														68							
3.	FUNDAMENTACIÓN La fundamentación explica por qué es necesario diseñar el programa.												63									
4.	OBJETIVO GENERAL: Están formulados con claridad y precisión.														76							
5.	Están escritos en verbo infinitivo y expresa la intención del investigador de resolver el problema planteado.														67							
6.	Deben contener las unidades de análisis y las mismas variables del proyecto en estudio.														64							
7.	OBJETIVO ESPECÍFICO: Están escritos en verbo infinitivo.														67							
8.	Describe las acciones que dan cumplimiento al objetivo general.																			77		
9.	COBERTURA O POBLACIÓN DESTINATARIA: Comprende la cantidad de beneficiados en términos de mínimo y máximo.													65								
10.	EN CUANTO A LOS AGENTES RESPONSABLES Precisa con objetividad al personal directo e indirecto que se beneficiará del programa.														70							
11.	EN CUANTO A LA ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA Existe armonía lógica entre la conceptualización del programa y las expectativas de logro que persigue.														69							
12.	EN CUANTO A LOS CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS Existe coherencia entre los contenidos, actividades y tiempo previstos para el logro del objetivo general.														73							
13.	EN CUANTO A LA ESTRATEGIA Precisa las acciones secuenciales a desarrollar.														70							
14.	EN CUANTO A LA METODOLOGÍA Expresa y detalla el posicionamiento teórico del programa.														68							
15.	EN CUANTO A LOS MEDIOS Y MATERIALES Comprende la utilización de la logística y elementos físicos a utilizar.														61							
16.	EN CUANTO A LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Enuncia de manera clara y comunicable el desarrollo educativo deseable al cual se debe llegar al finalizar el programa.														69							

MATRIZ DE VALIDACIÓN
TÍTULO DE LA TESIS: Programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral, Guayaquil, 2022

VARIABLE Dependiente	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		OBSERVACIONES				
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
Lenguaje Es una actividad que realiza el ser humano para comunicarse y conocer caracterizado por su complejidad y elaboración y está estrechamente relacionado con los aspectos social y cognitivo (Aguinaga, et al., 2005)	Forma	Emisión de fonemas	1. Emite fonemas en forma clara de acuerdo a su edad, como: -Bola -Cubo -Chino -Casa -Mano -Cama -Nube -Jabón -Pata -Pie -Huevo -Agua -Pico -Palo -Dedo															
			Reconocimiento de los sonidos.	2. Reconoce sonidos como -Ladrido de un perro -Claxon de un carro -Mullido de un gato -Mugido de una vaca -Sirena de una ambulancia -Silbido														
				3. Hace sonidos onomatopéyicos del -Perro -Gato -Pato -Pollito -Vaca -Oveja -Tocar la puerta														
			Organización de fonemas	4. Organiza fonemas para conformar las palabras -Pato -Pata -Palo -Pala -Tapa -Lupa														
				5. Repite frases u oraciones que escucha -Tengo dedos en la mano -El niño está en la cama														
			Contenido	Referido al repertorio de palabras para realizar definiciones y	Definición de palabras	8. Realiza definiciones de objetos cercanos a ellos -Lápiz -Cuaderno -Pizarra -Juguete -Zapato -Polo												
	9. Realiza preguntas referentes a una lámina presentada																	

MATRIZ DE VALIDACIÓN
TÍTULO DE LA TESIS: Programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral Guayaquil 2022

VARIABLE Dependiente	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		OBSERVACIONES				
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
Lenguaje Es una actividad que realiza el ser humano para comunicarse y conocer caracterizado por su complejidad y elaboración y está estrechamente relacionado con los aspectos social y cognitivo (Aguinaga, et al., 2005)	Forma está relacionada con la emisión de fonemas y el reconocimiento de los sonidos. Asimismo, tiene en cuenta el cómo los fonemas se organizan en morfemas y éstos como conforman las palabras para luego reconocerlas y ordenarlas para formar pequeñas frases y oraciones (Aguinaga, et al., 2005)	Emisión de fonemas	1. Emite fonemas en forma clara de acuerdo a su edad, como: -Bola -Cubo -Chino -Casa -Mano -Cama -Nube -Jabón -Pata -Pie -Huevo -Agua -Pico -Palo -Dedo															
			2. Reconoce sonidos como -Ladrido de un perro -Claxon de un carro -Maulido de un gato -Mugido de una vaca -Sirena de una ambulancia --Silbido															
			3. Hace sonidos onomatopéyicos del -Perro -Gato -Pato -Pollito -Vaca -Oveja -Tocar la puerta															
			4. Organiza fonemas para conformar las palabras -Pata -Palo -Pala -Tapa -Lupa															
	Reconocimiento de palabras para formar frases y oraciones	5. Repite frases u oraciones que escucha -Tengo dedos en la mano -El niño está en la cama																
	Formación de pequeñas frases y oraciones	6. Forma pequeñas frases a partir de una ilustración mostrada																
	Formación de pequeñas frases y oraciones	7. Forma pequeñas oraciones a partir de una ilustración mostrada																
	Contenido	Definición de palabras	8. Realiza definiciones de objetos cercanos a ellos -Lápiz -Cuaderno															

Referido al repertorio de palabras para realizar definiciones y comprender en forma oral los conceptos, ideas, elementos que pueden ser reales o fantasiosos de acuerdo a su edad (Aguinaga, et al., 2005)	Comprensión de ideas	-Pizarra -Juguete -Zapato -Polo																		
		9. Realiza preguntas referentes a una lámina presentada				x		x		x		x								
		10. Responde a preguntas que se le plantean ¿cómo?, ¿dónde?, ¿quién?, ¿cuándo?, comprendiendo las ideas o preguntas				x		x		x		x								
		11. Cuenta pequeñas historias fantasiosas o reales				x		x		x		x								
Uso Involucra la utilización de los recursos verbales y no verbales de manera correcta para comunicarse y recepcionar los pensamientos y sentimientos para expresarse e interactuar espontáneamente (Aguinaga, et al., 2005)	Se expresa espontáneamente haciendo uso de recursos verbales	12. Expresa sus necesidades, emociones e intereses				x		x		x		x								
		13. Describe una imagen				x		x		x		x								
		14. Narra acciones observando una imagen				x		x		x		x								
	Se expresa espontáneamente haciendo uso de recursos verbales	15. Responde a instrucciones hechas por su maestra				x		x		x		x								
		16. Narra las funciones de algunos personajes de su localidad				x		x		x		x								
		17. Al narrar hace uso señas y gestos.				x		x		x		x								
	18. Expresa emociones a través de gestos (alegría, tristeza dolor etc)				x		x		x		x									
	19. Se comunica a través de señas				x		x		x		x									



Gladis A. Guerrero Ontaneda
Dra. en Educación

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO DE LENGUAJE

OBJETIVO: IDENTIFICAR EL NIVEL DE LENGUAJE

DIRIGIDO A: NIÑOS DE TRES AÑOS DE EDAD

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: GLADIS AZUCENA GUERRERO ONTANEDA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Educación

VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		



Gladis A. Guerrero Ontaneda
Dra. en Educación

FIRMA DEL EVALUADOR

NOMBRE: Pareja Trejo Ana Narcisca

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO
TÍTULO DE LA TESIS: Programa de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral Guayaquil 2022

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100	
ASPECTOS DE VALIDACION																						
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																					
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																					
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																					
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																					
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																					
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																					

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados. Obtener la puntuación promedio y la valoración obtenida

PROMEDIO: 65 VALORACIÓN: Muy Buena	
LUGAR Y FECHA:	Piura, 27 de junio del 2022
Mg.	Alexander Sandoval Carbajal
DNI:	42357308
Teléfono:	925315216
E-mail	javiersandovalcarbajal@gmail.com
 Mg. Javier Alexander Sandoval Carbajal CPSP 15658 Firma	

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Programa de actividades lúdicas

OBJETIVO: Mejorar los niveles de lenguaje en niños de 3 años en Desarrollo Infantil Integral Guayaquil 2022

DIRIGIDO A: Niños de 3 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Sandoval Carbajal Javier Alexander

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Docencia Universitaria e Investigación Pedagógica

VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		


Mg. Javier Alexander Sandoval Carbajal
CPSP 15658

FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 7: TABLAS DE RESULTADOS PRE Y POST TEST

VARIABLE: LENGUAJE - PRE TEST																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
N°	FORMA																				CONTENIDO										USO		LENGUAJE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
	1. Emite fonemas en forma clara de acuerdo a su edad, como:										2. Reconoce sonidos como					3. Hace sonidos onomatopéyicos del					4. Organiza fonemas para conformar las palabras					5. Repite frases u					6. Realiza definiciones de objetos cercanos a					7. Describe una imagen	8. Narra una historia	9. Expresa sus necesidades, emociones e intereses	10. Responde a preguntas que se le plantean ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo?																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
	Bola	Cubo	Chino	Casa	Mano	Camisa	Nube	Jabón	Patata	Pie	Huevo	Agua	Pico	Palo	Dedo	Ladrillo de un perro	Claxon de un carro	Maulido de un gato	Mugido de una vaca	Sirena de una ambulancia	Sibido	Perrito	Gato	Pato	Pollito	Vaca	Ovejita	Tocar la puerta	Pato	Patata	Palo	Pala		Tapa	Lupa					Tengo dedo en la mano	El niño está en la cama	6. Forma pequeñas frases a partir de una ilustración	7. Forma pequeñas oraciones a partir de una ilustración	8. Realiza definiciones de objetos cercanos a	9. Describe una imagen	10. Responde a preguntas que se le plantean ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo?	11. Cuadrado	12. Pizarra	13. Jugete	14. Zapato	15. Polo	16. Lápiz	17. Ladrillo	18. Cuchara	19. Juguete	20. Zapato	21. Polo	22. Lápiz	23. Ladrillo	24. Cuchara	25. Juguete	26. Zapato	27. Polo	28. Lápiz	29. Ladrillo	30. Cuchara	31. Juguete	32. Zapato	33. Polo	34. Lápiz	35. Ladrillo	36. Cuchara	37. Juguete	38. Zapato	39. Polo	40. Lápiz	41. Ladrillo	42. Cuchara	43. Juguete	44. Zapato	45. Polo	46. Lápiz	47. Ladrillo	48. Cuchara	49. Juguete	50. Zapato	51. Polo	52. Lápiz	53. Ladrillo	54. Cuchara	55. Juguete	56. Zapato	57. Polo	58. Lápiz	59. Ladrillo	60. Cuchara	61. Juguete	62. Zapato	63. Polo	64. Lápiz	65. Ladrillo	66. Cuchara	67. Juguete	68. Zapato	69. Polo	70. Lápiz	71. Ladrillo	72. Cuchara	73. Juguete	74. Zapato	75. Polo	76. Lápiz	77. Ladrillo	78. Cuchara	79. Juguete	80. Zapato	81. Polo	82. Lápiz	83. Ladrillo	84. Cuchara	85. Juguete	86. Zapato	87. Polo	88. Lápiz	89. Ladrillo	90. Cuchara	91. Juguete	92. Zapato	93. Polo	94. Lápiz	95. Ladrillo	96. Cuchara	97. Juguete	98. Zapato	99. Polo	100. Lápiz	101. Ladrillo	102. Cuchara	103. Juguete	104. Zapato	105. Polo	106. Lápiz	107. Ladrillo	108. Cuchara	109. Juguete	110. Zapato	111. Polo	112. Lápiz	113. Ladrillo	114. Cuchara	115. Juguete	116. Zapato	117. Polo	118. Lápiz	119. Ladrillo	120. Cuchara	121. Juguete	122. Zapato	123. Polo	124. Lápiz	125. Ladrillo	126. Cuchara	127. Juguete	128. Zapato	129. Polo	130. Lápiz	131. Ladrillo	132. Cuchara	133. Juguete	134. Zapato	135. Polo	136. Lápiz	137. Ladrillo	138. Cuchara	139. Juguete	140. Zapato	141. Polo	142. Lápiz	143. Ladrillo	144. Cuchara	145. Juguete	146. Zapato	147. Polo	148. Lápiz	149. Ladrillo	150. Cuchara	151. Juguete	152. Zapato	153. Polo	154. Lápiz	155. Ladrillo	156. Cuchara	157. Juguete	158. Zapato	159. Polo	160. Lápiz	161. Ladrillo	162. Cuchara	163. Juguete	164. Zapato	165. Polo	166. Lápiz	167. Ladrillo	168. Cuchara	169. Juguete	170. Zapato	171. Polo	172. Lápiz	173. Ladrillo	174. Cuchara	175. Juguete	176. Zapato	177. Polo	178. Lápiz	179. Ladrillo	180. Cuchara	181. Juguete	182. Zapato	183. Polo	184. Lápiz	185. Ladrillo	186. Cuchara	187. Juguete	188. Zapato	189. Polo	190. Lápiz	191. Ladrillo	192. Cuchara	193. Juguete	194. Zapato	195. Polo	196. Lápiz	197. Ladrillo	198. Cuchara	199. Juguete	200. Zapato	201. Polo	202. Lápiz	203. Ladrillo	204. Cuchara	205. Juguete	206. Zapato	207. Polo	208. Lápiz	209. Ladrillo	210. Cuchara	211. Juguete	212. Zapato	213. Polo	214. Lápiz	215. Ladrillo	216. Cuchara	217. Juguete	218. Zapato	219. Polo	220. Lápiz	221. Ladrillo	222. Cuchara	223. Juguete	224. Zapato	225. Polo	226. Lápiz	227. Ladrillo	228. Cuchara	229. Juguete	230. Zapato	231. Polo	232. Lápiz	233. Ladrillo	234. Cuchara	235. Juguete	236. Zapato	237. Polo	238. Lápiz	239. Ladrillo	240. Cuchara	241. Juguete	242. Zapato	243. Polo	244. Lápiz	245. Ladrillo	246. Cuchara	247. Juguete	248. Zapato	249. Polo	250. Lápiz	251. Ladrillo	252. Cuchara	253. Juguete	254. Zapato	255. Polo	256. Lápiz	257. Ladrillo	258. Cuchara	259. Juguete	260. Zapato	261. Polo	262. Lápiz	263. Ladrillo	264. Cuchara	265. Juguete	266. Zapato	267. Polo	268. Lápiz	269. Ladrillo	270. Cuchara	271. Juguete	272. Zapato	273. Polo	274. Lápiz	275. Ladrillo	276. Cuchara	277. Juguete	278. Zapato	279. Polo	280. Lápiz	281. Ladrillo	282. Cuchara	283. Juguete	284. Zapato	285. Polo	286. Lápiz	287. Ladrillo	288. Cuchara	289. Juguete	290. Zapato	291. Polo	292. Lápiz	293. Ladrillo	294. Cuchara	295. Juguete	296. Zapato	297. Polo	298. Lápiz	299. Ladrillo	300. Cuchara	301. Juguete	302. Zapato	303. Polo	304. Lápiz	305. Ladrillo	306. Cuchara	307. Juguete	308. Zapato	309. Polo	310. Lápiz	311. Ladrillo	312. Cuchara	313. Juguete	314. Zapato	315. Polo	316. Lápiz	317. Ladrillo	318. Cuchara	319. Juguete	320. Zapato	321. Polo	322. Lápiz	323. Ladrillo	324. Cuchara	325. Juguete	326. Zapato	327. Polo	328. Lápiz	329. Ladrillo	330. Cuchara	331. Juguete	332. Zapato	333. Polo	334. Lápiz	335. Ladrillo	336. Cuchara	337. Juguete	338. Zapato	339. Polo	340. Lápiz	341. Ladrillo	342. Cuchara	343. Juguete	344. Zapato	345. Polo	346. Lápiz	347. Ladrillo	348. Cuchara	349. Juguete	350. Zapato	351. Polo	352. Lápiz	353. Ladrillo	354. Cuchara	355. Juguete	356. Zapato	357. Polo	358. Lápiz	359. Ladrillo	360. Cuchara	361. Juguete	362. Zapato	363. Polo	364. Lápiz	365. Ladrillo	366. Cuchara	367. Juguete	368. Zapato	369. Polo	370. Lápiz	371. Ladrillo	372. Cuchara	373. Juguete	374. Zapato	375. Polo	376. Lápiz	377. Ladrillo	378. Cuchara	379. Juguete	380. Zapato	381. Polo	382. Lápiz	383. Ladrillo	384. Cuchara	385. Juguete	386. Zapato	387. Polo	388. Lápiz	389. Ladrillo	390. Cuchara	391. Juguete	392. Zapato	393. Polo	394. Lápiz	395. Ladrillo	396. Cuchara	397. Juguete	398. Zapato	399. Polo	400. Lápiz	401. Ladrillo	402. Cuchara	403. Juguete	404. Zapato	405. Polo	406. Lápiz	407. Ladrillo	408. Cuchara	409. Juguete	410. Zapato	411. Polo	412. Lápiz	413. Ladrillo	414. Cuchara	415. Juguete	416. Zapato	417. Polo	418. Lápiz	419. Ladrillo	420. Cuchara	421. Juguete	422. Zapato	423. Polo	424. Lápiz	425. Ladrillo	426. Cuchara	427. Juguete	428. Zapato	429. Polo	430. Lápiz	431. Ladrillo	432. Cuchara	433. Juguete	434. Zapato	435. Polo	436. Lápiz	437. Ladrillo	438. Cuchara	439. Juguete	440. Zapato	441. Polo	442. Lápiz	443. Ladrillo	444. Cuchara	445. Juguete	446. Zapato	447. Polo	448. Lápiz	449. Ladrillo	450. Cuchara	451. Juguete	452. Zapato	453. Polo	454. Lápiz	455. Ladrillo	456. Cuchara	457. Juguete	458. Zapato	459. Polo	460. Lápiz	461. Ladrillo	462. Cuchara	463. Juguete	464. Zapato	465. Polo	466. Lápiz	467. Ladrillo	468. Cuchara	469. Juguete	470. Zapato	471. Polo	472. Lápiz	473. Ladrillo	474. Cuchara	475. Juguete	476. Zapato	477. Polo	478. Lápiz	479. Ladrillo	480. Cuchara	481. Juguete	482. Zapato	483. Polo	484. Lápiz	485. Ladrillo	486. Cuchara	487. Juguete	488. Zapato	489. Polo	490. Lápiz	491. Ladrillo	492. Cuchara	493. Juguete	494. Zapato	495. Polo	496. Lápiz	497. Ladrillo	498. Cuchara	499. Juguete	500. Zapato	501. Polo	502. Lápiz	503. Ladrillo	504. Cuchara	505. Juguete	506. Zapato	507. Polo	508. Lápiz	509. Ladrillo	510. Cuchara	511. Juguete	512. Zapato	513. Polo	514. Lápiz	515. Ladrillo	516. Cuchara	517. Juguete	518. Zapato	519. Polo	520. Lápiz	521. Ladrillo	522. Cuchara	523. Juguete	524. Zapato	525. Polo	526. Lápiz	527. Ladrillo	528. Cuchara	529. Juguete	530. Zapato	531. Polo	532. Lápiz	533. Ladrillo	534. Cuchara	535. Juguete	536. Zapato	537. Polo	538. Lápiz	539. Ladrillo	540. Cuchara	541. Juguete	542. Zapato	543. Polo	544. Lápiz	545. Ladrillo	546. Cuchara	547. Juguete	548. Zapato	549. Polo	550. Lápiz	551. Ladrillo	552. Cuchara	553. Juguete	554. Zapato	555. Polo	556. Lápiz	557. Ladrillo	558. Cuchara	559. Juguete	560. Zapato	561. Polo	562. Lápiz	563. Ladrillo	564. Cuchara	565. Juguete	566. Zapato	567. Polo	568. Lápiz	569. Ladrillo	570. Cuchara	571. Juguete	572. Zapato	573. Polo	574. Lápiz	575. Ladrillo	576. Cuchara	577. Juguete	578. Zapato	579. Polo	580. Lápiz	581. Ladrillo	582. Cuchara	583. Juguete	584. Zapato	585. Polo	586. Lápiz	587. Ladrillo	588. Cuchara	589. Juguete	590. Zapato	591. Polo	592. Lápiz	593. Ladrillo	594. Cuchara	595. Juguete	596. Zapato	597. Polo	598. Lápiz	599. Ladrillo	600. Cuchara	601. Juguete	602. Zapato	603. Polo	604. Lápiz	605. Ladrillo	606. Cuchara	607. Juguete	608. Zapato	609. Polo	610. Lápiz	611. Ladrillo	612. Cuchara	613. Juguete	614. Zapato	615. Polo	616. Lápiz	617. Ladrillo	618. Cuchara	619. Juguete	620. Zapato	621. Polo	622. Lápiz	623. Ladrillo	624. Cuchara	625. Juguete	626. Zapato	627. Polo	628. Lápiz	629. Ladrillo	630. Cuchara	631. Juguete	632. Zapato	633. Polo	634. Lápiz	635. Ladrillo	636. Cuchara	637. Juguete	638. Zapato	639. Polo	640. Lápiz	641. Ladrillo	642. Cuchara	643. Juguete	644. Zapato	645. Polo	646. Lápiz	647. Ladrillo	648. Cuchara	649. Juguete	650. Zapato	651. Polo	652. Lápiz	653. Ladrillo	654. Cuchara	655. Juguete	656. Zapato	657. Polo	658. Lápiz	659. Ladrillo	660. Cuchara	661. Juguete	662. Zapato	663. Polo	664. Lápiz	665. Ladrillo	666. Cuchara	667. Juguete	668. Zapato	669. Polo	670. Lápiz	671. Ladrillo	672. Cuchara	673. Juguete	674. Zapato	675. Polo	676. Lápiz	677. Ladrillo	678. Cuchara	679. Juguete	680. Zapato	681. Polo	682. Lápiz	683. Ladrillo	684. Cuchara	685. Juguete	686. Zapato	687. Polo	688. Lápiz	689. Ladrillo	690. Cuchara	691. Juguete	692. Zapato	693. Polo	694. Lápiz	695. Ladrillo	696. Cuchara	697. Juguete	698. Zapato	699. Polo	700. Lápiz	701. Ladrillo	702. Cuchara	703. Juguete	704. Zapato	705. Polo	706. Lápiz	707. Ladrillo	708. Cuchara	709. Juguete	710. Zapato	711. Polo	712. Lápiz	713. Ladrillo	714. Cuchara	715. Juguete	716. Zapato	717. Polo	718. Lápiz	719. Ladrillo	720. Cuchara	721. Juguete	722. Zapato	723. Polo	724. Lápiz	725. Ladrillo	726. Cuchara	727. Juguete	728. Zapato	729. Polo	730. Lápiz	731. Ladrillo	732. Cuchara	733. Juguete	734. Zapato	735. Polo	736. Lápiz	737. Ladrillo	738. Cuchara	739. Juguete	740. Zapato	741. Polo	742. Lápiz	743. Ladrillo	744. Cuchara	745. Juguete	746. Zapato	747. Polo	748. Lápiz	749. Ladrillo	750. Cuchara	751. Juguete	752. Zapato	753. Polo	754. Lápiz	755. Ladrillo	756. Cuchara	757. Juguete	758. Zapato	759. Polo	760. Lápiz	761. Ladrillo	762. Cuchara	763. Juguete	764. Zapato	765. Polo	766. Lápiz	767. Ladrillo	768. Cuchara	769. Juguete	770. Zapato	771. Polo	772. Lápiz	773. Ladrillo	774. Cuchara	775. Juguete	776. Zapato	777. Polo	778. Lápiz	779. Ladrillo	780. Cuchara	781. Juguete	782. Zapato	783. Polo	784. Lápiz	785. Ladrillo	786. Cuchara	787. Juguete	788. Zapato	789. Polo	790. Lápiz	791. Ladrillo	792. Cuchara	793. Juguete	794. Zapato	795. Polo	796. Lápiz	797. Ladrillo	798. Cuchara	799. Juguete	800. Zapato	801. Polo	802. Lápiz	803. Ladrillo	804. Cuchara	805. Juguete	806. Zapato	807. Polo	808. Lápiz	809. Ladrillo	810. Cuchara	811. Juguete	812. Zapato	813. Polo	814. Lápiz	815. Ladrillo	816. Cuchara	817. Juguete	818. Zapato	819. Polo	820. Lápiz	821. Ladrillo	822. Cuchara	823. Juguete	824. Zapato	825. Polo	826. Lápiz	827. Ladrillo	828. Cuchara	829. Juguete	830. Zapato	831. Polo	832. Lápiz	833. Ladrillo	834. Cuchara	835. Juguete	836. Zapato	837. Polo	838. Lápiz	839. Ladrillo	840. Cuchara	841. Juguete	842. Zapato	843. Polo	844. Lápiz	845. Ladrillo	846. Cuchara	847. Juguete	848. Zapato	849. Polo	850. Lápiz	851. Ladrillo	852. Cuchara	853. Juguete	854. Zapato	855. Polo	856. Lápiz	857. Ladrillo	858. Cuchara	859. Juguete	860. Zapato	861. Polo	862. Lápiz	863. Ladrillo	864. Cuchara	865. Juguete	866. Zapato	867. Polo	868. Lápiz	869. Ladrillo	870. Cuchara	871. Juguete	872. Zapato	873. Polo	874. Lápiz	875. Ladrillo	876. Cuchara	877. Juguete	878. Zapato	879. Polo	880. Lápiz	881. Ladrillo	882. Cuchara	883. Juguete	884. Zapato	885. Polo	886. Lápiz	887. Ladrillo	888. Cuchara	889. Juguete	890. Zapato	891. Polo	892. Lápiz	893. Ladrillo	894. Cuchara	895. Juguete	896. Zapato	897. Polo	898. Lápiz	899. Ladrillo	900. Cuchara	901. Juguete	902. Zapato	903. Polo	904. Lápiz	905. Ladrillo	906. Cuchara	907. Juguete	908. Zapato	909. Polo	910. Lápiz	911. Ladrillo	912. Cuchara	913. Juguete	914. Zapato	915. Polo	916. Lápiz	917. Ladrillo	918. Cuchara	919. Juguete	920. Zapato	921. Polo	922. Lápiz	923. Ladrillo	924. Cuchara	925. Juguete	926. Zapato	927. Polo	928. Lápiz	929. Ladrillo	930. Cuchara	931. Juguete	932. Zapato	933. Polo	934. Lápiz	935. Ladrillo	936. Cuchara	937. Juguete	938. Zapato	939. Polo	940. Lápiz	941. Ladrillo	942. Cuchara	943. Juguete	944. Zapato	945. Polo	946. Lápiz	947. Ladrillo	948. Cuchara	949. Juguete	950. Zapato	951. Polo	952. Lápiz	953. Ladrillo	954. Cuchara	955. Juguete	956. Zapato	957. Polo	958. Lápiz	959. Ladrillo	960. Cuchara	961. Juguete	962. Zapato	963. Polo	964. Lápiz	965. Ladrillo	966. Cuchara	967. Juguete	968. Zapato	969. Polo	970. Lápiz	971. Ladrillo	972. Cuchara	973. Juguete	974. Zapato	975. Polo	976. Lápiz	977. Ladrillo	978. Cuchara	979. Juguete	980. Zapato	981. Polo	982. Lápiz	983. Ladrillo	984. Cuchara	985. Juguete	986. Zapato	987. Polo	988. Lápiz	989. Ladrillo	990. Cuchara	991. Juguete	992. Zapato	993. Polo	994. Lápiz	995. Ladrillo	996. Cuchara	997. Juguete	998. Zapato	999. Polo	1000. Lápiz	1001. Ladrillo	1002. Cuchara	1003. Juguete	1004. Zapato	1005. Polo	1006. Lápiz	1007. Ladrillo	1008. Cuchara	1009. Juguete	1010. Zapato	1011. Polo	1012. Lápiz	1013. Ladrillo	1014. Cuchara	1015. Juguete	1016. Zapato	1017. Polo	1018. Lápiz	1019. Ladrillo	1020. Cuchara	1021. Juguete	1022. Zapato	1023. Polo



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VARGAS FARIAS ANA MELVA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL, GUAYAQUIL, 2022", cuyo autor es PAREJA TREJO ANA NARCISA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 10 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VARGAS FARIAS ANA MELVA DNI: 03885478 ORCID: 0000-0003-4402-7857	Firmado electrónicamente por: AMVARGASF el 25- 08-2022 10:55:24

Código documento Trilce: TRI - 0408861