



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa “Jugar para Aprender” para la mejora del  
lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval  
Montero de San Miguel, 2016

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORA:**

Br. Gisella López Linares

**ASESORA:**

Dra. Estrella Esquiagola Aranda

**SECCIÓN**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ - 2017

Dr. Mitchell Alarcón Díaz

Presidente

Mg. Mercedes, Nagamine Miyashiro

Secretaria

Dra. Estrella Esquiagola Aranda

Vocal

## **Dedicatoria**

A mis padres por su impulso y tolerancia diaria

A Aleida, Dilmer, Claudio y Gladys por  
su amistad, afecto y solidaridad

## **Agradecimientos**

A los profesores que nos infundieron el deseo para concluir este valioso logro, en especial a la Dra. Estrella Esquiagola por su permanente acompañamiento en el trabajo de investigación.

A los niños y niñas del aula Fucsia por su entusiasmo y valiosa participación en la realización de esta tesis.

### **Declaración de autoría**

Yo, Gisella López Linares, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado “Programa “Jugar para Aprender” para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016”, presentada, en 105 folios para la obtención del grado académico de Magíster en Psicología Educativa, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 24 de Febrero del 2017

---

**Gisella López Linares**  
DNI: 10190125

## Presentación

Se presenta la tesis titulada “Programa “Jugar para Aprender” para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016”, con la finalidad de determinar si el programa tiene efecto en la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel.

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado académico de Magíster en Psicología Educativa.

El documento consta de siete capítulos: introducción, marco metodológico, resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

La autora

## Lista de contenidos

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autoría	v
Presentación	vi
Lista de contenidos	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	xi
Resumen	xiii
Abstract	xiv
<b>I. Introducción</b>	<b>15</b>
1.1 Antecedentes	15
1.1.1 Antecedentes internacionales	15
1.1.2 Antecedentes nacionales	16
1.2 Fundamentos científicos, técnicos o humanísticos	16
1.2.1 Bases teóricas de la variable 1	16
1.2.2 Bases teóricas de la variable 2	21
1.3 Justificación	30
1.3.1 Justificación teórica	30
1.3.2 Justificación metodológica	32
1.3.3 Justificación práctica	32
1.4 Problema	33
1.4.1 Problema general	36
1.4.2 Problema específico	36

1.5	Hipótesis	37
1.5.1	Hipótesis general	37
1.5.2	Hipótesis específicas	37
1.6	Objetivos	38
1.6.1	Objetivo general	38
1.6.2	Objetivos específicos	38
<b>II.</b>	<b>Marco metodológico</b>	<b>39</b>
2.1	Variables	40
2.2	Operacionalización de variables	40
2.3	Metodología	41
2.4	Tipos de estudio	41
2.5	Diseño	42
2.6	Población, muestra y muestreo	43
2.7	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
2.8	Métodos de análisis de datos	47
<b>III.</b>	<b>Resultados</b>	<b>48</b>
3.1	Presentación de resultados descriptivos	49
3.2	Presentación de resultados inferenciales	57
<b>IV.</b>	<b>Discusión</b>	<b>63</b>
<b>V.</b>	<b>Conclusiones</b>	<b>67</b>
<b>VI.</b>	<b>Recomendaciones</b>	<b>70</b>
<b>VII.</b>	<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>72</b>
<b>VIII.</b>	<b>Anexos</b>	<b>76</b>



### Lista de tablas

Tabla 1	Operacionalizacion de la variable lenguaje oral	40
Tabla 2	Muestra utilizad en el programa	44
Tabla 3	Juicio de expertos	45
Tabla 4	Estadísticos de fiabilidad de la variable lenguaje oral	45
Tabla 5	Ficha técnica de la Prueba de lenguaje oral Navarra - Revisada	46
Tabla 6	Baremos del nivel de lenguaje oral según Prueba de lenguaje oral Navarra - Revisada	46
Tabla 7	Niveles de mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero-San Miguel	49
Tabla 8	Niveles de mejora dimensión forma en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero-San Miguel	52
Tabla 9	Niveles de mejora dimensión contenido en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero-San Miguel	54
Tabla 10	Niveles de mejora dimensión uso en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero-San Miguel	55
Tabla 11	Nivel de significación en la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero- San Miguel	57
Tabla 12	Nivel de significación en la mejora dimensión forma en en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero- San Miguel	59
Tabla 13	Nivel de significación en la mejora dimensión contenido en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero- San Miguel	60
Tabla 14	Nivel de significación en la mejora dimensión uso en en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero- San Miguel	61

### Lista de figuras

Figura 1	Grafica comparativa de estudiantes que lograron una mejora en el lenguaje oral en el pretest y posttest de los grupos de control y experimental	49
Figura 2	Grafica comparativa de estudiantes que lograron una mejora en la dimensión forma en el pretest y posttest de los grupos de control y experimental	52
Figura 3	Grafica comparativa de estudiantes que lograron una mejora en la dimensión contenido en el pretest y posttest de los grupos de control y experimental	54
Figura 4	Grafica comparativa de estudiantes que lograron una mejora en la dimensión uso en el pretest y posttest de los grupos de control y experimental	56

## Resumen

La investigación tuvo como finalidad mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero, del distrito de San Miguel. Para conseguirlo se diseñó el Programa Jugar para Aprender, en el que se desarrollaron sesiones para mejorar el lenguaje oral en sus dimensiones de forma, contenido y uso utilizando como estrategia los juegos verbales los que permiten estimular, desarrollar el pensamiento y el lenguaje. Permitiendo así que el niño pueda elaborar sus ideas y pueda expresarlas al relacionarse con sus pares.

La investigación es aplicada, utilizó un método hipotético deductivo con diseño cuasi experimental con pre prueba y post prueba. Se utilizó la Prueba de Lenguaje Oral Navarra – Revisada (PLON – R) para evaluar el lenguaje oral en sus diferentes dimensiones: forma, contenido y uso, especialmente para esta investigación, la que fue aplicada a veinte niños en el grupo control y a veinte en el grupo experimental.

Los resultados obtenidos revelan que existen diferencias favorables por lo que se concluye que el Programa Jugar para Aprender tiene efectos significativos en la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero, del distrito de San Miguel.

Palabras claves: *Lenguaje oral, dimensión forma, dimensión contenido, dimensión uso, juego.*

## Abstract

The research aimed to improve oral language in the 5 year students of the Liceo Naval Montero, San Miguel district. In order to achieve this, the Program to Play for Learning was developed, in which sessions were developed to improve oral language in its dimensions of form, content and use using verbal games as a strategy to stimulate, develop thinking and language. Thus allowing the child to elaborate their ideas and can express them when interacting with their peers.

The research is applied, using a hypothetical deductive method with quasi experimental design with pretest and posttest. The Oral Language Test of Navarra - Revised (PLON - R) was used to evaluate oral language in its different dimensions: form, content and use, especially for this research, which was applied to twenty children in the control group and to twenty in the experimental group.

The results obtained reveal that there are favorable differences, so it is concluded that the Play for Learning Program has significant effects on the improvement of oral language in the 5 year old students of the Naval School Montero, San Miguel district.

Key words: *Oral language, shape dimension, dimension content, use dimension, game.*