



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5
años de una Institución Educativa Inicial, Piura 2021**

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

AUTORA:

Moya Rojas, Carmen del Socorro (ORCID: 0000-0002-2732-1504)

ASESORA:

Dra. Cruz Montero, Juana María (ORCID: 0000-0002-7772-6681)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

PIURA - PERÚ

2021

Dedicatoria

Mi trabajo de investigación está dedicado a Dios padre y a mis hijos, por ser mi fuente de inspiración y brindarme la fortaleza necesaria para continuar creciendo como profesional y obtener una de mis metas propuestas.

Agradecimientos

Quisiera utilizar este espacio para agradecerle a mis Padres que supieron darme su ejemplo de trabajo y honradez, y a mi asesora por su apoyo en este proyecto de estudio. Asimismo, al personal directivo y docentes de la Universidad César Vallejo por la organización del programa de Maestría en Psicología Educativa.

Índice de Contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Índice de Tablas	v
Índice de Figuras.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO.....	4
III.METODOLOGÍA.....	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables y Operacionalización.....	19
3.3. Población, muestra	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.5. Procedimientos	23
3.6. Método de análisis de datos.....	24
3.7. Aspectos éticos.....	25
IV. RESULTADOS.....	26
Análisis descriptivo	26
Análisis inferencial	34
DISCUSIÓN	42
CONCLUSIONES.....	48
RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS.....	50
ANEXOS	55

Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Población Muestra Estudiantes de 5 años</i>	20
Tabla 2. <i>Ficha técnica del Programa Lúdico</i>	21
Tabla 3. <i>Ficha técnica del instrumento PLON-R</i>	21
Tabla 4. <i>Validación de expertos</i>	23
Tabla 5. <i>Prueba de Normalidad</i>	24
Tabla 6. <i>Nivel lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test</i>	26
Tabla 7. <i>Nivel de lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test</i>	27
Tabla 8. <i>Nivel de la dimensión forma del lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test</i>	28
Tabla 9. <i>Nivel de la dimensión forma del lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test</i>	29
Tabla 10. <i>Nivel de la dimensión contenido del lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test</i>	30
Tabla 11. <i>Nivel de la dimensión contenido del lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test</i>	31
Tabla 12. <i>Nivel de la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test</i>	32
Tabla 13. <i>Nivel de la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test</i>	33
Tabla 14. <i>Rangos promedio variable lenguaje oral pre-test</i>	34
Tabla 15. <i>Prueba de hipótesis variable lenguaje oral pre-test</i>	34
Tabla 16. <i>Rangos promedio variable lenguaje oral pos-test</i>	35
Tabla 17. <i>Prueba de hipótesis variable lenguaje oral pos-test</i>	35
Tabla 18. <i>Rangos promedio de la dimensión forma del lenguaje oral pre-test</i>	36

Tabla 19. <i>Prueba de hipótesis de la dimensión forma del lenguaje oral pre-test</i>	36
Tabla 20. <i>Rangos promedio de la dimensión forma del lenguaje oral pos-test</i>	37
Tabla 21. <i>Prueba de hipótesis de la dimensión forma del lenguaje oral pos-test</i>	37
Tabla 22. <i>Rangos promedio de la dimensión contenido del lenguaje oral pre-test</i>	38
Tabla 23. <i>Prueba de hipótesis de la dimensión contenido del lenguaje oral pre-test</i>	38
Tabla 24. <i>Rangos promedio de la dimensión contenido del lenguaje oral pos-test</i>	39
Tabla 25. <i>Prueba de hipótesis de la dimensión contenido del lenguaje oral pos-test</i>	39
Tabla 26. <i>Rangos promedio de la dimensión uso del lenguaje oral pre-test</i>	40
Tabla 27. <i>Prueba de hipótesis de la dimensión uso del lenguaje oral pre-test</i>	40
Tabla 28. <i>Rangos promedio de la dimensión uso del lenguaje oral pos-test</i>	41
Tabla 29. <i>Prueba de hipótesis de la dimensión uso del lenguaje oral pos-test</i>	41

Índice de Figuras

<i>Figura 1</i> Diseño para un grupo con medición antes y después con grupo de control	16
<i>Figura 2.</i> Nivel de lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test.....	26
<i>Figura 3.</i> Nivel de lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test	27
<i>Figura 4.</i> Nivel de la dimensión forma del lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test	28
<i>Figura 5.</i> Nivel de la dimensión forma del lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test.....	29
<i>Figura 6.</i> Nivel de la dimensión contenido del lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test.....	30
<i>Figura 7.</i> Nivel de la dimensión contenido del lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test	31
<i>Figura 8.</i> Nivel de la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test	32
<i>Figura 9.</i> Nivel de la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes en el pos-test.....	33

Resumen

la presente investigación tuvo el objetivo de elaborar un programa lúdico para mejorar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Piura, 2021. su desarrollo se basa en el método lúdico, dentro de la corriente pedagógica constructivista, que regula el juego para que el sujeto construya su aprendizaje del lenguaje oral entendido como un sistema de codificación que posibilita la comunicación y la estructuración del pensamiento. el estudio fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y de diseño cuasi experimental. la técnica fue la observación, y el instrumento para la variable dependiente fue el test del lenguaje oral denominado Plon-R. la población muestra estuvo conformado por 57 estudiantes, divididos en dos grupos de estudio. los resultados del pre-test del grupo experimental fueron 55% nivel retraso, 25% nivel necesita mejorar y 20% nivel normal, y los del pos-test fueron 10% nivel retraso, 25% nivel necesita mejorar y 65% nivel normal. Se determinó un grado de significancia de 0.01, menor al 0.05 previsto en la hipótesis nula. Se concluye que el programa lúdico propuesto produjo efectos positivos en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años.

Palabras claves: Lenguaje oral, la lúdica, método lúdico.

Abstract

the current research aimed to develop a playful program to improve oral language in five-year-old students from a kindergarten located in piura in 2021. the development of the research was based on the playful method, inside the constructivist educational tendencies, which regulates the game for the subject to be able to build his learning of the oral language, understood as a codification system that enables the communication and the structure of knowledge. this investigation had a quantitative approach, and it's applied and quasi-experimental in design. the technique used was the observation and the instrument for the dependent variable was the plon-r oral language test. the sample population consisted of 57 students divided into two study groups. the pretest results of the experimental group were 55% of the students inside the degree of "backwardness", 25% within the degree of "needs improvement" and 20% inside of the degree of "normal results". on the other hand, the results obtained in the post-test reveal that only 10% of students were inside the degree of "backwardness", 25% within the degree of "needs improvement" and 65% inside of the degree of "normal results". the degree of significance determined was 0.01, which is smaller than the 0.05 predicted in the null hypothesis. finally, it can be concluded that the proposed playful program produced positive effects in the oral language of five-year-old students.

keywords: oral language, playful method, playfulness

I. INTRODUCCIÓN

La base de toda comunicación humana es el lenguaje, pues no solo nos permite expresarnos sino también comprender a los demás construyendo así una interpretación del mundo. Dentro del lenguaje, el lenguaje oral, aquel que requiere la facultad del habla, es fundamental en la educación infantil por considerarse un instrumento primordial por el que los niños logran un aprendizaje satisfactorio sobre el cual se construirán, posteriormente, la totalidad de los conocimientos necesarios para su desarrollo intelectual, emocional y social.

A pesar de la importancia del lenguaje oral en el desarrollo cognitivo del niño durante mucho tiempo el lenguaje escrito ha sido el protagonista y el que mayor preocupación ha generado entre los docentes, sin embargo, en los últimos años, motivado por recientes aportes teóricos, se ha dado prioridad a revisar las implicancias de la función del lenguaje oral en los primeros años de aprendizaje escolar y a identificar sus principales dificultades y/o trastornos.

Es así que en México el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (Vernon y Alvarado, 2014) realiza anualmente la llamada prueba EXCALE que determina el nivel de lenguaje oral que alcanzan los estudiantes al terminar su preprimaria. En su versión del 2014, esta investigación indicó que el 67% de los estudiantes presenta dificultades en su fluidez verbal, coherencia y gesticulación, alcanzando sólo el nivel básico por lo que requieren pronta mejora.

En el Perú el Ministerio de Educación también aborda la problemática de los bajos niveles de lenguaje oral en etapa preprimaria. En 2013, por ejemplo, realizaron un estudio a una muestra de 113 estudiantes de 5 años para determinar sus niveles de comprensión oral, revelando que el 29.2% responde óptimamente haciendo uso de la afirmación, la explicación, la descripción, la enumeración y la narración; mientras que un 25.7% no utiliza adecuadamente dichas herramientas; y un preocupante 45.1% no tiene la capacidad de explicar verbalmente, pero sí de responder con afirmaciones o descripciones. Esto posiblemente se deba a que la Educación Inicial no potencia las posibilidades de expresión oral ya que muchos docentes consideran a las habilidades de lectura y escritura como más importantes para la formación del niño.

En Piura investigaciones que pretenden evaluar el nivel del lenguaje oral en la etapa preprimaria con fines de mejorarlo no han sido la excepción. Tal es el caso

del informe de Díaz publicado en el 2020, quien encontró que el 66.7% de los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Huarmaca evidenciaron retraso sobre todo en la dimensión forma del lenguaje oral. Encontramos entonces una mayor profundización de los problemas de oralidad en provincias, más aún en comunidades educativas distanciadas.

Se podría afirmar entonces que existe poca preocupación sobre la importancia del lenguaje oral en el desarrollo cognitivo del niño y un desconocimiento docente de técnicas validadas para su estimulación temprana, tal y como lo indica Cisternas et al (2016) quien afirma que los docentes no están al tanto de las herramientas teóricas y sobre todo de las herramientas metodológicas suficientes para forjar en los niños las habilidades orales competentes en el aula.

Esta situación puede explicarse a que muchos docentes consideran al habla como una capacidad connatural a la persona y, por lo tanto, que no requiere una planificación y/o tratamiento conjunto para su desarrollo. En esta falta de distinción también cae la currícula educativa nacional pues si bien divide la enseñanza del lenguaje en tres ejes (lectura, escritura y oralidad) le da mayor importancia a evaluar los avances de escritura y lectura.

Esta insuficiente estimulación oral y temprana en el salón de clases produce una realidad problemática caracterizada por un escaso desarrollo de la abstracción, complicaciones para discriminar cualidades y establecer categorías y, sobre todo, las enormes dificultades para transmitir sus ideas, sus necesidades e intereses a los demás, hecho que repercutirá no solo en sus futuros aprendizajes sino, además, en su capacidad de relacionarse con su entorno e interactuar con los demás.

Esta problemática también se identificó en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín "Ángel de la Guarda", ubicada en el Distrito 26 de octubre, Piura, quienes en su mayoría presentan problemas de pronunciación, pues no se les entiende lo que dicen y falta de vocabulario pues repiten las mismas palabras al explicar algo, complicaciones que ocasionan una mala comprensión y entendimiento en el aula. Estas dificultades de expresión oral pueden deberse a la estimulación insuficiente por parte de su entorno familiar.

Es ante este panorama que la presente investigación propone un programa de quince sesiones de actividades lúdicas que potenciará las tres dimensiones del lenguaje oral: forma, contenido y uso, de tal forma que al finalizar su

implementación los niños que forman parte del estudio mejoren sus indicadores previos estimados por el PLON según tres niveles: retraso, necesita mejorar y normal.

Para poder llevarlo a cabo, en primer lugar debemos responder a la siguiente pregunta principal de investigación: ¿Qué efectos produce la aplicación de programa lúdico para el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa, Piura 2021?, y posteriormente a las siguientes preguntas específicas: a) ¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral b) ¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral? y c) ¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral?

Esta investigación se justifica porque el lenguaje oral es una necesidad inherente al ser humano, permitiendo a las personas la facultad de expresar y comunicar ideas, emociones y sentimientos. Además, se fundamenta a nivel social porque ayuda a resolver los problemas infantiles de retraso en la expresión oral; a nivel teórico porque el conocimiento generado amplía la idoneidad aplicativa del concepto “técnica lúdica”; a nivel práctico porque se transforma en una instrumento para la mejora de la práctica docente; y a nivel metodológico porque sus conclusiones, y el programa lúdico propuesto, la convierten en un aporte para el diagnóstico y tratamiento del lenguaje en la comunidad educativa en general.

En consecuencia, el objetivo general del estudio es: Determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico para el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Piura, 2021 y los objetivos específicos son: a) Determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral; b) Determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral; y c) Determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral.

Finalmente, se contrastará la siguiente hipótesis alterna (H1): La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Piura, 2021; en contraste con la hipótesis nula (Ho): La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Piura, 2021.

II. MARCO TEORICO

Antes de profundizar en la definición teórica de las variables que sustentan nuestro problema de estudio, es menester revisar lo que ya otros autores, al respecto, han investigado, es decir sintetizar los antecedentes de nuestra investigación:

Barragán (2017) tuvo como propósito desarrollar el lenguaje oral de los niños y niñas de la preprimaria del parvulario politécnico Chimborazo (Ecuador) mediante una propuesta lúdica. Para ello diseñó un estudio de campo y bibliográfica, de nivel descriptivo, no experimental, que aplicó el método hipotético deductivo, que estudió una muestra de 47 personas entre profesores y estudiantes. Los resultados indican que el 62.5% de los docentes realizan actividades lúdicas para el lenguaje al menos una vez al mes, que el 49% se encuentran en el nivel “en proceso” en cuanto a su desarrollo oral, y que la hipótesis que asevera que el juego está relacionado estrechamente con el desarrollo de la oralidad es confirmada. Finalmente se concluye que los docentes hacen un limitado uso del juego debido a que consideran al lenguaje oral como una adquisición espontanea limitando así posibilidades de interacción y aprendizaje.

León (2017), comprobó los efectos de la implementación de un programa de estrategias comunicativas en los niveles de lenguaje oral de los estudiantes de 3 a 5 años de una Institución Educativa. Para ello, estructuró un estudio de tipo tecnológico, cuasiexperimental, que estudió una muestra de 48 estudiantes divididos en dos grupos (24 grupo control y 24 grupo experimental) mediante la prueba adaptada de ELO para la Evaluación del Lenguaje Oral que evaluó las dimensiones de: discriminación por problemas auditivos, espectro fonológico, reglamentación sintáctica e interpretación semántica. Los resultados manifiestan que los valores promedio obtenidos en el postest de la Evaluación del Lenguaje Oral (ELO) son de 63.58, indicadores que son mayores a los valores promedios obtenidos en el pretest (23.95), pudiéndose afirmar la existencia de diferencias significativas en el grupo experimental tras aplicar el programa de estimulación. El autor confirma la hipótesis de investigación: la implementación de un Programa de Estrategias Comunicacionales incrementa el lenguaje oral de los estudiantes y concluye que el programa sí es efectivo.

Ninapaytan (2019), evidenció el efecto que produce un programa de intervención CL en la mejora del lenguaje oral tras ser aplicado a estudiantes de 6

años. Para ello, se desarrolló una investigación bajo el método hipotético deductivo, de diseño cuasi experimental que estudió una muestra de 30 menores, que formaron el grupo experimental, y una muestra conformada por 30 menores, que formaron el grupo control, mediante el instrumento PLON-R y cuyos resultados se analizaron en el software estadístico SPSS. Tras el análisis del grupo experimental se determinó que solo el 6.7% de los niños (as), en el pretest, alcanzaron un nivel normal, mientras que el 33.3% de los niños (as) lo alcanzaron tras tomarle un post test, razón por la cual se confirma la hipótesis de investigación: la implementación del Programa mejora notablemente el lenguaje oral de los niños de 6 años durante el año escolar 2018. El autor llega a la conclusión que el programa de participación sí logró producir efectos importantes en la mejora del lenguaje oral de los niños.

Guevara (2019) determinó la relación existente entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral de los niños de la I.E. Cuna Jardín Juan Pablo II del Callao. Para ello, estructuró una investigación descriptiva no experimental de nivel relacional que evaluó a 60 niños de 5 años mediante la prueba para la evaluación de lenguaje oral (ELO). Los resultados indican que la mayoría (45%) alcanzó un nivel de lenguaje medio seguido de un 30% que alcanzó un nivel de lenguaje bajo y solo un 25% un nivel de lenguaje alto. En cuanto a la implementación del juego libre, el 50% tuvo una respuesta favorable, el 28% una respuesta promedio y solo el 22% una respuesta desfavorable. El coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue de 0.751 por lo que se confirma la hipótesis general: Existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de un colegio del Callao. El autor llega a la conclusión que mediante el juego libre en los sectores los niños interactúan con sus compañeros, intercambian diálogos, desarrollar la expresión y creación de significados.

Velásquez (2018) determinó si un programa de actividades didácticas infantiles mejora notablemente el lenguaje oral de los niños de cinco años de un colegio de Nuevo Chimbote. Para ello, elaboró una investigación de diseño pre experimental de tipo pretest y posttest que evaluó los niveles de lenguaje oral de una muestra de 25 mediante el test PLON-R. Los resultados del pretest indican que el 96% presenta retraso, el 4% necesita mejorar y que ningún niño alcanza niveles normales de expresión oral. Por tal razón el autor implementó un programa de juegos infantiles estructurados en 14 secuencias de juego. Los resultados del posttest indican que hubo

una completa mejorar pues ahora el 100% de los niños analizados alcanzaron niveles de comunicación oral normales. El estadístico T-Student estimó una significancia del 18.28, cifra superior al valor tabular de 1.714 por lo que se aprueba la hipótesis general: Si se aplicara un programa de juegos didácticos, entonces mejora de manera significativa el lenguaje oral de los niños.

Málaga (2019) discernió la efectividad de un programa de intervención basado en juegos libres dentro del aula aplicado a niños del nivel inicial de la Cuna Hospital Goyeneche en Arequipa. Para ello desarrolló una investigación cuantitativa, de nivel correlacional y diseño cuasiexperimental que midió el nivel de lenguaje oral de un grupo de control (conformado por 22 niños) y un grupo experimental (conformado por 23 niños) en dos momentos (pre y post test) mediante la Prueba para la Evaluación del Lenguaje Oral (ELO). Los resultados indican que en el primer test el 21.7% de los evaluados alcanzaron niveles de oralidad muy bajos, el 52.3% niveles bajos y el restante 26% niveles medios bajos medios. Después de aplicarles el programa, los resultados del segundo test indican que el 39.1% alcanza niveles de oralidad altos, el 30.4% niveles medios altos y un 30.5% niveles medios y medios bajos. Tras compararse las medias aritméticas de los dos grupos tras el segundo test se obtiene un valor t de -6.136 y un p-valor de 0.000 menor a 0.05 por lo tanto, se confirma la hipótesis de la investigación: la implementación del programa de juego libre mejora la oralidad de los niños.

Atalaya (2018) describió cómo un programa de juegos lingüísticos incide en la estimulación del lenguaje oral de los niños de un Centro Educativo del distrito de San Martín de Porras. Para ello, diseñó una investigación pre experimental de tipo aplicada que evaluó los niveles del lenguaje oral de 25 niños de 5 años de edad mediante el PLON-R en dos momentos (pre y postest). Los resultados del pretest indican que el 68.7% de los evaluados presentan retraso, el 32% necesitan mejorar y un 0.25% tienen un nivel normal. Tras aplicar un programa de juegos lingüísticos de 25 sesiones, los resultados del postest indicaron que el 80% alcanzó niveles normales de oralidad, el 16% necesita mejorar y solo un 4% presentan retraso. Mediante el estadístico Wilcoxon se estimó un valor z de -4.356 menor a -1.96 que significó confirmar la hipótesis de investigación: El programa de actividades lingüísticas influye de manera positiva en el perfeccionamiento de lenguaje oral de los estudiantes.

Revisados los antecedentes, necesitamos abordar la historia, la epistemología, las teorías, los conceptos y demás aspectos sobre los cuales se fundamentan las variables de estudio, empezando en este caso por la variable independiente: La Lúdica.

De acuerdo a Paya (2006), los orígenes de la lúdica se remontan a las reformas pedagógicas surgidas en Europa a fines del SXIX que renovaron la antigua concepción educativa que priorizaba la práctica memorística, los conocimientos enciclopédicos y el intelectualismo, por una visión integradora que convierte al niño en protagonista del proceso educativo. Es en estas circunstancias históricas, y en la masificación de las doctrinas de Montessori, Decroly, Froebel y Claparede, que los educadores se convencen de la capacidad formativa de estos juegos, en la lecto-escritura, matemáticas y educación social, y empiezan a aplicar la actividad lúdica en las escuelas, sobre todo europeas.

Antes de esta innovación pedagógica, afirma Paya (2006), ya otros personajes ilustres habían empleado el juego para la enseñanza. Así tenemos que Jerónimo de Estriden usaba letras de marfil para que el niño las aprendiera, Erasmo de Rotterdam hacia letras de golosina para enseñar el alfabeto y Rabelais utilizaba los naipes, por entretenimiento y diversión, para enseñar operaciones con números, sin embargo, sus juegos eran un medio para la enseñanza y no la enseñanza en sí misma.

El primero en proponer un modelo educativo con el juego como base protagonista fue Pestalozzi quien configura un modelo didáctico de formación que introdujo al sistema educativo mediante su Instituto Militar Pestalozzino (1084). Este modelo concibió la formación del juicio a través de la estimulación de los sentidos sobre todo de la observación. Otra figura importante fue Froebel (1782-1852) para quien la intuición y la expresión, manifiestas en el juego, son necesarios para el aprendizaje. Son fundamentales también los aportes de María Montessori (1870-1952) quien fundó las Casas di Bambini para ofrecer un ambiente y mobiliario que faciliten la práctica del juego; y sobre todo los aportes de Decroly (1871-1932) quien fundó la Liga de la Escuela Nueva, clasificó los juegos lúdicos en juegos motores, juegos espaciales, juegos de asociación de ideas y juegos de iniciación de lectura, escritura y aritmética.

La importancia de Decroly, agrega Paya (2006), en el desarrollo de las actividades lúdicas radica en que fue el primero en generalizar su uso en las Instituciones Educativas de entonces, estableciendo que estas debían aplicarse individualmente más

aún cuando se iniciaba al niño en la lectura, escritura, ortografía, ciencias sociales y naturales, y en la expresión de sus conocimientos (discurso y redacción).

No podemos dejar de mencionar el aporte del neurólogo y psicólogo Edouard Claparede (1873-1940) quien amplió el concepto de “significancia biológica del juego” afirmando que había “puesto en manos de la pedagogía un instrumento de primer orden”, esto tras argumentar que el juego aplicado a la educación tenía supuestos teóricos muy bien sustentados en la psicología.

Respecto a las teorías que intentan explicar el desarrollo de la lúdica, Meneses y Monge (2001) afirman que los educadores consideran en su lugar a las teorías del juego, entre las cuales tenemos, en primer lugar, a la teoría de la energía excedente, postulada por el filósofo Herbert Spencer para quien el juego era producto de la necesidad humana de liberar energía corporal en exceso pues el juego de los niños limitaba las actividades adultas. También tenemos a la teoría recreativa de esparcimiento y recuperación postulada por Moritz Lazarus (1883) para quien el propósito del juego era restaurar la energía cuando se estaba agotado diferenciando la energía física de la mental.

Otro aporte fundamental es la teoría de la práctica del instinto postulada por Karl Gross en 1896 para quien el juego ayudaba a los animales en su supervivencia puesto que en ellos aprendían destrezas útiles para la vida adulta. La cuarta teoría en consideración es la teoría de la recapitulación postulada por el pedagogo Stanley Hall (1906) para quien los niños eran el engranaje evolutivo entre los animales y los hombres pues mediante el juego los niños revivían las actividades vitales de sus ancestros como pescar, acampar, cazar o navegar. (Meneses y Monge, 2001)

También se considera aquí a la teoría de la catarsis postulada por los psicólogos estadounidenses Carr y Patrick quienes consideran al juego como una vía de escape mediante el cual el niño se enfrenta con emociones que reprime, pero lo agotan como el miedo y la cólera. Asimismo, la teoría de la autoexpresión, postulada por Elmer Mitchell y Bernar Mason para quienes el juego es producto de la necesidad del niño de expresarse, de experimentar, de agruparse, de seguridad y de reconocimiento pues el juego depende de condiciones anatómicas, físicas y psicológicas. (Meneses y Monge, 2001)

Otra teoría importante para entender la lúdica es la denominada teoría del juego como estimulante de crecimiento basada en la ley biológica de Probst y Cark (1902)

que postula que las funciones hacen al órgano, y en consecuencia juego es una actividad física que prepara al organismo para conseguir mejores rendimientos. Y finalmente la teoría de reestructuración cognoscitiva postulada por Piaget (1951) para quien el juego es un medio de asimilación pues el niño, sobre todo en la etapa del pensamiento operacional concreto, adapta los hechos de la realidad hacia esquemas que él construye. (Meneses y Monge, 2001)

En este punto es menester señalar que el referente epistemológico en el cual se enmarca la lúdica, y su instrumento el juego, como medio pedagógico para esta investigación es el enfoque constructivista de Piaget quien asegura que el aprendizaje en un proceso que se da internamente cuando el niño interactúa con su medio por lo cual requiere recursos y ambientes adecuadas.

Planteadas las teorías del juego que ayudaron a esclarecer el papel de la lúdica en la formación del niño, y establecido el marco epistemológico se procede a conceptualizar. Es así que Posada (2014) define a la lúdica como una propiedad innata al ser humano tanto en sus prácticas cotidianas como pedagógicas, una divertida forma de sumergirse en el mundo y comprenderlo a nivel sensorial (oliendo, saboreando, tocando) mediante la observación, el aprendizaje por experiencia, la discriminación de información, la relación, la contextualización, la transformación personal en los de una existencia plena y en sociedad. Quienes poseen una actitud lúdica, continua Posada (2014), tienen un espíritu lleno de curiosidad, con entusiasmo por experimentar, reflexionar, dialogar a través de la vivencia de múltiples experiencias que encausan hacia pedagogía lúdica la que se manifiesta como una proposición didáctica para el disfrute y desafío.

Otra definición la formula Monsalve et al (2016), para quien la lúdica es una dimensión que impulsa la cognición humana comportándose como un factor que potencializa los procesos académicos, convirtiéndose en una necesidad en la medida que permite la comunicación, la expresión, el sentir, y la producción de emociones que hacen posible la comprensión de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, Romero (2001) afirma que la lúdica regula al juego para hacerlo observable e interesante y mediante él el sujeto conozca, indague, explore y construya de tal forma que dichas actividades le exijan esfuerzo, reflexión, y tiempo para conseguir un fin y logre así un rápido pero complejo aprendizaje.

Dadas estas conceptualizaciones, se hace necesario explicar la tipología con que los autores clasifican los tipos de juegos usados en las actividades lúdicas.

Una de las clasificaciones más usadas es la propuesta por Antonelli y Salvini en (1982, citados por Palacios, 2007) quienes identifican cuatro tipos de juegos empleados en las actividades lúdicas. Primero, los juegos de ejercicios, que ponen a prueba las posibilidades del propio cuerpo en sintonía u oposición a los cuerpos de los demás, de la naturaleza o de las cosas; segundo, los juegos simbólicos, que implican la capacidad de representar nuevas situaciones emocionales; tercero, los juegos reglamentarios, que crean situaciones que obligan a las personas a establecer algún tipo de participación para que cada uno de los involucrados experimente ciertos aspectos y pulsaciones psíquicas, y por último, los juegos creativos que implica actividades lúdicas que ponen a prueba la capacidad de imaginación de los participantes.

Respecto a las características de la lúdica, Delgado (2017) resalta su libertad y propiedad de producir placer, su capacidad de acción ya que es motora, su naturaleza innata ya que desde pequeños tienden al juego, su cualidad decisoria pues el niño propone sus propias reglas durante el juego, su naturaleza socializadora en donde el juguete no es necesario para el juego, y finalmente su dimensión de determinación pues los juegos tienen un tiempo y espacio.

Por otro lado, Ribes (2018) señala como beneficios del juego lúdico la estimulación de tres funciones: La primera, la función formativa en razón que el juego favorece la maduración intelectual, los procesos de adaptabilidad y socialización; la segunda, la función afectiva debido a que el niño es libre de usar su creatividad e imaginación para descargar su frustración a lo real; y por último, la función psico-diagnóstica y psicoterapéutica puesto que mediante el juego lúdico el niño puede mostrarnos cómo ve su entorno real en el que vive.

Explicada la variable independiente “lúdica”, procedemos a describir el desarrollo histórico, teórico, epistemológico y conceptual de la variable dependiente “lenguaje oral”.

En un inicio la discusión teórica sobre el lenguaje tuvo su fundamento epistemológico en el idealismo filosófico pues otorgaban a la capacidad del lenguaje un don divino, una facultad adquirida pero no construida, empero esta concepción idealista no pudo explicar cómo se originaba o adquirida el lenguaje razón por la cual

los filósofos empezaron a atribuirle una epistemología en las corrientes filosóficas materialistas basada en tres argumentos: el lenguaje es un fenómeno en totalidad (lengua-sociedad), se origina y evoluciona según las necesidades de la especie, y es un producto de la triada homínida. Sin embargo, no fue sino hasta el surgimiento del positivismo (híbrido entre idealismo y materialismo) que el desarrollo y origen del lenguaje epistemológicamente tiene un fundamento científico. (Quesada, 1991)

Ya dentro del positivismo, los autores empezaron a intentar comprender cómo es que el hombre desarrolló su capacidad de lenguaje y para ello decidieron poner su atención en cómo el niño adquiere el lenguaje, surgiendo cuatro teorías. La primera llamada conductista o empirista, representada principalmente por Watson y Skinner, aplica los principios del condicionamiento clásico y operante para explicar la conducta verbal y no verbal pues el niño responde al estímulo y refuerzo e interactúa con su entorno mediante el mecanismo de la imitación. La segunda, denominada innatista surge en los años 50 con los trabajos de Noam Chomsky sobre la Gramática Generativa priorizando la idea que el niño adquiere el lenguaje no por el aprendizaje sino debido a estructuras pre programadas en la genética humana pues ante un conocimiento finito de reglas el niño produce un infinito número de enunciados. (Fernández, 1996)

La tercera es la llamada teoría cognoscitiva representada principalmente por Piaget para quien el lenguaje nace como interacción de los procesos mentales y experiencia corpórea del niño para evolucionar en procesos cognitivos que producen conceptos a través de la metáfora permitiéndole conocerse, entender sus acciones, sus creencias y sus valores. Finalmente, la llamada teoría interaccionista, representada por Vygotsky para quien la adquisición del lenguaje está estrechamente relacionado a las interacciones del niño con su contexto social destacando la importancia de la conversación pues permite relacionar las formas gramaticales y los contextos de actuación para crear el léxico y la sintaxis. (Fernández, 1996)

Explicadas las teorías que sustentan la adquisición del lenguaje, debemos profundizar en la que mejor sustente el rol del juego en el desarrollo comunicacional del infante como condicionante del desarrollo de funciones psicológicas superiores útiles en la vida adulta. Sobre dicha cuestión Toledo y Mejía (2015) afirman que la teoría cognoscitiva es la que mejor relaciona el desarrollo del niño en la etapa preprimaria con el desarrollo del lenguaje al plantear que debido a su innata necesidad

de conocer el niño explora, crea hipótesis y luego pregunta, expresándose oralmente, impulsando así sus procesos mentales de razonamiento y facultades de cognición como la clasificación, la relación y la identificación de diferencias. Además, sin el desarrollo cognitivo del lenguaje la cultura, y por ende el uso de la tecnología, no serían posibles pues el ser humano produce su capacidad de representación mediante signos y símbolos que va construyendo.

Ahí radica entonces la importancia de la lúdica, en su capacidad de potencializar el desarrollo mental y la socialización, sin embargo, los formatos o formas de juego van cambiando según las etapas del niño. En los dos primeros años el juego se relaciona con la exploración y la manipulación de objetos, entre los cuatro y ocho años el juego se enfoca más en la imitación de situaciones reales y juegos de roles, ya a partir de los ocho años que los juegos se centran en la organización de equipos incorporando, en ocasiones, juegos de mesa o juegos electrónicos. Todos estos juegos, paralelamente, refuerzan aspectos emocionales como la diversión, el placer y la risa. (Toledo y Mejía, 2015)

Sobre lo planteado entonces surge la pregunta: ¿Cómo se manifiesta el aprendizaje del lenguaje oral en la educación preprimaria? Al respecto Chávez et al (2017) afirman que este se da cuando el niño se sumerge en múltiples situaciones de comunicación involucrando en el acto a sus compañeros de estudio como interlocutores. Asimismo, cuando lo usa para comunicarse, compartir experiencias, pensamientos, ideas y conocimientos con los demás pues les exige vocalizar y ampliar el uso del vocabulario, cuyo resultado es la adquisición de confianza y seguridad para desenvolverse adecuadamente en la sociedad.

Informados sobre cómo se desarrolla el aprendizaje del lenguaje oral nos es fundamental definir a la variable de estudio "lenguaje oral". Bigas (2017) la define como aquella comunicación entre personas que sirve como medio de socialización, de satisfacción de necesidades básicas, de transmisión de sentimientos y regulación del comportamiento a través de la liberación de la expresión, el aumento de la competencia gramatical y el entrenamiento de un discurso pragmático.

A su vez para Pérez y Salmerón (2006) definen al lenguaje oral como un sistema muy complejo y reglamentado que hace posible el intercambio de información, por medio de un sistema de codificación, y la estructuración, recreación e invención del pensamiento, regulando las relaciones con los demás, la propia conducta y la

inmersión del niño en su medio sociocultural. Además, Bonilla (2016) indica que es el más importante medio de comunicación pues permite intercambiar información entre distintas personas, mediante un determinado sistema de codificación. También en la misma línea López (1984, citado por Aller, 1997), considera que el lenguaje oral no solo es la más común de las comunicaciones sino también la más básica y esencial, prueba de ello es que todo el mundo habla y escucha, sin embargo, no todos tienen la capacidad de escribir y leer.

El lenguaje oral, como variable de estudio, puede dimensionarse. Es por ello que Pérez y Salmerón (2006), desde el enfoque de la comprensión y la expresión, asegura que la lingüística confirma tres dimensiones en el lenguaje oral: Forma, Contenido y Uso.

Respecto a la primera dimensión denominada “forma”, esta se subdivide en fonética-fonología y en morfosintáctica. La fonética estudia las propiedades físicas de los sonidos (rasgos laríngeos, el modo de articulación y el punto). Mientras tanto, la fonología se ocupa de la forma como se organiza el conjunto de sonidos que configuran el lenguaje. (Pérez y Salmerón, 2006). En la asimilación de la fonética – fonológica existe un orden estructural de surgimiento y desarrollo muy marcadas: la rapidez de asimilación varía entre unos niños y otros. Por otro lado, la Morfosintáctica, analiza la estructura interna de los discursos orales y la manera como se relacionan dentro de una oración. Según Pérez y Salmerón (2006) el niño asimila las bases morfosintácticas a través de procedimientos de imitación mediante una progresiva evolución de las reglas tomadas desde el modelo del adulto. Esta asimilación se adquiere según la evolución del pensamiento del niño.

La segunda dimensión del lenguaje oral, denominada contenido (semántica), estudia el significado de las palabras en la cognición de los hablantes, así como su combinación al integrarse en una oración. Esta dimensión analiza la expresión de los significados a lo largo de una secuencia de hechos, cómo se relaciona y organiza la información, y cómo se usan y adquieren las categorías abstractas. Aquí, el niño pasa por fases que transforman su interpretación de la realidad en base a sus experiencias e influencias adquiridas. Esta organización semántica se produce mediante adaptaciones entre el niño y su ambiente según la representación que se hace del mundo y de la comunicación que con él establece. (Pérez y Salmerón, 2006).

Sobre la tercera dimensión del lenguaje denominada “uso o pragmática”, esta reflexiona respecto a las reglas que direccionan el uso y expresión del lenguaje, los efectos esperados y buscados que produce sobre el receptor y qué medios puede usar el emisor para lograr adecuadamente el fin de comunicar (Pérez y Salmerón, 2006)

Conocidas las dimensiones del lenguaje oral nos preguntamos dónde radica su importancia. Al respecto Castañeda (s.f.) afirma que es importante porque influye en el proceso de maduración de su sistema nervioso central y periférico que condiciona el desarrollo de su aparato fonador y su motricidad en general, en el desarrollo cognitivo que condiciona su capacidad de discriminación perceptual al hablar y sus procesos internos de simbolización y razonamiento, y finalmente en su desarrollo socioemocional determinado por su interacción sociocultural e influencias recíprocas.

En cuanto a los beneficios que el lenguaje oral produce en el crecimiento del niño, Díaz (2009) identifica el desarrollo de las siguientes capacidades: maduración a los niveles suficientes de audición, gestación y crecimiento del sistema nervioso, adecuación del aparato fonador, fortalecimiento de las interacciones interpersonales, transformación psico afectiva, desarrollo de un grado mínimo de inteligencia y sensibilización del infante con su medio.

En relación al papel de la escuela en el crecimiento oral de los niños, Ríos (2012) hace mención del reconocimiento que recoge el Diseño Curricular Nacional sobre el requisito de expresarse oralmente en la vocación natural del niño a relacionarse, y afirma que la educación inicial debe incentivar experiencia de comunicación reales y útiles. Para ello, agrega Ríos (2012) la docente ejecutará la observación en aula a partir de la cual construirá con los objetos, animales y personas del entorno situaciones que impulsarán habilidades simbólicas, como registrar y evocar mentalmente objetos sin verlos, y capacidades fonológicas como la de diferenciar auditivamente la secuencia de fonemas para formar sílabas y palabras.

Es importante agregar que los niños en la etapa preprimaria se comunican principalmente mediante la expresión oral. Por ello, Olivares (2012) propone que para aplicar estrategias de intervención en aula debemos, primeramente, identificar las categorías de la expresión. Él propone las siguientes: participación, interacciones, diálogo, turnos del habla, actitudes de los alumnos y la expresión no verbal.

Sobre la participación, Olivares (2012) concluye que esta se da de manera personal obligatoria, de manera personal voluntaria y en actividades grupales, sin

embargo, hay quienes solo escuchan sin participar. Esta capacidad no solo es un derecho esencial sino un deber que ayuda a reconocer la verdad. Respecto a las interacciones, estas son la médula de la convivencia en la escuela y se promueve, sobre todo, en los trabajos grupales.

Acerca del dialogo, Olivares (2012) afirma que esta capacidad contiene al habla y a la escucha, se produce por el aparato fonador y es activa para expresar verbalmente ideas y sentimientos. Con relación a los turnos del habla, estos impulsan la interacción con el receptor, la capacidad de escucha, de espera, la conciencia del tiempo y el uso de silencios.

A propósito de las actitudes de los estudiantes, estas pueden ser positivas o negativas dependiendo del interés, de la personalidad, de las motivaciones y de otros aspectos. Olivares (2012) hace notar que las situaciones didácticas motivan mucho al estudiante haciendo que estos se integren con mucha disposición. Finalmente, sobre la expresión no verbal, es la que acompaña a la comunicación no verbal y se refiere a las acciones gestuales y de movimientos que realiza el cuerpo para expresar.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Es una investigación de tipo aplicada pues soluciona las complicaciones en la expresión del lenguaje oral que presentan los estudiantes de cinco años de un colegio de Piura. Existen dos tipos de investigaciones, la básica y la aplicada. La investigación básica produce conocimientos nuevos, mientras que la investigación aplicada soluciona problemas concretos (Paguatian, 2016).

Con un diseño experimental del tipo cuasiexperimental en la modalidad de “diseños de un grupo con medición antes y después y grupo de control”. El diseño experimental permite el tratamiento adrede de una o más variables independientes con el fin de examinar los efectos que dicho tratamiento produce sobre una o más variables dependientes dentro de un escenario controlado. (Hernández et al, 2014).

Esta manipulación de la variable se realizará en su nivel más mínimo e implica que un grupo se expone a la presencia de la variable independiente (grupo experimental) y el otro grupo no (grupo de control), tal y como se aprecia a continuación:

Figura 1

Diseño para un grupo con medición antes y después con grupo de control

$$\frac{GE_1O_1XO_2}{GC_2O_3 - O_4}$$

Nota. Tomado de Hernández et al (2014).

Donde

GE1: Grupo experimental

GC2: Grupo control

O1: Pre test grupo experimental

O2: Post test grupo experimental

O3: Pre test grupo control

O4: Post test grupo control

X: Programa Lúdico

(-): Sin programa lúdico

3.2. Variables y Operacionalización

La variable independiente: La Lúdica

Definición conceptual: Se ha considerado la formulada por Posada (2014) para quien la lúdica es una propiedad innata al ser humano tanto en sus prácticas cotidianas como pedagógicas, una divertida forma de sumergirse en el mundo y comprenderlo a nivel sensorial (oliendo saboreando tocando) mediante la observación, el aprendizaje por experiencia, la discriminación de información, la relación, la contextualización, la transformación personal en los de una existencia plena y en sociedad.

Definición operacional: Esta variable se expresa en valores ordinales, se dimensiona en actividades lúdicas para estimular “la forma” en el lenguaje oral, “el contenido” y “el uso” en el lenguaje oral.

Indicadores: Repite palabras pronunciando correctamente el fonema “Br”, Practica el fonema “Pl” pronunciándolo de manera adecuada, Identifica palabras que riman, Forma oraciones usando tiras de palabras, Completa oraciones y frases, Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico, Identifica su grupo semántico, Agrupa objetos según similitud, Crea oraciones viendo láminas de un cuento, Explica semejanzas y desigualdades de objetos, Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos, Habla de objetos que transforma con la imaginación, Memoriza una secuencia y la interpreta utilizando las partes de su cuerpo, Explica lo que los seres u objetos pueden o no hacer y Cuenta una historia considerando inicio, desarrollo y fin.

Escala de medición: Logro provisto, en proceso, en inicio.

La variable dependiente: Lenguaje Oral

Definición conceptual: El lenguaje oral es un sistema muy complejo y reglamentado que hace posible el intercambio de información, por medio de un sistema de codificación, y la estructuración, recreación e invención del pensamiento, regulando las relaciones con los demás, la propia conducta y la inmersión del niño en su medio sociocultural (Pérez y Salmerón, 2006)

Definición operacional: Esta variable se expresa en valores ordinales, se divide en tres dimensiones: Forma, Contenido y Uso. Su medición se hará mediante el PLON-R.

Indicadores: Presenta once indicadores: Fonología, Morfología, Sintaxis, Categorías, Acciones, Partes del cuerpo, Ordenes sencillas, Definición por el uso/Nivel comprensivo, Expresión espontánea ante una lámina, y Expresión espontánea durante actividad manipulativa rompecabezas; y 42 ítems.

Escala: Retraso, Necesita mejorar y Normal.

3.3. Población, muestra

Debido a que la población de estudio la conforman las dos únicas aulas del nivel inicial de 5 años existentes en la Institución Educativa, una de las cuales conformará el grupo control y la otra el grupo experimental, en la presente se trabajará con una muestra censal compuesta por la totalidad de la población, es decir 57 alumnos. Una muestra censal, de acuerdo a Ramírez (2007), es aquella donde todas las unidades de la población a investigar son consideradas como muestra.

Tabla 1.

Población Muestra Estudiantes de 5 años

Edad	Categoría	Aula	Niños	Niñas	Total
5 años	Grupo Control	“Azul”	18	9	27
	Grupo Experimental	“Roja”	19	11	30
			Total		57

Nota: Tomado de la Institución Parroquial Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Criterios de inclusión

En cuanto a los criterios de inclusión, se consideró en la muestra solo los niños y niñas matriculados para el nivel inicial de 5 años en el año lectivo 2021, así como también a los niños y niñas cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

En cuanto a los criterios de exclusión, no se consideró en la muestra a los niños y niñas mayores de cinco años al inicio del presente proyecto de investigación, tampoco a aquellos niños y niñas cuyos padres no firmaron el consentimiento.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recopilar los datos necesarios sobre las dos variables de estudio fue utilizada la técnica de la observación que permitió constatar ocularmente el desarrollo

de las conductas verbales del niño, su capacidad de gesticulación, su comportamiento expresivo, y su interacción con los objetos que lo rodean.

En cuanto a los instrumentos empleados, la variable independiente se evaluó mediante el programa de actividades lúdicas propuesto titulado “Jugando mejoró mi lenguaje” el cual consta de 15 ítems.

Tabla 2.

Ficha técnica del Programa Lúdico

Nombre	“JUGANDO MEJORO MI LENGUAJE”
Autor	CARMEN DEL SOCORRO MOYA ROJAS
Objetivo	Determinar el efecto del programa de actividades lúdicas en los estudiantes de una Institución Educativa, Piura 2021
Lugar de aplicación	Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín “Ángel de la Guarda” Piura.
Forma de aplicación	Directa - virtual
Duración de la aplicación	20 minutos cada sesión
Descripción del instrumento	Este programa está formado por sesiones con la finalidad que a través de las actividades lúdicas estimular el lenguaje oral en los estudiantes.
Procedimiento	Las sesiones tendrán un inicio, proceso y cierre, desarrollando los objetivos planteados en cada sesión. La aplicación del instrumento será según el cronograma establecido en el programa.

Nota: Elaboración propia.

En cuanto a la variable dependiente, se midió con el instrumento Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R), un test estandarizado, muy usado que evalúa el nivel de la oralidad en niños de tres, cuatro, cinco y seis años de edad, en las dimensiones y conformado por 42 ítems.

Tabla 3.

Ficha técnica del instrumento PLON-R

Denominación:	Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R)
---------------	---

Autor (es): Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentia López de Suso, Ana Fraile Blázquez, Pedro Olangua Baquedano, Nicolas Uriz Bidegain.

Finalidad: Determinar el desarrollo del lenguaje oral en niños.

Edad: 5 años

Aplicación: Individual

Forma de aplicación: Presencial, remota.

Duración: 15 a 20 minutos

Lugar de aplicación: I.E. Parroquial Cuna Jardín "Ángel de la Guarda", Piura 2021

Material: Viñetas, rompecabezas, fichas a color, cuadernillo de estímulos y cuadernillo de anotación.

Puntuación

Forma (puntuación total, máximo 5)	
Fonología	
Morfología	
– Repetición de frases	
– Expresión verbal espontanea	
Contenido (puntuación total, máximo 6)	
Categorías	
Acciones	
Partes del cuerpo	
Ordenes sencillas	
Definiciones por el uso	
– Nivel comprensivo	
– Nivel expresivo	
Uso (puntuación total, máximo 3)	
Expresión espontanea ante una lamina	
Expresión espontanea rompecabezas	
PUNTUACION TOTAL PLON-R (MAXIMO 14)	

Niveles

- 0-8: Retraso
- 9-10: Necesita mejorar
- 11-14: Normal

Nota. Instrumento es estandarizado

Validez y confiabilidad de los instrumentos

La validez evalúa si un instrumento mide los datos que pretende medir y se demuestra con evidencia con tres tipos de validez: de contenido, de criterio, de constructo. El instrumento para la evaluación de la variable independiente se sometió a una revisión de tres expertos profesionales de la psicología y la educación:

Tabla 4.

Validación de expertos

Nombre	Profesión	Diagnóstico
Marco Camero Morales	Doctor en Psicología	Aplicable
Liliana Rosales Mendoza	Doctora en Educación	Aplicable
Quian Hans Castillo Urquiza	Maestro en Educación	Aplicable

Nota: Elaboración propia

Respecto a la validez y confiabilidad del instrumento PLON-R, mediante el cual se medirá la variable dependiente, no se ha realizado una validación de expertos ni estimado confiabilidad debido a que se trata de un test estandarizado de amplio uso.

3.5. Procedimientos

El instrumento de la variable independiente fue validado en su contenido, criterio y constructo por juicio de tres expertos, por ende, se validó el desarrollo del Programa de Intervención. En cuanto a su contenido el jurado verificó que el instrumento refleje el dominio para mejorar los indicadores que conforman las tres dimensiones del lenguaje oral, en relación al criterio el jurado lo comparó con un criterio externo que evalúa lo mismo, en este caso otros programas de intervención para la expresión oral, y finalmente, respecto al constructo, el jurado evaluó que el instrumento explica el modelo teórico que divide al lenguaje oral en tres dimensiones.

Sobre el instrumento de la variable dependiente, al tratarse de un instrumento estandarizado, no se pudo realizar la prueba piloto ni la validación de expertos; por lo cual se procedió a la recolección de los datos para la muestra estudiada en dos momentos diferentes, un pre-test y un post-test.

3.6. Método de análisis de datos

El procesamiento de datos se realizó mediante el programa estadístico SPSS versión 25, empleado para ello métodos de estadística descriptiva. La presentación de la información se realizó mediante tablas y/o gráficas de frecuencias expresados en porcentajes (%).

A nivel descriptivo, al tratarse de la evaluación de dos variables, se emplearon métodos de representación para estadística bidimensional como las tablas distribución de pares ordenados y las tablas de contingencia para comparación de frecuencias entre grupos.

En cuanto al análisis inferencial, como queremos conocer si los cambios que presenta el grupo experimental se debe a su exposición frente a un programa de intervención comparándolo luego el grupo control que no fue expuesto a dicho programa, podemos aplicar tanto la prueba t de Student como la prueba U de Mann-Whitney, eso dependerá de si los datos tienen una distribución paramétrica o no paramétrica. Para determinarlo, debemos realizar una prueba de normalidad. Como la muestra de datos es menor a 50, usaremos solo los resultados que muestra la prueba de Shapiro-Wilk.

La prueba de hipótesis para el análisis de normalidad es la siguiente:

Ho: La variable lenguaje oral en la población tiene distribución normal (son paramétricos)

H1: La variable lenguaje oral en la población es diferente a la distribución normal (no paramétrico)

Y los criterios de decisión para la normalidad son los siguientes:

Si $p < 0.05$ declinamos la Ho y confirmamos la Ha

Si $p \geq 0.05$ confirmamos la Ho y declinamos la Ha

Tabla 5.

Prueba de Normalidad

Tipo de grupo	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Control	,186	20	,069	,898	20	,037

Pre-test	Grupo	,204	20	,028	,909	20	,060
Lenguaje	Experimental						
Oral							

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Muestra los niveles de significancia para la distribución normal de los datos.

El grado de significancia para una de las dos muestras de estudio es 0.37, menor 0.05 indicado, por lo tanto, se declina la hipótesis nula de la prueba de normalidad y se confirma la hipótesis alterna, concluyendo que los datos no son paramétricos, para ello, se aplicó la prueba U de Mann-Whitney.

3.7. Aspectos éticos

El primer dilema que produce un inconveniente en una investigación con estudiantes menores de edad es su incapacidad intelectual y legal para dar su consentimiento. En la presente esta limitación ha sido superada con las cartas de consentimiento informado entregadas a cada uno de los padres de los alumnos quienes formaron parte de la muestra de estudio. Los escolares cuyos padres no hayan aprobado y firmado la carta de consentimiento no formaron parte del estudio.

En cuanto al dilema de la asimetría de información entre los niños y adultos, durante todas las actividades lúdicas requirieron la presencia de un adulto tutor, aquellas sesiones que requerían un mayor grado de complejidad se solicitó la intervención del mismo. Respecto al rol del docente investigador durante el proceso de toma de información, en todo momento se tuvo la obligación moral de proteger y respetar la integridad, la dignidad y el bienestar de cada uno de los niños y niñas.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 6.

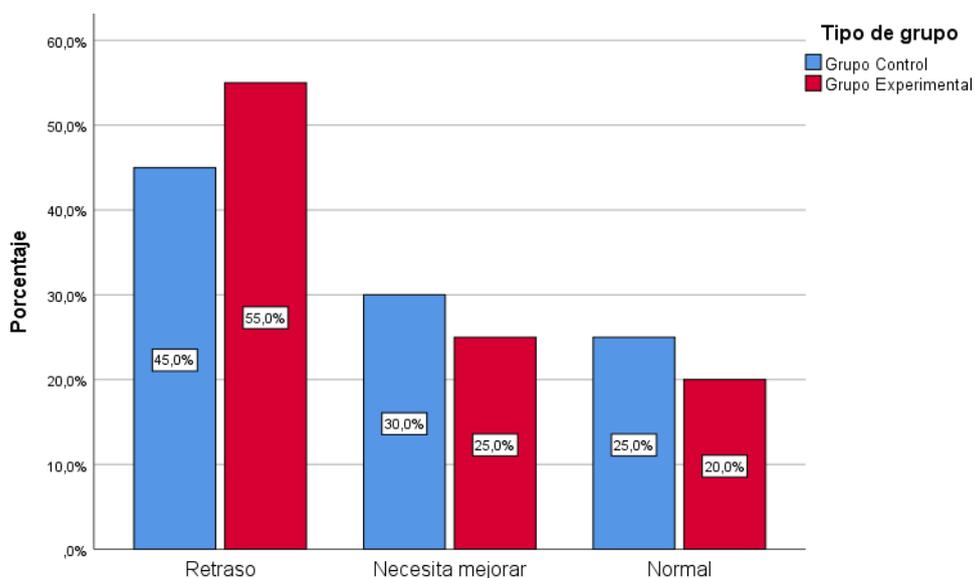
Nivel lenguaje oral en el pre-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	9	6	5	20
	45,0%	30,0%	25,0%	100,0%
Grupo Experimental	11	5	4	20
	55,0%	25,0%	20,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pre-test aplicado en la Cuna Jardín "Ángel de la Guarda (2021)

Figura 2.

Nivel de lenguaje oral de los estudiantes en el pre-test



En la tabla 6 y figura 2, en el grupo experimental se encontró que el 55% evidencia retraso, otro 25% necesita mejorar y solo el 20% obtiene niveles normales. En cuanto al grupo control, el 45% evidencia retraso, el 25% necesita mejorar y un 25% obtiene niveles normales.

Tabla 7.

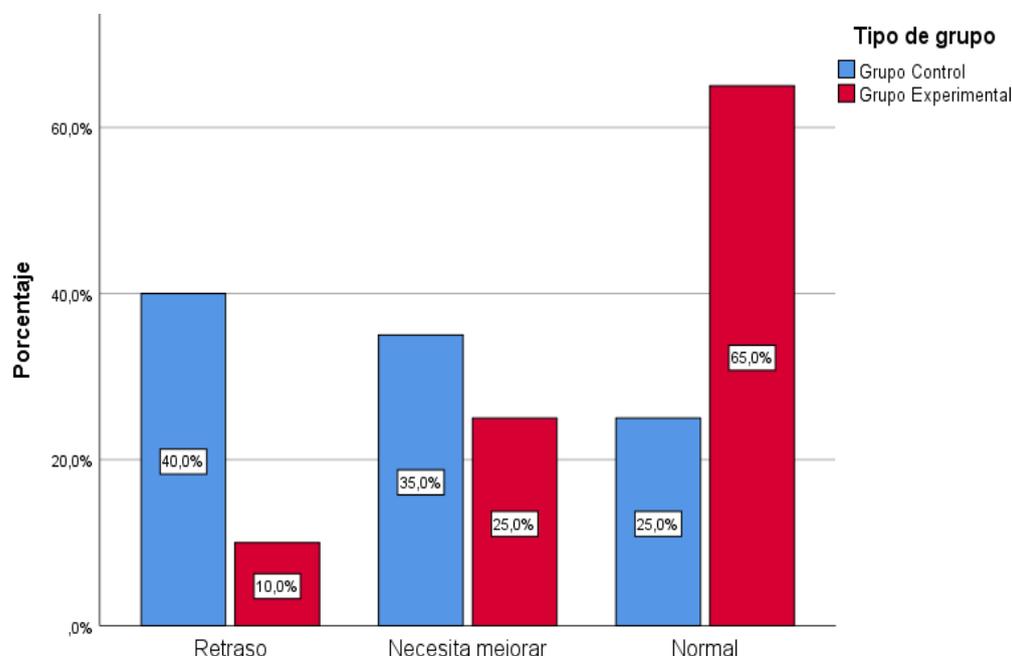
Nivel de lenguaje oral en el pos-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	8	7	5	20
	40,0%	35,0%	25,0%	100,0%
Grupo Experimental	2	5	13	20
	10,0%	25,0%	65,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pos-test aplicado en la Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Figura 3.

Nivel de lenguaje oral en el pos-test



En la tabla 7 y figura 3, comparativamente al primer test, el grupo experimental evidencia una mejora en los niveles de lenguaje oral. Los estudiantes con retraso pasaron de representar el 55% a solo el 10%, los que necesitaban mejorar se mantuvieron en los mismos niveles sin embargo lo que tenían niveles normales que eran solo el 20% pasaron a ser mayoría con el 65%. En cuanto al grupo de control se mantiene igual, aunque con alguna mejora en el nivel retraso, pasando de 45% a 40%, sin embargo, estas no son significativas, como se corrobora en el nivel necesita mejorar pues cambia de 30% a 35%.

Tabla 8.

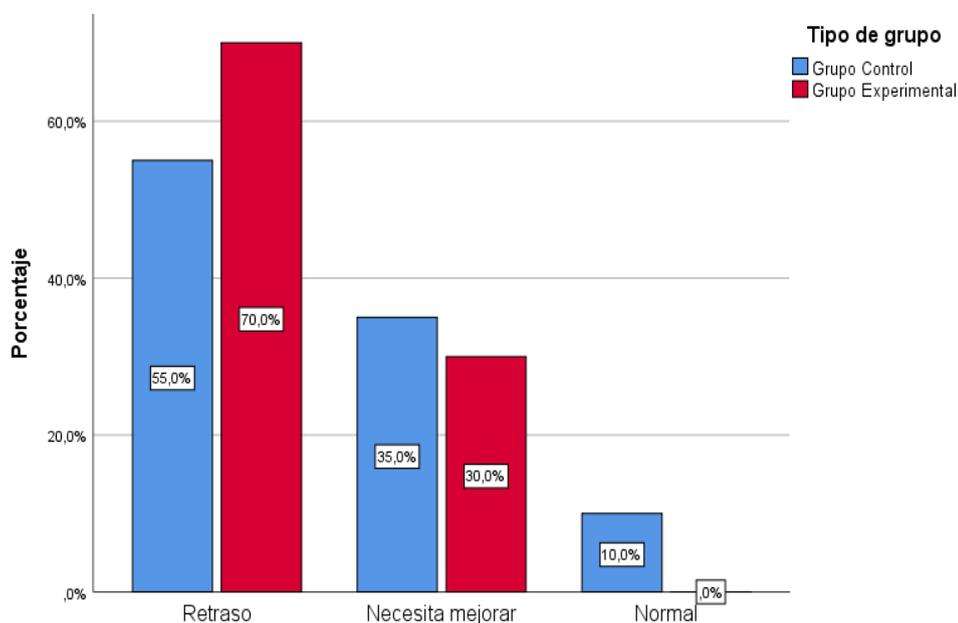
Nivel de la dimensión forma en el pre-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	11	7	2	20
	55,0%	35,0%	10,0%	100,0%
Grupo Experimental	14	6	0	20
	70,0%	30,0%	0,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pre-test aplicado en la Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Figura 4.

Nivel de la dimensión forma en el pre-test



En la tabla 8 y figura 4, los niveles de lenguaje oral en la dimensión forma alcanzados por el grupo experimental y el grupo control, tras la toma del pre-test PLON-R, no presentaron diferencias significativas. En el grupo control un 55% tenía retraso contra un 70% del grupo experimental, un 35% necesitaba mejorar contra un 30% y un 10% tenía niveles normales contra ninguno del grupo experimental

Tabla 9.

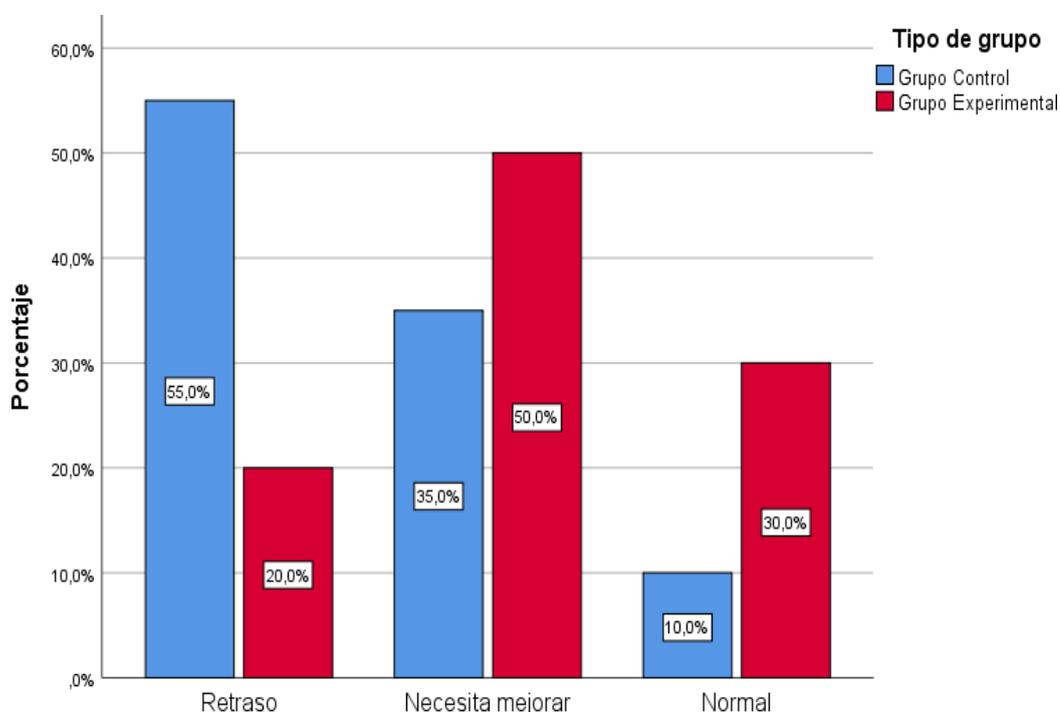
Nivel de la dimensión forma en el pos-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	11	7	2	20
	55,0%	35,0%	10,0%	100,0%
Grupo Experimental	4	10	6	20
	20,0%	50,0%	30,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pos-test aplicado en la Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Figura 5.

Nivel de la dimensión forma en el pos-test



En la tabla 9 y figura 5, mientras el grupo control tuvo un 55% con nivel “retraso”, el grupo experimental lo disminuyó a 20%; mientras el grupo control tuvo un 35% con nivel “necesita mejorar”, el grupo experimental lo elevó a 50%, y mientras el grupo control tuvo un 10% con nivel “normal”, el grupo experimental lo elevó a 30%.

Tabla 10.

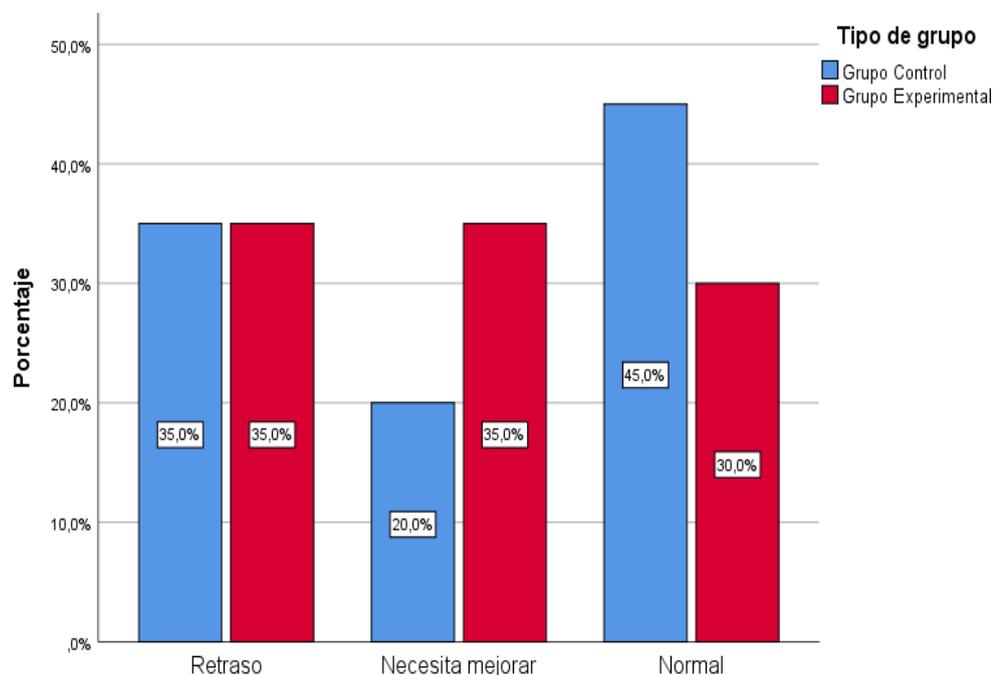
Nivel de la dimensión contenido en el pre-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	7	4	9	20
	35,0%	20,0%	45,0%	100,0%
Grupo Experimental	7	7	6	20
	35,0%	35,0%	30,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pre-test aplicado en la Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Figura 6.

Nivel de la dimensión contenido en el pre-test



En la tabla 10 y figura 6, los niveles de lenguaje oral en la dimensión contenido obtenidos por el grupo experimental y el grupo control, tras la toma del pre-test PLON-R, no presentaron diferencias significativas, aunque se reconoce que el grupo control presentó mejores resultados pues un 25% necesitó mejorar contra un 35% del grupo experimental y un 45% tuvo niveles normales contra un 30% del grupo experimental.

Tabla 11.

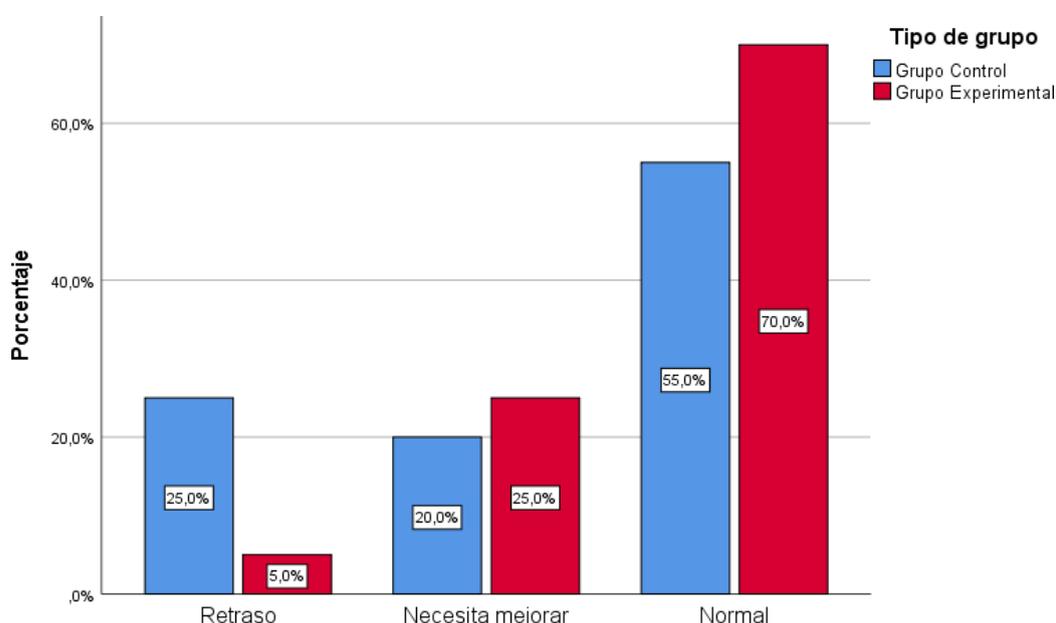
Nivel de la dimensión contenido en el pos-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	5	4	11	20
	25,0%	20,0%	55,0%	100,0%
Grupo Experimental	1	5	14	20
	5,0%	25,0%	70,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pos-test aplicado en la Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Figura 7.

Nivel de la dimensión contenido en el pos-test



En la tabla 11 y figura 7, los niveles de lenguaje oral en la dimensión contenido alcanzados por el grupo experimental y el grupo control, tras la toma del post-test, si presentaron diferencias significativas. Esto puede explicarse porque el grupo experimental fue sometido a un programa lúdico de 15 sesiones, y se evidencia al comparar los resultados. Mientras el grupo control tuvo un 25% con nivel “retraso”, el grupo experimental lo disminuyó a 5%; mientras el grupo control tuvo un 20% con nivel “necesita mejorar”, el grupo experimental lo elevó a 25%, y mientras el grupo control tuvo un 55% con nivel “normal”, el grupo experimental lo elevó a 70%.

Tabla 12.

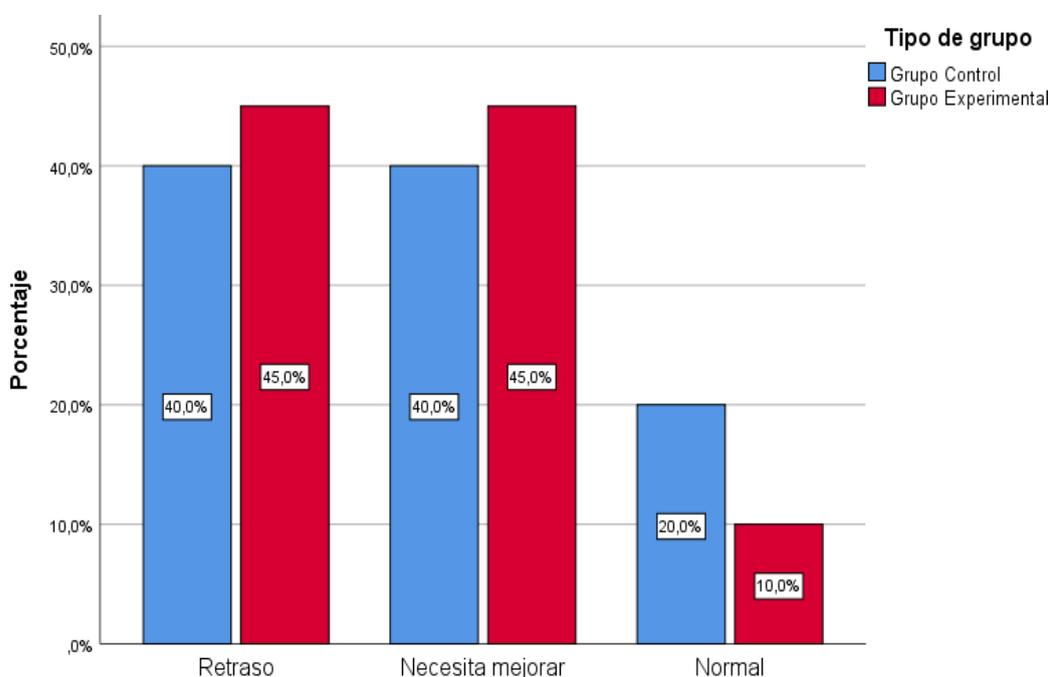
Nivel de la dimensión uso en el pre-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	8	8	4	20
	40,0%	40,0%	20,0%	100,0%
Grupo Experimental	9	9	2	20
	45,0%	45,0%	10,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pre-test aplicado en la Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Figura 8.

Nivel de la dimensión uso en el pre-test



En la tabla 12 y figura 8, los niveles de lenguaje oral en la dimensión uso obtenidos por el grupo experimental y el grupo control, tras la toma del pre-test PLON-R, no presentaron diferencias significativas, pues el grupo control tuvo un 25% de estudiantes con nivel “retraso” contra un 45% del grupo experimental, un 40% del nivel “necesita mejorar” contra un 45% y un 20% del nivel “normal” contra un 30% del grupo experimental.

Tabla 13.

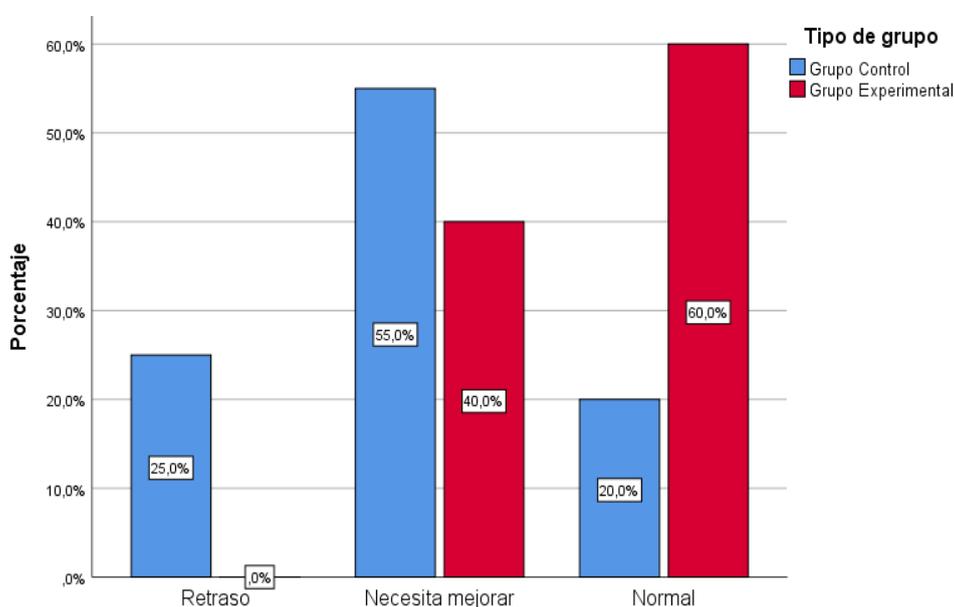
Nivel de la dimensión uso en el pos-test

	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo Control	5	11	4	20
	25,0%	55,0%	20,0%	100,0%
Grupo Experimental	0	8	12	20
	0,0%	40,0%	60,0%	100,0%

Nota. Obtenidos del pos-test aplicado en la Cuna Jardín “Ángel de la Guarda (2021)

Figura 9.

Nivel de la dimensión uso en el pos-test



En la tabla 13 y figura 9, los niveles de lenguaje oral en la dimensión uso alcanzados por el grupo experimental y el grupo control, tras la toma del post-test, sí presentaron diferencias significativas. El grupo control tuvo un 25% con nivel “retraso” y el grupo experimental lo disminuyó a 0%; el grupo control tuvo un 55% con nivel “necesita mejorar” y el grupo experimental lo bajo a 40%; el grupo control tuvo un 20% con nivel “normal”, el grupo experimental lo elevó a 60%.

Análisis inferencial

Contrastación de Hipótesis

Hipótesis general

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Piura, 2021.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Regla de decisión

Si $\text{sig} > 0.05$ se confirma hipótesis Ho.

Si $\text{sig} \leq 0.05$ se declina la hipótesis Ho.

Tabla 14.

Rangos promedio variable lenguaje oral pre-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre-test	Grupo Control	20	21,63	432,50
Lenguaje Oral	Grupo Experimental	20	19,38	387,50
	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 15.

Prueba de hipótesis variable lenguaje oral pre-test

	Pre-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	177,500
W de Wilcoxon	387,500
Z	-,617
Sig. asintótica(bilateral)	,537
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,547 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 15 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pre-test una significancia de 0.547, mayor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, confirmamos la hipótesis nula y declinamos la hipótesis

alterna, es decir, no existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

Hipótesis general

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Regla de decisión

Si sig > 0.05 se confirma hipótesis Ho.

Si sig <= 0.05 se declina la hipótesis Ho.

Tabla 16.

Rangos promedio variable lenguaje oral pos-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos-test	Grupo Control	20	14,60	292,00
Lenguaje Oral	Grupo Experimental	20	26,40	528,00
	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 17.

Prueba de hipótesis variable lenguaje oral pos-test

	Pos-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	82,000
W de Wilcoxon	292,000
Z	-3,220
Sig. asintótica(bilateral)	,001
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,001 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 17 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pos-test una significancia de 0.001, menor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, declinamos la hipótesis nula y confirmamos la hipótesis alterna. Es decir, existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio

Hipótesis específica 1

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Regla de decisión

Si $\text{sig} > 0.05$ se confirma hipótesis Ho.

Si $\text{sig} \leq 0.05$ se declina la hipótesis Ho.

Tabla 18.

Rangos promedio de la dimensión forma pre-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre-test	Grupo Control	20	21,28	425,50
Dimensión	Grupo Experimental	20	19,73	394,50
Forma	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 19.

Prueba de la dimensión forma pre-test

	Pre-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	184,500
W de Wilcoxon	394,500
Z	-,434
Sig. asintótica(bilateral)	,665
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,678 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 17 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pre-test una significancia de 0.678, mayor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, confirmamos la hipótesis nula y declinamos la hipótesis alterna. Es decir, no existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

Hipótesis específica 1

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Regla de decisión

Si $\text{sig} > 0.05$ se confirma hipótesis Ho.

Si $\text{sig} \leq 0.05$ se declina la hipótesis Ho.

Tabla 20.

Rangos promedio de la dimensión forma pos-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos-test	Grupo Control	20	16,68	333,50
Dimensión	Grupo Experimental	20	24,33	486,50
Forma	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 21.

Prueba de la dimensión forma pos-test

	Pos-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	123,500
W de Wilcoxon	333,500
Z	-2,114
Sig. asintótica(bilateral)	,035
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,038 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 17 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pos-test una significancia de 0.038, menor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, declinamos la hipótesis nula y confirmamos la hipótesis alterna. Es decir, existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

Hipótesis específica 2

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión contenido el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión contenido del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años

Regla de decisión

Si $\text{sig} > 0.05$ se confirma hipótesis Ho.

Si $\text{sig} \leq 0.05$ se declina la hipótesis Ho.

Tabla 22.

Rangos promedio de la dimensión contenido pre-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre-test	Grupo Control	20	21,30	426,00
Dimensión	Grupo Experimental	20	19,70	394,00
Contenido	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 23.

Prueba de la dimensión contenido pre-test

	Pre-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	184,000
W de Wilcoxon	394,500
Z	-,446
Sig. asintótica(bilateral)	,665
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,678 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 17 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pre-test una significancia de 0.665, mayor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, confirmamos la hipótesis nula y declinamos la hipótesis alterna. Es decir, no existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

Hipótesis específica 2

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión contenido del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión contenido del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Regla de decisión

Si $\text{sig} > 0.05$ se confirma hipótesis Ho.

Si $\text{sig} \leq 0.05$ se declina la hipótesis Ho.

Tabla 24.

Rangos promedio de la dimensión contenido pos-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos-test	Grupo Control	20	16,45	329,00
Dimensión	Grupo Experimental	20	24,55	491,00
Contenido	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 25.

Prueba de la dimensión contenido pos-test

	Pos-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	119,000
W de Wilcoxon	329,000
Z	-2,279
Sig. asintótica(bilateral)	,023
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,028 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 17 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pos-test una significancia de 0.028, menor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, declinamos la hipótesis nula y confirmamos la hipótesis alterna. Es decir, existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

Hipótesis específica 3

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años.

Regla de decisión

Si $\text{sig} > 0.05$ se confirma hipótesis Ho.

Si $\text{sig} \leq 0.05$ se declina la hipótesis Ho.

Tabla 26.

Rangos promedio de la dimensión uso pre-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre-test	Grupo Control	20	21,50	430,00
Dimensión Uso	Grupo Experimental	20	19,50	390,00
	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 27.

Prueba de la dimensión uso pre-test

	Pre-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	180,000
W de Wilcoxon	390,000
Z	-,589
Sig. asintótica(bilateral)	,556
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,602 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 17 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pre-test una significancia de 0.602, mayor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, confirmamos la hipótesis nula y declinamos la hipótesis alterna. Es decir, no existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

Hipótesis específica 3

H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años.

Ho: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años

Regla de decisión

Si $\text{sig} > 0.05$ se confirma hipótesis Ho.

Si $\text{sig} \leq 0.05$ se declina la hipótesis Ho.

Tabla 28.

Rangos promedio de la dimensión uso pos-test

	Tipo de grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos-test	Grupo Control	20	15,50	310,00
Dimensión Uso	Grupo Experimental	20	25,50	510,00
	Total	40		

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

Tabla 29.

Prueba de la dimensión uso pos-test

	Pos-test Lenguaje Oral
U de Mann-Whitney	100,000
W de Wilcoxon	310,000
Z	-2,974
Sig. asintótica(bilateral)	,003
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,006 ^b
a. Variable de agrupación: Tipo de grupo	
b. No corregido para empates.	

Nota: Obtenido del programa SPSS versión 25.

La tabla 17 muestra que la prueba U de Mann-Whitney determina para los resultados del pos-test una significancia de 0.006, menor a 0.05 de la regla de decisión, por lo tanto, declinamos la hipótesis nula y confirmamos la hipótesis alterna. Es decir, existen diferencias significativas entre los dos grupos de estudio.

DISCUSIÓN

El grado de significancia de las desigualdades encontradas entre los dos grupos de estudio antes y después de aplicárseles el programa de intervención se estimó en 0.01, valor menor al 0.05 de la regla de decisión, razón por la cual se declinó la hipótesis nula y en consecuencia se aceptó la hipótesis alterna que asegura que la aplicación de dicho mejora significativamente el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, 2021.

En cuanto al análisis descriptivo, si bien en la primera evaluación del lenguaje oral con el PLON-R se encontró que el 55% de los escolares presentaba retraso, el 22% necesitaba mejorar y solo el 20% alcanzaba niveles normales, tras la aplicación del mencionado programa los que tenían retraso pasaron de representar el 55% a solo el 10%, los que necesitaban mejorar se mantuvieron en los mismos niveles, sin embargo, los que tenían niveles normales pasaron del 20% al 65%. Esto confirmó que el programa tuvo efectos positivos y significativos sobre el grupo que participó de las sesiones de actividades lúdicas.

Estos resultados se comparan a los hallados por Ninapaytan (2019) quien comprobó mediante la prueba de Mann-Whitney que las desigualdades entre los grupos experimental y control en el post test fueron significativas con un valor p de 0.000, menor al 0.05 exigido como máximo, por lo que se aceptó la hipótesis del investigador afirmando que su programa de intervención CL mejora el lenguaje oral de los escolares de 6 años; y a nivel descriptivo porque el grupo experimental paso de tener un 76.7% con retraso a un 16.7% y de un 6.7% con niveles normales a un 33.3% evidencia mejora salvo en el indicador “necesita mejorar” pues paso de un 16.7% a un 50%.

Asimismo, son equivalentes a los encontrados por León (2017) pues comprobó, mediante la prueba de Mann-Whitney, que las desigualdades entre los grupos experimental y control en el post test eran significativas con un valor p de 0.01, menor al 0.05 exigido como máximo, por lo que se aceptó la hipótesis del investigador, y a los hallados por Velásquez (2018) quien estimó con la t de Student un valor p de 0.000, confirmando así la hipótesis del investigador, y evidenció descriptivamente la mejora porque paso de tener un 96% de escolares con

indicadores de retraso a un 0%, un 4% con indicadores de necesita mejorar a 0% y un 0% en niveles normales a un 100%.

De igual manera, se contrastaron con los evidenciados por Guevara (2019) quien estimó un valor de significancia de 0.000, haciendo uso de la prueba Rho de Spearman, y un nivel de correlación de 0.751 por lo que declinó la hipótesis nula y por consiguiente dio conformidad a la hipótesis alterna corroborando la relación entre el juego libre y los aspectos semánticos del lenguaje oral de una colegio del Callao; y por Málaga (2019) quien mediante la T de Student estimó una significancia de 0.000, menor al 0.05 exigido, declinando la hipótesis nula y por ende confirmando la hipótesis alterna que asegura que un programa de juego libre ayuda al lenguaje oral de los escolares de 5 años, y descriptivamente demostrando que los niveles muy bajo de oralidad pasaron de 21.7% a 0%, el nivel bajo de 0% a 52.3%, el nivel medio bajo de 13% a 8.7%, el nivel medio de 13% a 21.8%, el nivel medio alto de 0% a 30.4%, el nivel alto de 0% a 39.1% y manteniendo el nivel muy alto en 0%.

Nuestra postura sobre la importancia de los juegos en la formación de la expresión oral reconoce el papel fundamental de la lúdica, aplicada como un programa de intervención en aula, en la posibilidad de mejora de los niveles de expresión oral en los escolares de la etapa preprimaria, confirmando así los planteamientos de Romero (2001) para quien la lúdica es una estrategia que regula el juego de tal manera que este se volvía interesante y un medio para que el niño explore, pregunte y construya un rápido pero complejo aprendizaje.

Además, reafirmamos lo explicado por Ribes (2018) quien considera que los juegos lúdicos estimulan la maduración intelectual, refuerzan la función afectiva y desarrollan la función psico diagnóstica y psicoterapéutica. A su vez, los resultados remarcan la importancia de la lúdica en la educación preescolar, apoyándose en los aportes de Chávez (2017) quien manifiesta que cuando se sumerge al niño en múltiples situaciones de comunicación, involucrando en ellos a sus compañeros de estudio como interlocutores compartiendo experiencias, pensamientos, ideas, se produce una estimulación constante para todas las demás actividades.

Sobre la primera hipótesis específica esta se comprobó a nivel inferencial con un valor p de 0.038 por debajo del 0.05 exigido, por lo que se declinó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna que asegura que la aplicación de un

programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma. Además, los impactos positivos del programa lúdico en los escolares se demostraron a nivel descriptivo porque los indicadores de la primera prueba pasaron del 70% con retraso a solo el 30%, del 0% con niveles normales a un 20%, y solo el indicador necesita mejorar no evidenció mejora pues aumentó de 30% a 50%.

De la igual manera, estos resultados están en concordancia a los obtenidos por León (2017) quien define a la dimensión forma como discriminación auditiva y aspectos fonológicos y estima con el estadístico U de Mann-Whitney una significancia de 0.01 que lo lleva a declinar la hipótesis nula y confirmar la hipótesis alterna que ratifica que el programa de estrategias comunicativas incrementa la discriminación auditiva y los aspectos fonológicos de los escolares de su muestra de estudio.

Asimismo, podemos compararlos a los conseguidos en la dimensión forma por Ninapaytan (2019) quien halló con la U de Mann-Whitney un valor de significancia de 0.000 para la dimensión forma de lenguaje, por lo que declinó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna demostrando que la implementación de un Programa de intervención "CL" mejora considerablemente la forma del lenguaje en escolares de 6 años y evidenciando descriptivamente que el nivel retraso bajó de 86.67% a 26.67%, el nivel necesitar mejorar aumentó de 13.63% a 63.33% y el nivel normal mejoró de 0% a 10%.

Adicionalmente, podemos comparar estos resultados con los conseguidos por Guevara (2019) para quien la dimensión forma estuvo indicada como discriminación auditiva y aspectos fonológicos, y cuyo valor de p fue de 0.000, menor al exigido de 0.05, por lo que en consecuencia declinó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis del investigador concluyendo que existe asociación fuerte entre el juego libre y la discriminación auditiva y aspectos fonológicos en los escolares de 5 años de un colegio del Callao.

De igual manera, podemos igualarlos a los resultados de Velásquez (2018), quien estima un grado de significancia para la dimensión forma de valor $p=0.000$ calculado, sin embargo, mediante la t de Student confirmando, por lo tanto, la hipótesis alterna que afirma que el programa de intervención denominado Juegos Infantiles mejora significativamente el componente forma del lenguaje oral de los escolares de 5 años de una institución educativa pública de Nuevo Chimote.

Sabiendo que la aplicación de un programa lúdico ayuda al desarrollo de la dimensión forma, referida a aspectos fonológicos y morfológicos del habla, podemos apoyar la postura de Díaz (2009) quien afirma que el desarrollo del lenguaje oral ayuda a la adecuación del aparato fonador y conseguir niveles suficientes de audición. Este argumento está en concordancia a lo planteado por Ríos (2012) quien señala que la educación inicial debe incentivar situaciones didácticas para reforzar fonológicamente capacidades como el diferenciar auditivamente la secuencia de fonemas.

Respecto a la segunda hipótesis específica, el análisis inferencial realizado determinó un grado de significancia e 0.28, valor menor al 0.05, por lo que se aceptó la hipótesis alterna que afirma que la aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión contenido. Por su parte, el análisis descriptivo demostró que los indicadores mejoraron pues se pasó de un 35% que estaba en retraso a solo un 5%, un necesita mejorar de 35% a 25% y un nivel normal de 30% a 70%.

Estos resultados son similares a los obtenidos por Atalaya (2018) quien estima, mediante la prueba de Wilcoxon, un grado de significancia para las desigualdades entre los grupos de estudios de 0.00, menor a 0.05 mínimo, que lo lleva a declinar la hipótesis nula y confirmar la hipótesis alterna que afirma que el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión contenido y evidencia descriptivamente que el 60% de niños con retraso en la dimensión contenido bajó a 0%, que el 24% que necesitaba mejorar pasó a 32% y que el 16% con niveles normales aumentó a 68%. De igual manera podemos contrastarlos con los obtenidos por Guevara (2019) quien estima mediante el coeficiente de Rho Spearman un grado de significancia de 0.01 para la dimensión aspectos sintácticos comparable a la dimensión contenido. Esta significancia es menor al valor de 0.05 reconocido como máximo por ello se aceptó la hipótesis alterna que afirma la existencia de una relación significativa entre el juego libre y los aspectos sintácticos de la lengua oral.

La dimensión contenido del lenguaje oral, asociada a la formación de campos semánticos, puede reforzarse mediante la aplicación de un programa lúdico, esta aseveración afianza lo manifestado por Meneses y Monje (2011) al referirse a la teoría cognoscitiva de Piaget quien indica que el juego es el medio

fundamental para la asimilación de la realidad en la etapa del pensamiento operacional concreto debido a que el infante agrupa los hechos que le rodean en esquemas mentales.

Respecto a la tercera hipótesis específica, el análisis inferencial realizado mediante la prueba U de Mann-Whitney determinó un grado de significancia de 0.006 valor menor al 0.05, por lo que se aceptó la hipótesis alterna que afirma que la aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión uso. Por su parte, el análisis descriptivo demostró que los indicadores mejoraron pues se pasó de un 45% que presentaba retraso a un 0%, igualmente mejoró el indicador necesita mejorar pues pasó de representar el 45% a ser el 40%, asimismo mejoró notablemente la cantidad de estudiantes con indicadores normales al pasar del 10% a representar ahora el 60%, demostrando así que el programa lúdico produce efectos positivos en la dimensión uso.

Estos resultados, además, pueden contrastarse con los conseguidos a nivel inferencial por Ninapaytan (2019) quien calculó mediante el test de U de Mann-Whitney un nivel de significancia para la diferencia entre el grupo experimental y el grupo de control tras el post-test de 0.000, menor a 0.05, razón por la que declinó la hipótesis nula y en consecuencia aceptó la hipótesis específica del investigador que sostiene que la aplicación de un programa de intervención CL mejora la dimensión uso. A su vez, son equivalentes a los conseguidos a nivel descriptivos por el mismo autor pues redujo la cantidad de estudiantes que manifestaban retraso de 86.67% a 23.33%, aumentó el número de los que necesitaban mejorar de 13.33% a 43.33% y los que tenían niveles normales de lenguaje oral que eran el 0% pasaron a representar el 33.33%.

Además, son comparables a los registrados por Velásquez (2018) quien a pesar de haber hecho uso de la T de Student para calcular el grado de significancia de la dimensión uso del lenguaje, entre los grupos de estudio, lo estimó en 0.000, valor por debajo del 0.05, evidenciado así la significancia del programa de juegos infantiles en el componente uso del lenguaje.

La dimensión uso del lenguaje oral asociada a la expresión espontánea y deliberada se puede reforzar con juegos lúdicos pues solo así el estudiante será recreado, dentro de aula, en situaciones comunicacionales habituales que los ejerciten en la respuesta verbal inmediata ante los demás, reforzando así lo

señalado por Diaz (2009) quien reconoce, entre las capacidades que incrementa el lenguaje oral, al fortalecimiento de las interacciones interpersonales pues es ante estas situaciones que el estudiante hace uso de su competencia para expresar oral y abiertamente sus sentimientos, emociones, ideas y anécdotas. Así como también, concuerda con lo planteado por Karl Gross en su teoría de la práctica del instinto, debido a que el juego ayuda a la supervivencia en razón a que así se aprendían destrezas útiles para la vida adulta, hecho que ocurre cuando los niños son expuestos a situaciones de expresión oral inmediata en situaciones habituales.

De igual manera podemos contrastar los resultados de Barragán (2017) que, con el propósito de desarrollar el lenguaje oral en los niños del parvulario en la ciudad de Ecuador mediante una propuesta lúdica, diseñó un estudio de campo en la que estudió una muestra de 47 personas entre profesores y estudiantes. Los resultados indican que el 62.5% de los docentes realizan actividades lúdicas para el lenguaje al menos una vez al mes, que el 49% de los estudiantes se encuentran en el nivel “en proceso” en cuanto a su desarrollo oral, mientras que la hipótesis asevera que el juego está relacionado estrechamente con el desarrollo de la oralidad. Concluyendo que los docentes hacen un limitado uso del juego debido a que consideran al lenguaje oral como una adquisición espontánea limitando así posibilidades de interacción y aprendizaje.

Ante esto es importante resaltar que las actividades lúdicas tienen como finalidad fortalecer las habilidades comunicativas, necesarias para un desarrollo integral del niño en sus relaciones interpersonales. De la misma manera, los niños al permanecer en constante participación oral, adquieren un mayor nivel de confianza y seguridad para expresarse, puesto que se encuentran dentro de un ambiente donde se todas sus opiniones serán tomadas en consideración, estableciendo un clima de respeto y empatía.

CONCLUSIONES

1. El programa lúdico “Jugando mejoro mi lenguaje” resultó significativo puesto que el grado de significancia fue de 0.001 por ello se aceptó la hipótesis alterna, el programa lúdico mejora el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Piura, 2021 ya que el GE alcanzó el nivel normal de un 65% ello producto de la eficacia del programa, frente al GC que se ubicó entre un nivel normal de 25,0%.
2. El programa “JML” mejoró significativamente en la dimensión forma del lenguaje oral, puesto que al contrastar la primera hipótesis se determinó un grado de significancia de 0.038, por ello se confirma la hipótesis alterna. del mismo modo tuvo como resultados que mientras el GC tuvo un 10% con nivel “normal”, el GE lo elevó a 30%.
3. El programa “JML” mejoró significativamente en la dimensión contenido del lenguaje oral, puesto que al contrastar la segunda hipótesis se determinó un grado de significancia de 0.028, mientras que el GC tuvo un 25% de nivel de retraso, el GE lo disminuyó a 5% y mientras el GC tuvo un 55% de nivel normal, el GE lo elevó a un 70%.
4. El programa “JML” mejoró significativamente en la dimensión uso del lenguaje oral, puesto que al contrastar la tercera hipótesis se determinó un grado de significancia de 0.006, por ello se confirma la hipótesis alterna ya que el GC tuvo un 20% con nivel “normal”, el GE lo elevó a 60%.

RECOMENDACIONES

1. Elaborar programas con diferentes estrategias lúdicas porque utilizarlas adecuadamente genera en los niños interés despertando así su creatividad, habilidades, destrezas y aptitudes respetando nuestra lengua materna y socializando a nivel multicultural.
2. Dictar talleres a toda la plana docentes sobre las herramientas de la lúdica en el aprendizaje del lenguaje oral de tal forma que estén más capacitados para direccionar las actividades de aprendizaje y convertirlas en estrategias que mejoren la expresión oral.
3. Proponer a las docentes la inclusión de actividades lúdicas en la programación de sus actividades de aprendizaje de tal forma que refuercen las dimensiones del lenguaje oral.
4. Implementar con la ayuda de todos los agentes educativos espacios físicos dentro y fuera del aula, con objetos, material e instrumentos adecuados para que los niños puedan interactuar con sus compañeros de aula y escuela a través de la práctica de actividades lúdicas.

REFERENCIAS

- Aberga, N. (2017). *Programa “habilidades orales” para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 3066 “Señor de los Milagros”, Comas – 2016*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Aguinaga, G., Armentia, M., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2004). *Cuaderno de Anotación para 5 años de la Prueba de Lenguaje Oral Navarra - Revisada*. Madrid: TEA Ediciones.
- Aguinaga, G., Armentia, M., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2004). *Cuaderno de Estímulos de la Prueba de Lenguaje Oral Navarra - Revisada*. Madrid: TEA Ediciones.
- Aguinaga, G., Armentia, M., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2004). *Manual de la Prueba de Lenguaje Oral Navarra - Revisada*. Madrid: TEA Ediciones.
- Aller, C. (1997). *Metodologías lúdicas para la enseñanza del lenguaje*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Atalaya, S. (2018). *Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San Martín de Porres, 2017*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Barradas, B. (2019). *Desarrollo de habilidades de comunicación oral en preescolar a través del método de proyectos enriquecido con herramientas de la Pedagogía por proyectos*. Poza Rica de Hidalgo (México): Universidad Veracruzana.
- Barragán, V. (2017). *El juego y el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del Parvulario Politécnico 2016. Tesis previa a la obtención del grado de magister en educación parvularia, mención juego, arte y aprendizaje*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba (Ecuador).
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación. (Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (Tercera ed.)*. Bogotá, DC., Colombia: Pearson.
- Bigas, M. (2017). *La importancia del lenguaje oral en educación infantil*. Barcelona: Revista Aula de Innovación Educativa.
- Biritz, R. (2020). *APA Style: Introduction to APA Style*. Clemson: Clemson University.

- Bonilla, R. (2016). El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen. *Tesis de Licenciatura en Educación Inicial*. Universidadde Piura, Piura.
- Calle, C. (2019). *Evaluación del desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años de la IE 14117 Juan Palacios Torres*. Piura: Universidad de Piura.
- Carbajal, N. (2010). *La sesión de aprendizaje*. Trujillo: Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica.
- Carranza, D. (5 de Junio de 2015). *Programa Lúdico*. Obtenido de Prezi: <https://cutt.ly/7nyc3cT>
- Castañeda, P. (s.f.). *El lenguaje verbal del niño*. Obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng_ni%C3%B1o/des_leng_ver_ni%C3%B1o.htm
- Chávez, S., Macías, E., Velázquez, V., & Vélez, D. (2017). *La Expresión Oral en el niño preescolar*. Hidalgo (México): Universidad Autonomía del Estado de Hidalgo.
- Cisternas, I., Henríquez, M., & Osorio, J. (2016). Énfasis y limitaciones de la enseñanza de la comunicación oral: un análisis del currículum chileno, a partir del modelo teórico declarado. *Revista Española Pedagógica*, 323-336.
- Dávila, D., & Gonzáles, T. (Junio de 2014). Programa lúdico y aprendizajes matemáticos en el organizador de números, relaciones y operaciones en primaria. *Revista de Investigación y Cultura UCV-HACER*.
- Díaz, F. (2020). *Nivel del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N.º 14578 "Santa Teresa" - Huarmaca, Piura 2019*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Díaz, M. (2009). *El lenguaje oral en el desarrollo infantil*. Granada: Revista Recogidas.
- Dirección Nacional de Educación Básica Regular de la Dirección de Educación Inicial. (2006). *Guía de evaluación de educación inicial*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ecroyd, D. H. (1973). *The relevance of oral language development to classroom teaching*. Today's Speech.
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: The Lego Foundation .

- Eroğlu, Ö., & Yuksel, S. (2020). *The Importance Of Educational Game In Education*. Journal of social humanities and administrative sciences.
- Fernández, P. (1996). *Modelos sobre la adquisición del lenguaje*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta Edición ed.). México, D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores,S.A.
- Huamaní, O. (2016). *Evaluación General del Lenguaje*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Lee, N., & Gipe, J. (2017). *Fostering Oral Language*. Sacramento: California State University.
- León, C. (2017). Efectos del programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana. *Tesis para optar al grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Problemas de Aprendizaje*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- Málaga, R. (2019). *El juego libre en los sectores de aula y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Cuna Hospital Goyeneche del distrito de Arequipa, 2018*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños. Enfoque teórico*. Montes de Oca: Revista Educación de la Universidad de Costa Rica.
- Minera, A., & Batres, M. (2008). Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años. *Informe final de investigación*. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Ministerio de Educación del Perú. (2013). *Acercamiento al uso de lenguaje oral de niñas y niños de cinco años a través de una entrevista*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.

- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2017). *Guía para la ejecución de sesiones de juego estructurado con niños, niñas y adolescentes*. Lima: Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables.
- Monsalve, M., Foronda, R., & Mena., S. (2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje*. Trabajo de grado para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica, Medellín.
- Montejano, P. (2017). *Expresión y comunicación*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Ninapaytan, N. (2019). Programa de intervención "CL", para mejorar el lenguaje oral en niños de 6 años- I.E. N°. *Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa*. Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Olivares, A. (2012). *El desarrollo del lenguaje oral en el nivel preescolar*. Zamora de Hidalgo (México): Universidad Nacional Pedagógica.
- Paguatian, E. (17 de Mayo de 2016). *Tipos de investigación aplicada*. Obtenido de slideshare: <https://cutt.ly/6niShK8>
- Palacios, J. (2007). *Técnicas lúdicas*. La Coruña: Universidade da Coruña.
- Parella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Paya, A. (2006). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Pérez, P., & Salmerón, T. (Octubre de 2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, VIII(32), 111-125.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Quesada, J. (1991). *Notas sobre epistemología del lenguaje*. Heredia: Universidad Nacional de Costa Rica.
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo*. Tarapoto-Perú: Universidad Cesar Vallejo.

- Ríos, J. (2012). *Desarrollo del lenguaje oral. Rol de la familia y la escuela*. Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.
- Romero, E. (2001). *La lúdica, un espacio metodológico en la enseñanza de la lengua*. Chía (Colombia): Universidad de la Sabana.
- Sobarzo, A. (2012). *Formulación de Presupuesto y Cronograma de un Proyecto de Investigación*. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Dirección Universitaria de Investigación Ciencia y Tecnología, Lima.
- Toledo, V., & Mejía, R. (2015). *Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia*.
- Velásquez, J. (2018). *Programa de juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote - Ancash*. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego.
- Vernon, S., & Alvarado, M. (2014). *Aprender a escuchar, aprender a hablar. La lengua oral en los primeros años de escolaridad*. México DF: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Viceministerio de Gestión Pedagógica del Perú. (2013). *Rutas del Aprendizaje. Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas*. Lima: Ministerio de Educación.
- Vicerrectorado de Investigación de la Universidad César Vallejo. (2020). *Guía de elaboración del trabajo de investigación y tesis para la obtención de grados académicos y títulos profesionales*. Trujillo: Universidad César Vallejo.

ANEXOS

Anexo 1

Matriz General de Consistencia

Pregunta General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable e indicadores	Población y Muestra	Metodología
<p>✓ ¿Qué efectos produce la aplicación de programa lúdico en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, Piura 2021?</p> <p>Preguntas Específicas</p> <p>✓ ¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda Piura, 2021?</p> <p>✓ ¿Qué efectos produce la aplicación de un</p>	<p>✓ Determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en los niveles de lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, Piura, 2021</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>✓ Determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, Piura, 2021.</p> <p>✓ Determinar los efectos de la aplicación de un</p>	<p>✓ H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, 2021.</p> <p>Hipótesis Específicos</p> <p>✓ La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, 2021</p> <p>✓ La aplicación de un programa lúdico mejora</p>	<p>Variable X (Variable Independiente):</p> <p>La Lúdica</p> <p>Dimensiones e indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades lúdicas para estimular “la forma” en el lenguaje oral. <ul style="list-style-type: none"> – Repite palabras pronunciando correctamente el fonema. “Br” – Practica el fonema “Pl” pronunciándolo de manera adecuada. – Identifica palabras que riman. – Forma oraciones usando tiras de palabras. – Completa oraciones y frases. ▪ Actividades lúdicas para estimular “el contenido” en el lenguaje oral 	<p>Población</p> <p>Aula Azul (18 niños y 9 niñas), Aula Roja (19 niños y 11 niñas), en total 57 niños (as) divididos en dos grupos de estudio</p> <p>Muestra</p> <p>Será una población muestra.</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>Investigación aplicada</p> <p>Enfoque</p> <p>Enfoque cuantitativo</p> <p>Diseño</p> <p>Diseño cuasiexperimental con medición antes y después y grupo de control</p> <p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Técnica de la observación <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ PLON-R ▪ Ficha de observación del Programa Lúdico <p>Validez</p> <p>Juicio de expertos</p>

<p>programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, Piura 2021?</p>	<p>programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, Piura, 2021.</p>	<p>significativamente la dimensión contenido del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, 2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico - Identifica su grupo semántico - Agrupa objetos según similitud. - Crea oraciones viendo láminas de un cuento - Explica semejanzas y desigualdades de objetos 	<p>Análisis de datos</p> <p>Prueba no paramétrica U de Mann-Whitney</p>
<p>✓ ¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, Piura 2021?</p>	<p>✓ Determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, Piura, 2021.</p>	<p>✓ La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades lúdicas para estimular “el uso” en el lenguaje oral. <ul style="list-style-type: none"> - Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos. - Habla de objetos que transforma con la imaginación. - Memoriza una secuenciay la interpreta utilizando las partes de su cuerpo. - Explica lo que los seres u objetos pueden o no hacer 	

-
- Cuenta una historia considerando inicio, desarrollo y fin.

Variable Y (Variable Dependiente)

Lenguaje Oral

Dimensiones e indicadores

- Forma
 - Fonología
 - Morfología y Sintaxis
- Contenido
 - Categorías
 - Acciones
 - Partes del cuerpo
 - Ordenes sencillas
 - Definición por el uso/Nivel comprensivo
 - Definición por el uso/Nivel expresivo
- Uso
 - Expresión espontanea ante una lamina
 - Expresión espontanea durante actividad manipulativa rompecabezas

existencia plena y en sociedad. (Posada, 2014)	lenguaje oral, (3) estimular el uso en el lenguaje oral.	el lenguaje oral	Agrupando, agrupando. Te cuento un cuento láminas de un cuento Explica semejanzas y desigualdades de objetos	Agrupando, agrupando. Te cuento un cuento láminas de un cuento Explica semejanzas y desigualdades de objetos	
		Actividades lúdica para estimular “el uso” en el lenguaje oral.	Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos. Habla de objetos que transforma con la imaginación. Memoriza una secuencia y la interpreta utilizando las partes de su cuerpo. Explica lo que los seres u objetos pueden o no hacer Cuenta una historia considerando inicio, desarrollo y fin.	Yo pienso en un... En que se convirtió Yo digo Puede o no puede Soy un narrador	Logro provisto En proceso En inicio

Nota: Elaboración propia

propia conducta
y la inmersión
del niño en su
medio
sociocultural
(Pérez y
Salmerón,
2006, p.111).

Contenido

Categorías

Acciones

Partes del cuerpo

Ordenes sencillas

▪ Producción oral de frases

▪ Ropa

▪ Juguete

▪ Alimento

▪ Recortar, recorta, recortando, cortar dibujo

...

▪ Saltar, salta, saltando ...

▪ Pintar, colorear ...

▪ Talón

▪ Rodilla

▪ Codo

▪ Cuello

▪ Tobillo

▪ Pie

▪ Orden 1 (Cohecito)

▪ Orden 2 (Luz)

▪ Orden 3 (Pintura)

▪ Secuencia

	Definición por el uso/Nivel comprensivo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ No mojarse ▪ Pintar ▪ Hacer fotos ▪ Jugar ▪ Ordenar el tráfico 	
	Definición por el uso/Nivel expresivo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los ojos ▪ La boca ▪ La nariz ▪ Los oídos ▪ Las manos 	
Uso	Expresión espontanea ante una lamina	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Denominación ▪ Descripción ▪ Narración 	Ordinal: ▪ Retraso ▪ Necesita mejorar
	Expresión espontanea durante actividad manipulativa rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solicita información ▪ Pide atención ▪ Autorregula su acción 	▪ Normal

Nota: Elaboración propia

Anexo 4

Ficha Técnica del PLON-R

Denominación de la prueba: Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R)

Autor (es): Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentia López de Suso, Ana Fraile Blázquez, Pedro Olangua Baquedano, Nicolas Uriz Bidegain.

Finalidad: Determinar el desarrollo del lenguaje oral en niños.

Edad: 5 años

Aplicación: Individual

Forma de aplicación: Presencial, remota.

Duración: 15 a 20 minutos

Lugar de aplicación: I.E. Parroquial Cuna Jardín "Ángel de la Guarda", Piura 2021

Material: Viñetas, rompecabezas, fichas a color, cuadernillo de estímulos y cuadernillo de anotación.

Puntuación

Forma (puntuación total, máximo 5)	
Fonología	
Morfología	
– Repetición de frases	
– Expresión verbal espontanea	
Contenido (puntuación total, máximo 6)	
Categorías	
Acciones	
Partes del cuerpo	
Ordenes sencillas	
Definiciones por el uso	
– Nivel comprensivo	
– Nivel expresivo	
Uso (puntuación total, máximo 3)	
Expresión espontanea ante una lamina	
Expresión espontanea rompecabezas	
PUNTUACION TOTAL PLON-R (MAXIMO 14)	

Niveles

0-4	1	Retraso
5-6	6	
7	17	
8	25	
9	33	Necesita mejorar
10	39	
11	48	Normal
12	60	
13	72	
14	88	

Elaboración general de la escala para la dimensión forma	
Total ítems	3
Min	0
Max	2
PD	Niveles del Lenguaje
0	Retraso
1	
2	
3	Necesita mejorar
4	
5	Normal

Componentes de la prueba:

Forma		Contenido	Uso
Fonología	<ul style="list-style-type: none">▪ Imitación diferida▪ Imitación sugerida	<ul style="list-style-type: none">▪ Categorías▪ Partes importantes del cuerpo▪ Seguimiento de ordenes▪ Acciones▪ Definición por el uso.	<ul style="list-style-type: none">▪ El uso social del lenguaje en su vida común, clases y juegos▪ El uso del lenguaje mientras opera con objetos y reflexiona sobre sí.
Morfología y sintaxis	<ul style="list-style-type: none">▪ Imitación directa de estructuras sintácticas▪ Producción verbal sugerida por imágenes		

PRUEBA DE LENGUAJE ORAL NAVARRA REVISADA (PLON-R)

1. Indicaciones generales

- Conocimiento del manual, los contenidos y los materiales a usar.
- El lugar donde se lleve a cabo deberá estar exento de distracciones, ventilado, silencioso y cómodo.
- Generar una relación amical con el niño presentando el test como un interesante juego.
- Elogiar al evaluado según su esfuerzo, interés y cooperación, estando alerta de la fatiga que implica y evitando el cansancio y la falta de interés.
- Para su aplicación el menor deberá estar frente al evaluador (docente), ya sea sentado o de pie. El evaluador tendrá a la mano los materiales necesarios para así no distraer ni demorar la prueba.

2. Forma/ 2.1. Fonología

Objeto: Evaluar la pronunciación de los fonemas según imitación diferida

Materiales: Sección Fonología 5 años del Cuaderno de Estímulos.

Instrucciones:

1. Te mostrare la foto de: rana, gorro, collar, reloj, plato, clavo, tabla, tren, letras, cromo, brazo, libro.
2. Te mostrare nuevamente las imágenes. Dime ¿qué es lo que ves?





Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana gorro collar	_____ _____ _____
j	reloj	_____
pl	plato	_____
cl	clavo	_____
bl	tabla	_____
tr	tren letras	_____ _____
cr	cromo	_____
br	brazo libro	_____ _____
Puntuación: – 0 punto: ningún error en los fonemas – 1 punto: ningún error en los fonemas		

2. Forma/ 2.2. Morfología-Sintaxis

2.2.1. Repetición de frases

Objeto: Demostrar si el infante puede recordar una estructura morfosintáctica de nueve a doce elementos.

Instrucciones:

- Si el pequeño no repite el ejemplo correctamente se lee de nuevo la instrucción.
- Se anota la cantidad de elementos que el pequeño repite en cada frase así tengan defecto de forma. Solo cuando el pequeño repita con deficiencia el elemento, este se transcribirá literalmente en el apartado producción verbal.

Indicaciones:

Pon mucha atención. Yo diré una frase y tu tendrás que repetirla:

Frase	Producción verbal	Número de elementos repetidos
Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho.		
Tarzán y la mona Chita corrían mucho porque les perseguía un león.		
Puntuación: <ul style="list-style-type: none">– 0 punto: 7 o menos elementos repetidos de cada frase.– 1 punto: 8 o más elementos repetidos de una frase.– 2 puntos: 8 o más elementos repetidos de cada frase.		

2.2.2. Expresión verbal espontanea

Objeto: Demostrar si el infante puede recordar una estructura morfosintáctica de nueve a doce elementos.

Materiales: Sección Morfología-Sintaxis 5 años del Cuaderno de Estímulos.

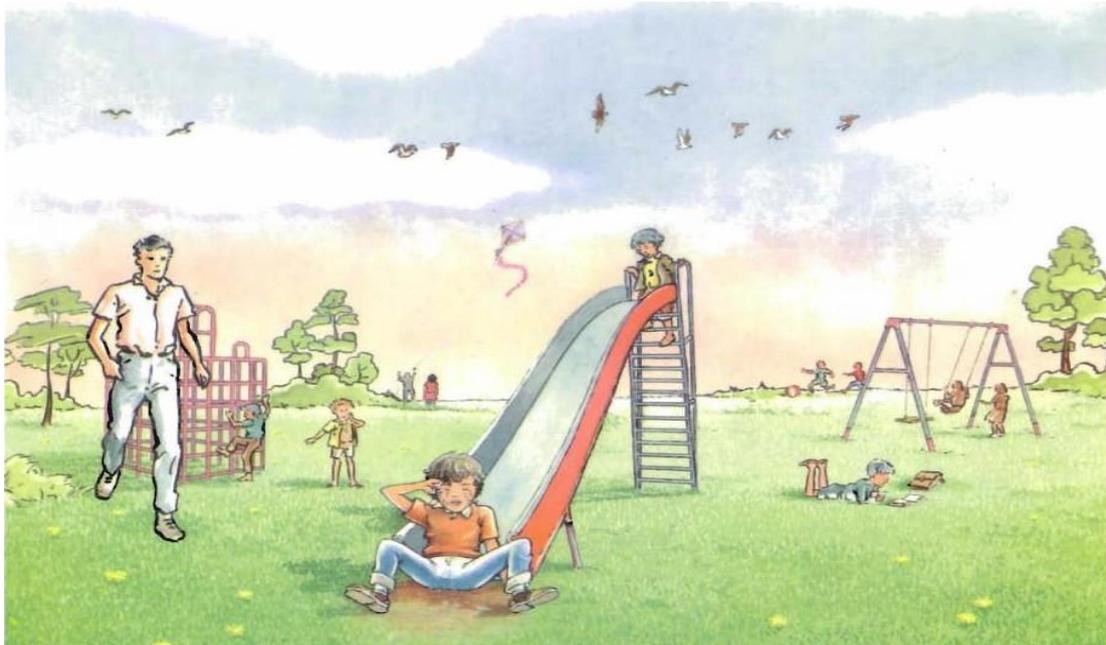
Instrucciones:

- Las respuestas del pequeño se transcriben literalmente en el apartado producción verbal.

- Se cuentan las frases dichas por el menor. Se considera frase cuando existe un verbo.

Indicaciones

Hola. Te mostrare una imagen (Lamina 1). Mírala con atención y cuéntame lo que está pasando en esa imagen.



Producción verbal

Numero de frases producidas	Puntuación - 0 punto: 2 o menos frases producidas - 1 punto: 3 o 4 frases producidas - 2 puntos: 5 o más frases producidas	
-----------------------------	---	--

3. Contenido / 3.1. Categorías

Objeto: Conocer si el niño puede agrupar correctamente una serie de imágenes según categorías: ropa, juguete y alimento.

Materiales: Sección Categorías 5 años del Cuaderno de Estímulos.

Instrucciones:

- Un menor conoce una categoría cuando señala todos los elementos que la conforman, si es así la categoría se marcará con (+).

- Si el menor señala elementos correctos junto a elementos incorrectos en una categoría se concluye que no conoce la categoría, si es así la categoría se marcará con (-).

Indicaciones

Hola. Juguemos con esta lamina (Se muestra la LAMINA 2). Ahora señala los:



Ropa	+	-
Juguete	+	-
Alimento	+	-
Puntuación: <ul style="list-style-type: none"> - 0 punto: 2 o menos categorías señaladas correctamente - 1 punto: todas las categorías señaladas correctamente. 		

3. Contenido / 3.2. Acciones

Objeto: Conocer si el niño sabe mencionar acciones sencillas.

Materiales: Sección Acciones 5 años del Cuaderno de Estímulos.

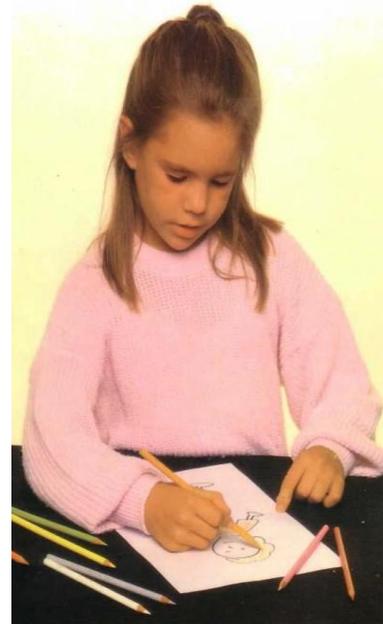
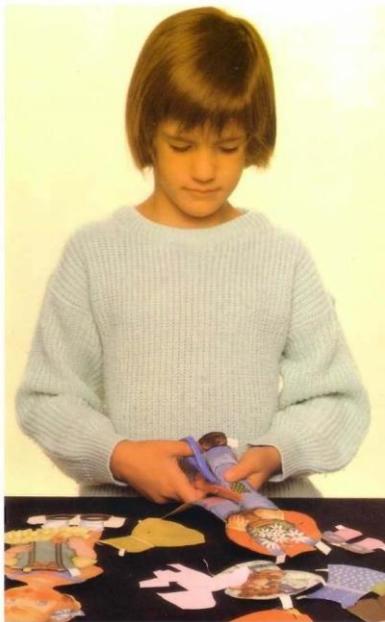
Instrucciones

- Si indica cada elemento de modo correcto se marcará (+) si lo hace de modo incorrecto se marcará (-).
- Se consideran correctas las respuestas que incluyan el verbo, sin importar el tiempo.

- Lamina 3: recortar, recorta, recortando, cortar dibujo... (incorrectas: dibujar, hacer niños...)
- Lamina 4: saltar, salta, saltando ... (incorrectas: jugar...)
- Lamina 5: pintar, colorear ... (incorrectas: dibujar, hacer casas ...)

Indicaciones

Para empezar les preguntare. ¿Qué hace el/la niña(a)?



Lamina 3: recorta	+	-
Lamina 4: salta	+	-
Lamina 5: pinta	+	-
Puntuación: – 0 punto: 2 o menos respuestas correctas – 1 punto: todas las respuestas correctas		

3. Contenido / 3.3. Partes del cuerpo

Objeto: Saber si el niño reconoce partes inusuales de su cuerpo.

Instrucciones

La repuesta correcta se anota con un (+) y la respuesta incorrecta se anota con un (-)

Indicaciones:

Te quiero pedir algo. Muéstrame donde esta tu:

talón	+	-
rodilla	+	-

codo	+	-
cuello	+	-
tobillo	+	-
pie	+	-
Puntuación – 0 punto: Señala correctamente 3 o menos partes del cuerpo. – 1 punto: Señala correctamente 4 o más partes del cuerpo.		
3. Contenido / 3.4. Ordenes sencillas		
Objeto: Conocer si el niño entiende y ejecuta secuencialmente una orden sencilla. Materiales: Cohecito, tarro de pintura. <u>Instrucciones:</u> – Se tiene todo el material preparado. Solo cuando el menor pregunte o no continúe se le dice "Anda... sigue" – Si responde correctamente se anota (+) de lo contrario se anota (-) <u>Indicaciones</u> – (Al padre o madre) Se le indica que coloque una silla al lado del niño, una pintura retirada de donde está y un cohecito sobre la mesa. – (Al niño). Hola. Ahora te pediré una cosa. Pon el cohecito en la silla, luego enciende la luz y después trae aquella pintura.		
Orden 1 (Cohecito)	+	-
Orden 2 (Luz)	+	-
Orden 3 (Pintura)	+	-
Secuencia	+	-
Puntuación – 0 punto: Realiza correctamente 2 órdenes o menos y su respectiva secuencia. – 1 punto: Realiza correctamente 3 órdenes y su respectiva secuencia		
3. Contenido / 3.5. Definición por el uso		
3.5.1. Nivel comprensivo		
Objeto: Saber si el niño reconoce objetos y animales por su función.		

Materiales: Cuaderno de estímulos. Sección Definición Uso.

Instrucciones:

- Se le enseña la lámina dando la indicación.
- Si responde correctamente se anota (+) de lo contrario se anota (-)
- Las respuestas validas son paraguas, pincel, cámara fotográfica, balón y semáforo.

Indicaciones

Señala una cosa que sirva para

no mojarse	+	-
pintar	+	-
hacer fotos	+	-
jugar	+	-
ordenar el trafico	+	-

Puntuación

- 0 punto: Se señala incorrectamente 1 o más elementos.
- 1 punto: Todos los elementos se señalan correctamente.



3.5.1. Nivel expresivo

Objeto: Que el niño exprese la función de las partes de su cuerpo.

Instrucciones:

- Se leen las indicaciones del ejercicio.

- Si responde correctamente se anota (+) de lo contrario se anota (-)
- Se conoce la función del órgano del cuerpo, según estos criterios: ojos: sirven para ver, mirar... (incorrectas: abrir y cerrar, guiñarlos...); oídos: sirven para oír, escuchar... (incorrectas: limpiar...); nariz: sirve para respirar», oler... (incorrectas: sonar, limpiarse los mocos...); boca: sirve para hablar, comer, beber ... (incorrectas: morder, masticar...); manos: toda acción que se realice solo con las manos: coger, coger algo, recoger, agarrar, tocar... (incorrectas: las respuestas que aluden a acciones muy concretas o excesivamente vagas, como: cambiar las ruedas, aplaudir, lavarse, pintan, trabajan, abrazar, comer, señalar cosas...)

Indicaciones

Ahora quiero que me digas para que sirven:

los ojos	+	-
la boca	+	-
la nariz	+	-
los oídos	+	-
las manos	+	-

Puntuación

- 0 punto: Respuestas correctas 4 o menos
- 1 punto: Todas las respuestas correctas

4. Uso / 4.1. Expresión espontánea ante una lámina

Objeto: Comprobar el nivel funcional del lenguaje usado por el niño en circunstancias habituales.

Material: Cualquier lámina que muestre una situación.

Instrucciones:

- Se evaluarán estos tres niveles:
 - o Denominación: Nombrar a los componentes de la lámina (columpio, flores, papá...)
 - o Descripción: Relaciona entre los componentes de la lámina o los califica (el niño ríe, dos niños se mecen en un columpio, un papá muy alto...)
 - o Narración: Identifica elementos no presentes, interpreta situaciones, relaciona (un niño ríe porque su alto papa lo mece en el columpio...)

Denomina (0 punto)	
Describe (1 punto)	

Narra (2 puntos)	
Puntuación	
4. Uso / 4.2. Expresión espontanea durante actividad manipulativa rompecabezas	
<p>Objeto: Estudiar las conductas verbales del niño ante una circunstancia habitual de actividad manipulativa.</p> <p>Material: Un rompecabezas</p> <p><u>Instrucciones:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se evaluarán las siguientes conductas: <ul style="list-style-type: none"> o Solicita información o pide ayuda en algún momento de la prueba (¿qué es esto? ¿cómo lo hago?) o Petición de atención0 responde para que se le escuche (mira, ya está...) o Autorregulación: habla consigo mismo sin pedir atención o ayuda sino para comprobar su propia acción (voy a ver si , esta pieza...) <p><u>Indicaciones:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vamos a armar este rompecabezas. Lo podremos hacer (Se desordenan todas las piezas salvo una) - Duración: De uno a tres minutos. 	
Solicita información	
Pide atención	
Autorregula su acción	
<p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 0 punto: ninguna respuesta observada - 1 punto: 1 o más respuestas observadas 	

Anexo 5

Planillón de organización de datos del pretest PLON-R del Grupo Control

Participantes (Grupo Experimental)	Dimensión 1: Forma				Dimensión 2: Contenido							Dimensión: Uso			Suma total
	1	2	3	Total	1	2	3	4	5	6	Total	1	2	Total	
Acaro Gonzales Thiago Andree	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	4	0	1	1	7
Alburqueque Feijo Lohan Abdiel	1	2	1	4	0	0	1	1	1	1	4	2	1	3	11
Arismendis Sandoval Marvin Jairzinho	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	2	1	1	2	5
Campos Abad Estel Margaret	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	4	1	0	1	6
Cárcamo López Félix Estephano Valentino	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	3	1	0	1	5
García More Franshesco Lionel	1	2	1	4	0	1	1	1	1	1	5	1	1	2	11
Guevara Miranda Camila Isabel	1	1	1	3	1	0	1	1	1	1	5	1	1	2	10
Guevara Miranda Mateo David	0	1	1	2	1	0	1	0	0	1	3	1	1	2	7
Manchay Montenegro Luciana Guadalupe	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	3	1	0	1	5
Meza Juárez Brihanny Daneska	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	3	1	1	2	6
Nole Távara Erick Jhaldyr	0	1	1	2	1	0	0	1	1	0	3	1	0	1	6
Núñez Alzamora Alexander Jazael	1	1	0	2	1	0	1	1	1	1	5	1	1	2	9
Quezada Agurto Cristofer Leonel	0	1	1	2	1	1	1	1	0	1	5	2	0	2	9
Ramírez Bruno Williams Gael	0	1	1	2	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	7
Rosas Domínguez Sergio Rafael	0	1	1	2	1	0	1	0	1	1	4	2	1	3	9
Saucedo Espinoza Oscar Luis	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	12
Tineo Ortiz Richard Kleibber	1	0	1	2	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	7
Vignolo Torres Maia Alexandra	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	3	1	1	2	6
Vilela Vílchez Zamira Isabella	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	11
Yanayaco Flores Lían José María	1	1	2	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	9

Anexo 6

Planillón de organización de datos del pre-test PLON-R del Grupo experimental

Participantes (Grupo Control)	Dimensión 1: Forma				Dimensión 2: Contenido							Dimensión: Uso			Suma total
	1	2	3	Total	1	2	3	4	5	6	Total	1	2	Total	
Alcas Ramírez Mariana Guadalupe	1	1	2	4	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	9
Céspedes Navarro Sebastián Alessandro	1	1	0	2	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	7
Correa Jiménez Daleska	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	3	1	1	2	6
Espinoza Aguilar Rania María	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	3	2	1	3	7
Gálvez Jiménez Alonso Faustino	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	12
García Chamba Camila Leonore	0	0	2	2	0	1	0	1	1	2	5	2	1	3	10
Gutiérrez Parreño Facundo Adriel	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	6
López Castro Diego	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	12
Machado Torres Camila Gaela.	1	1	1	3	0	0	1	0	0	1	2	1	0	1	6
Mendoza Rojas Mateo Jesús	0	1	1	2	1	1	1	0	1	1	5	1	1	2	9
Morales Paiva Liam Andrés	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	6
Morocho Romero Ricardo Jossymar	0	2	0	2	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	10
Olema Atoche Nathan Keith	0	2	1	3	1	0	1	1	1	1	5	2	1	3	11
Sanjinez Alvarado Ethan Santiago	1	2	1	4	1	0	1	0	0	1	3	1	1	2	9
Sevedón Lachira Bryanna Belén	1	1	1	3	1	1	1	1	0	1	5	1	0	1	9
Silva Cueva Xoana de los Ángeles	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	1	1	2	5
Tello Azabache Víctor Julián	1	2	2	5	1	0	1	1	1	1	5	1	0	1	11
Tesén Pérez Ángela Valeska	1	2	2	5	1	0	1	1	1	1	5	1	1	2	12
Villa García Chris Evans	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	3	1	1	2	6
Zatán Távara Hatson Josué	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	5

Anexo 7

Planillón de organización de datos del post-test PLON-R del Grupo Control

Participantes (Grupo Experimental)	Dimensión 1: Forma				Dimensión 2: Contenido						Dimensión: Uso			Suma total	
	1	2	3	Total	1	2	3	4	5	6	Total	1	2		Total
Acaro Gonzales Thiago Andree	1	2	2	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	13
Alburqueque Feijo Lohan Abdiel	1	2	2	5	0	0	1	1	1	1	4	2	1	3	12
Arismendis Sandoval Marvin Jairzinho	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	13
Campos Abad Estel Margaret	1	1	1	3	0	1	1	1	0	1	4	2	1	3	10
Cárcamo López Félix Estephano Valentino	1	1	1	3	1	0	1	1	0	0	3	2	1	3	9
García More Franshesco Lionel	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	12
Guevara Miranda Camila Isabel	1	1	1	3	1	0	1	1	1	1	5	2	1	3	11
Guevara Miranda Mateo David	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	12
Manchay Montenegro Luciana Guadalupe	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	12
Meza Juárez Brihanny Daneska	1	1	1	3	1	1	0	1	1	0	4	1	1	2	9
Nole Távara Erick Jhaldyr	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	12
Núñez Alzamora Alexander Jazael	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	12
Quezada Agurto Cristofer Leonel	1	2	2	5	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	14
Ramírez Bruno Williams Gael	0	1	1	2	1	0	1	0	1	1	4	1	1	2	8
Rosas Domínguez Sergio Rafael	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1	5	2	1	3	10
Saucedo Espinoza Oscar Luis	1	2	2	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	13
Tineo Ortiz Richard Kleibber	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	4	2	1	3	8
Vignolo Torres Maia Alexandra	1	0	1	2	1	1	0	1	1	1	5	2	1	3	10
Vilela Vilchez Zamira Isabella	1	2	2	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	13
Yanayaco Flores Lían José María	1	2	2	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	13

Anexo 8

Planillón de organización de datos del post-test PLON-R del Grupo Experimental

Participantes (Grupo Control)	Dimensión 1: Forma				Dimensión 2: Contenido							Dimensión: Uso			Suma total
	1	2	3	Total	1	2	3	4	5	6	Total	1	2	Total	
Alcas Ramírez Mariana Guadalupe	1	2	2	5	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	10
Céspedes Navarro Sebastián Alessandro	1	1	0	2	1	0	1	1	1	1	5	1	0	1	8
Correa Jiménez Daleska	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	4	1	1	2	7
Espinoza Aguilar Rania María	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	3	1	1	2	5
Gálvez Jiménez Alonso Faustino	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	13
García Chamba Camila Leonore	0	0	2	2	0	1	0	1	1	2	5	2	1	3	10
Gutiérrez Parreño Facundo Adriel	0	1	1	2	1	1	1	1	0	1	5	1	1	2	9
López Castro Diego	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	12
Machado Torres Camila Gaela.	1	1	1	3	0	1	1	0	0	1	3	1	0	1	7
Mendoza Rojas Mateo Jesús	0	1	1	2	1	1	1	0	1	1	5	1	1	2	9
Morales Paiva Liam Andrés	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	4	1	1	2	7
Morocho Romero Ricardo Jossymar	0	2	0	2	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	10
Olema Atoche Nathan Keith	0	2	1	3	1	0	1	1	1	1	5	2	1	3	11
Sanjinez Alvarado Ethan Santiago	1	2	1	4	1	0	1	0	1	1	4	1	1	2	10
Sevedón Lachira Bryanna Belén	1	1	1	3	1	1	1	1	0	1	5	1	0	1	9
Silva Cueva Xoana de los Ángeles	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	3	1	1	2	6
Tello Azabache Víctor Julián	1	2	2	5	1	0	1	1	1	1	5	1	0	1	11
Tesén Pérez Ángela Valeska	1	1	2	4	1	0	1	1	1	1	5	1	1	2	11
Villa García Chris Evans	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	2	1	1	2	5
Zatán Távora Hatson Josué	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	1	2	1	3	6

Anexo 9

Certificado de Validez del Programa Lúdico del evaluador Marco Camero Morales

Nº	DIMENSIONES	PERTENENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		(1)	(1)	(2)	(2)	(3)	(3)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Actividades lúdicas para estimular “la forma” en el lenguaje oral							
1.	Repite palabras pronunciando correctamente el fonema. “Br”	1		2		3		
2.	Practica el fonema “Pl” pronunciándolo de manera adecuada.	1		2		3		
3.	Identifica palabras que riman.	1		2		3		
4.	Forma oraciones usando tiras de palabras.	1		2		3		
5.	Completa oraciones y frases.	1		2		3		
	Dimensión: Actividades lúdica para estimular “el contenido” en el lenguaje oral	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
6.	Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	1		2		3		
7.	Identifica su grupo semántico.	1		2		3		
8.	Agrupar objetos según similitud.	1		2		3		
9.	Crea oraciones viendo láminas de un cuento.	1		2		3		
10.	Explica semejanzas y desigualdades de objetos	1		2		3		
11.	Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	1		2		3		
	Dimensión: Actividades lúdica para estimular “el uso” en el lenguaje oral.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
12.	Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos.	1		2		3		
13.	Habla de objetos que transforma con la imaginación.	1		2		3		
14.	Memoriza una secuencia y la interpreta utilizando las partes de su cuerpo.	1		2		3		

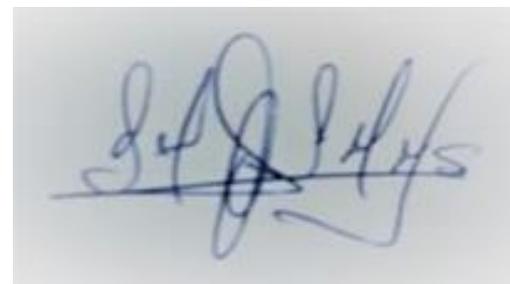
15. Explica lo que los seres u objetos pueden o no hacer.	1		2		3		
16. Cuenta una historia considerando inicio, desarrollo y fin.	1		2		3		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):.....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Camero Morales Marco.

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Doctor en Psicología.



Ps. Marco Camero Morales

C.Ps.P. 4508

07 de julio del 2021.

- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
 - (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
 - (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo 10

Certificado de Validez del Programa Lúdico del evaluador Liliana Rosales Mendoza

Nº	DIMENSIONES	PERTENENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		(1)		(2)		(3)		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Actividades lúdicas para estimular “la forma” en el lenguaje oral							
	17. Repite palabras pronunciando correctamente el fonema. “Br”	1		2		3		
	18. Practica el fonema “PI” pronunciándolo de manera adecuada.	1		2		3		
	19. Identifica palabras que riman.	1		2		3		
	20. Forma oraciones usando tiras de palabras.	1		2		3		
	21. Completa oraciones y frases.	1		2		3		
	Dimensión: Actividades lúdica para estimular “el contenido” en el lenguaje oral	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	22. Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	1		2		3		
	23. Identifica su grupo semántico.	1		2		3		
	24. Agrupa objetos según similitud.	1		2		3		
	25. Crea oraciones viendo láminas de un cuento.	1		2		3		
	26. Explica semejanzas y desigualdades de objetos	1		2		3		
	27. Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	1		2		3		
	Dimensión: Actividades lúdica para estimular “el uso” en el lenguaje oral.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

28. Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos.	1		2		3		
29. Habla de objetos que transforma con la imaginación.	1		2		3		
30. Memoriza una secuencia y la interpreta utilizando las partes de su cuerpo.	1		2		3		
31. Explica lo que los seres u objetos pueden o no hacer.	1		2		3		
32. Cuenta una historia considerando inicio, desarrollo y fin.	1		2		3		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Liliana Rosales Mendoza.

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Doctora en Educación

09 de junio del 2021.



DNI. 03496271

- (4) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
 - (5) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
 - (6) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo 11

Certificado de Validez del Programa Lúdico del evaluador Quian Hans Castillo Urquiza

Nº	DIMENSIONES	PERTENENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Actividades lúdicas para estimular “la forma” en el lenguaje oral							
	33. Repite palabras pronunciando correctamente el fonema. “Br”	1		2		3		
	34. Practica el fonema “PI” pronunciándolo de manera adecuada.	1		2		3		
	35. Identifica palabras que riman.	1		2		3		
	36. Forma oraciones usando tiras de palabras.	1		2		3		
	37. Completa oraciones y frases.	1		2		3		
	Dimensión: Actividades lúdica para estimular “el contenido” en el lenguaje oral	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	38. Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	1		2		3		
	39. Identifica su grupo semántico.	1		2		3		
	40. Agrupa objetos según similitud.	1		2		3		
	41. Crea oraciones viendo láminas de un cuento.	1		2		3		
	42. Explica semejanzas y desigualdades de objetos	1		2		3		
	43. Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	1		2		3		
	Dimensión: Actividades lúdica para estimular “el uso” en el lenguaje oral.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

44. Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos.	1		2		3	
45. Habla de objetos que transforma con la imaginación.	1		2		3	
46. Memoriza una secuencia y la interpreta utilizando las partes de su cuerpo.	1		2		3	
47. Explica lo que los seres u objetos pueden o no hacer.	1		2		3	
48. Cuenta una historia considerando inicio, desarrollo y fin.	1		2		3	

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Quian Hans Castillo Urquiza.

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: *Maestro en Educación.*

09 de julio del 2021.



Mg. Hans Castillo Urquiza
 Maestro en Educación
 Docencia universitaria e investigación pedagógica

Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(7) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(8) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

La directora de la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda" Piura.

CONSTANCIA

Que la docente Carmen del Socorro Moya Rojas, identificada con D.N.I 02893687 maestrante del último ciclo de **"Maestría en Psicología Educativa"** de la Universidad César Vallejo, participó en la aplicación del programa **"JUGANDO MEJORO MI LENGUAJE"** con los niños de 5 años de aula Roja del nivel inicial de esta Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín "Ángel de la Guarda", demostrando responsabilidad, puntualidad, eficiencia y dedicación en los niños. Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime pertinentes.

Piura, 27 de junio del 2021


Roxana Bustamante Garó
Directora





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Soy madre/padre/tutor/apoderado del estudiante: HADSON JOSUÉ ZATÁN TÁVARA
Identificado con DNI 79 16 55 27, domiciliado en AAHH RICARDO
JAUREGUI MZA F3 LOTE 10 - 26 DE OCTUBRE.

Certifico que he leído y comprendidos a mi mayor capacidad la información anterior sobre el proyecto de investigación docente para obtener el grado de Magister en psicología educativa titulado "Programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa, Piura 2021"

Autorizo la participación de mi menor hijo/a en la referida investigación DE PRUEBA PILOTO, así mismo, autorizo al autor o autores de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación docente para mejorar los procesos de la educación inicial.

El investigador me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y el investigador me ha permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Piura, 12 de junio del 2021


Firma de madre/padre/tutor/apoderado

Apellidos y nombres: TÁVARA PACHERREZ JOSELINE MERCEDES
DNI: 45062382 Teléfono 953100847
Domicilio AAHH RICARDO JAUREGUI MZA F3 LOTE 10 - 26 DE OCTUBRE
Nombre el autor de la investigación. Carmen del Socorro Moya Rojas.

Anexo a, Programa Lúdico



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA LÚDICO

“JUGANDO MEJORO MI LENGUAJE”

Institución Educativa de aplicación:

“Cuna Jardín Ángel de la Guarda”



Elaborado por:

Carmen del Socorro Moya Rojas

PIURA- PERÚ



ÍNDICE

I. PRESENTACIÓN.....	3
II. INTRODUCCIÓN.....	4
III. OBJETIVOS.....	6
3.1. General.....	6
3.2. Específicos.....	6
IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA.....	6
4.1. Planificación.....	6
4.1.1. Antes de las sesiones.....	6
4.1.2. Durante las sesiones.....	6
4.1.3. Después de las sesiones.....	7
V. METODOLOGÍA.....	7
VI. EVALUACIÓN.....	9
VII. CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES.....	11
VIII. MATRIZ DE ARTICULACIÓN.....	12
IX. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.....	14

I. PRESENTACIÓN.

Se ha diseñado el presente programa de sesiones de aprendizaje lúdico denominado “Jugando mejoro mi lenguaje ” para aplicarlo a una población muestra de 20 niños pertenecientes al nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Parroquial “Cuna Jardín Ángel de la Guarda”, ubicada en el distrito 26 de octubre (Piura), con la finalidad de colaborar en la solución del problema de los bajos niveles de expresión oral, en cuanto a las dimensiones de forma, contenido y uso, encontrados tras la aplicación de la prueba de Lenguaje Oral Navarra (PLON-R) a los mencionados estudiantes.

El presente programa espera que los niños mejoren sus indicadores de fonología, morfología y sintaxis, categorías, acciones, partes del cuerpo, ordenes sencillas, nivel comprensivo y nivel expresivo.

Este programa está constituido por quince fichas de sesiones de actividades lúdicas, elaboradas sobre el modelo de “sesión de aprendizaje” dispuesta por el Ministerio de Educación, las cuales serán aplicadas a lo largo de tres semanas. Cada sesión tiene declarado un objetivo, el conjunto de materiales que requiere y su tiempo de duración de aproximadamente 20 minutos. Asimismo, su estructura está definida por una secuencia metodológica que tiene un inicio (presentación de la actividad, motivación, saberes previos) un desarrollo (desarrollo de dinámicas y juegos y expresión gráfico plástica) cierre (evaluación)

II. INTRODUCCIÓN.

Es necesario comenzar precisando que la comunicación es la principal herramienta que posee una persona para transmitir a otros sus pensamientos, emociones y necesidades; es decir, para entablar relaciones interpersonales de manera óptima. Para ello, es necesario un adecuado uso del lenguaje oral, el cual hace referencia a la capacidad para comunicarse verbal y lingüísticamente a través de una conversación y que, generalmente, se aprende desde temprana edad. Por lo tanto, se puede deducir su vital importancia para el desarrollo integral del ser humano.

Sin embargo, en el contexto actual de nuestro país y sobre todo de nuestra región, podemos encontrar aún deficiencias significativas en el lenguaje oral de las personas, constituyendo esta una situación alarmante que solo evidencia una falta de enseñanza, orientación y seguimiento, o la deficiencia de las mismas, en el proceso del conocimiento del lenguaje oral, el cual debió llevarse a cabo en la etapa de la infancia.

Por ende, ante esta grave problemática que afecta gravemente a muchas personas, encontramos una vía de solución en el reforzamiento del lenguaje oral en la etapa de la niñez, específicamente en el nivel de educación inicial, para el cual se ha elaborado un programa lúdico, llamado "Jugando mejoro mi lenguaje", el cual está basado en actividades de aprendizaje enfocadas al juego, dándoles de esta manera un carácter didáctico, el cual repercute de manera positiva en los niños.

Este programa lúdico ha sido elaborado con el propósito de fortalecer las capacidades comunicativas a nivel oral, en sus dimensiones de forma, contenido y uso, de un grupo de veinte niños de cinco años de edad que cursan el nivel inicial en la Institución Educativa Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda ubicada en el distrito Veintiséis de Octubre, provincia y departamento de Piura (Perú). Este programa se implementará dentro del marco de una investigación académica, con fines de sustentación de grado académico de maestro, titulada "Programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa, Piura 2021" y con el objetivo de demostrar si a mayor uso de estrategias lúdicas, mejor es el nivel de lenguaje oral que alcanzan los niños de 5 años de la IE Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda, a quienes se le aplicó un programa lúdico, frente a quienes no se les aplicó.

Asimismo, este programa de aplicación contiene diversas sesiones llenas de actividades didácticas, presentando así, una metodología activa, lúdica, en donde se motivará siempre la participación activa y constante de todos los niños.

III. OBJETIVOS.

3.1. General.

Desarrollar y mejorar el lenguaje oral en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Parroquial “Cuna Jardín Ángel de la Guarda” a través de un programa de actividades lúdicas.

3.2. Específicos.

Estimular en los niños el correcto desarrollo de la forma del lenguaje oral a través de juegos diseñados para mejorar la fonología, morfología y sintaxis.

Incrementar en los niños el contenido del lenguaje oral a través de juegos que estimulen las categorías semánticas.

Promover en los niños el correcto uso del lenguaje oral a través de juegos para estimular la expresión deliberada y espontánea.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA.

4.1. Planificación.

El presente programa de actividades lúdicas puede dividirse en tres momentos determinados, para una mejor comprensión del mismo.

4.1.1. Antes de las sesiones.

- La docente genera las condiciones virtuales, para que los niños puedan participar de manera activa en las actividades lúdicas, enviándoles cartelitos como recordatorios.
- La docente coordina con los padres de familia para que puedan prever los materiales que se utilizarán para la actividad lúdica.
- La docente organiza su material y acondiciona su espacio para la actividad.

4.1.2. Durante las sesiones.

- Los niños comienzan registrando su asistencia a la sesión correspondiente del programa lúdico.
- La docente procede a iniciar la actividad de aprendizaje cantando una canción de saludo junto con los niños.

- La docente dirige los juegos didácticos, además detenidamente observa el desenvolvimiento de los niños durante las actividades de aprendizaje y registra los resultados en su guía de evaluación.

4.1.3. Después de las sesiones.

- Los niños envían el desarrollo de sus retos al WhatsApp del grupo correspondiente al programa.
- Se realiza una retroalimentación de manera oportuna y pertinente a través de video llamadas.
- A los niños que no pudieron estar presentes en la clase virtual, la docente les envía la clase grabada a su WhatsApp.
- La docente, en todo momento, brindará un acompañamiento personalizado al o los estudiantes que no pudieron ingresar a la clase y también a los estudiantes sobre alguna dificultad observada, realizando video llamadas.

V. METODOLOGÍA.

Para el desarrollo del programa lúdico “Jugando mejor mi lenguaje” se hará uso de una metodología activa, lúdica y participativa, en donde se motivará siempre la intervención activa de todos los niños.

Con respecto a la realización de las actividades lúdicas comprendidas en el presente programa, estas tendrán como finalidad fortalecer las habilidades comunicativas, necesarias para un desarrollo integral del niño en sus relaciones interpersonales. De la misma manera, los niños al permanecer en constante participación, adquirirán un mayor nivel de confianza y seguridad para expresarse, puesto que se encuentran dentro de un ambiente donde se todas sus opiniones serán tomadas en consideración por la docente y sus compañeros, estableciendo un clima de respeto y empatía.

Piaget, en su teoría genética cognitiva, coloca al juego en un lugar importante en el proceso del desarrollo integral del niño, relacionando el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. El niño de pre escolar se ubica en el estadio pre operacional, donde predomina el juego simbólico y el juego de

construcción. Además, aquí se encuentra la capacidad de manipular, de transformar y de descubrir sus aprendizajes.

El método lúdico es el empleado durante las sesiones del programa, este método se encarga de canalizar de manera adecuada la inclinación que todo niño tiene por el juego ya que disfruta lo que hace y a la vez construye aprendizajes cabe resaltar que se han realizado actividades vivenciales y dinámicas compatibles a los valores de la educación.

Es así que el Ministerio de Educación en su guía metodológica, establece que el niño aprende haciendo y explorando y una de las formas de aprender es el juego por tener un carácter globalizador. Con el juego se busca lograr el desarrollo biológico, psíquico y social. Cuando el infante juega despierta en él su espíritu creativo, explora, proyecta, además de establecer vínculos con los demás seres de su entorno y a la vez desarrolla y transforma el mundo que lo rodea.

Por lo tanto, el programa contendrá un total de 15 actividades lúdicas, las cuales están enfocadas a la mejora del lenguaje oral y seguirán tres momentos:

1. Inicio: Este es el momento donde la docente se reúne con los niños y niñas. La actividad lúdica da inicio con la presentación de la actividad, en donde la docente le presenta a los niños el nombre de su actividad del día; luego continúa con la motivación, la cual despertará el interés de los niños por la actividad a través de canciones; posteriormente continuaremos ahondando en los saberes previos de los alumnos, lo que creará un conflicto cognitivo en ellos al preguntarse acerca de lo que se desarrollará en ese momento y, a la vez, puedan ellos plantear diversas interrogantes.
2. Desarrollo: Es el momento del desarrollo de las dinámicas o juegos pertenecientes a la actividad, donde los niños trabajan de manera cooperativa con sus padres siguiendo orientaciones o acuerdos, y haciendo uso de materiales específicos en las diversas actividades lúdicas correspondientes, las cuales resultarán divertidas y llevarán a los niños y niñas a la reflexión y toma de conciencia de sus actos; pasando después a la expresión gráfico plástica, en donde los niños despliegan

su creatividad e imaginación dibujando, pintando y después, expresando lo que han realizado.

3. Cierre: El cual constituye el momento donde se concluye la actividad, siendo la evaluación donde los niños comunican cómo se sintieron y reflexionan sobre de lo realizado, sus dificultades, así como sus logros. Todos los niños tendrán la oportunidad de expresarse y ser escuchados por los demás. Además, en este momento, la docente felicita a los niños y niñas por su participación y buena conducta en la realización de la actividad. Aquí se promueve la metacognición.

VI. EVALUACIÓN.

Teniendo en consideración que la evaluación es la valoración de conocimientos, actitud y rendimiento de una persona, se adecuará la misma al nivel de conocimiento que poseen los alumnos del nivel inicial para efectos del presente programa.

De acuerdo a la Guía de evaluación de educación inicial, se precisa que en el nivel inicial no se evalúa para aprobar o desaprobar sino para favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas puesto que no tiene un promocional hacia el primer grado de educación primaria.

Al respecto, la doctrina especializada, afirma que evaluar al niño es darse cuenta y realzar sus logros, tomar nota de las lagunas, errores e insuficiencias que posean, considerándolas normales y esperables pues es natural que el niño o niña cometa errores en su aprendizaje temprano.

Así pues, en cada actividad de aprendizaje lúdico perteneciente al presente programa, se utilizará como instrumento de evaluación una guía de observación, la cual contiene una rúbrica determinada, donde se evidencia el ítem, la escala de medición A, B, C y el fundamento de la calificación correspondiente a la escala obtenida por cada niño.

Es así, debido a que la Guía de Evaluación de Educación Inicial indica que la escala de calificación en dicho nivel en la Educación Básica Regular es literal y descriptiva, según el siguiente modelo.

Tabla 1. Escala de Evaluación de los Aprendizajes en el nivel Inicial

Escala	Significado	¿Cuándo?
A	Logro previsto	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B	En proceso	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	En inicio	El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente

VII. CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES

Tabla 2. Cronograma de las sesiones de actividades lúdicas

N° de Sesión	Fecha	Nombre de Actividad Lúdica
1	28/06/2021	Juego y aprendo los nombres de los animales
2	29/06/2021	Jugamos a encontrar objetos con pla, ple, pli, plo y plu
3	30/06/2021	El juego de las rimas
4	1/07/2021	Los caza-respuestas
5	2/07/2021	Juego a completar frases
6	5/07/2021	El objeto equivocado
7	6/07/2021	¿A qué grupo pertenezco?
8	7/06/2021	Agrupando, agrupando
9	8/07/2021	Te cuento un cuento
10	9/07/2021	¿Igual o diferente?
11	12/07/2021	Yo pienso en un...
12	13/07/2021	¿En qué se convirtió?
13	14/07/2021	Yo digo
14	15/07/2021	¿Puede o no puede?
15	16/07/2021	Soy un narrador

VIII. MATRIZ DE ARTICULACIÓN

Dimensiones	Objetivo	Ítems	Estrategia metodológica	Sesiones	Recursos	Evaluación
FORMA	Estimular en los niños el correcto desarrollo de la forma del lenguaje oral a través de juegos diseñados para mejorar la fonología, morfología y sintaxis.	<p>Repite palabras pronunciando correctamente el fonema br.</p> <p>Practica el fonema pl. pronunciándolo de manera adecuada</p> <p>Identifica palabras que riman.</p> <p>Forma oraciones usando tiras de palabras.</p> <p>Completa oraciones y frases</p>	Aplicación del programa	<p>Juego y aprendo los nombres de los animales</p> <p>Jugamos a encontrar objetos con pla, ple, pli, plo y plu</p> <p>El juego de las rimas</p> <p>Los caza-respuestas</p> <p>Juego a completar frases</p>	<p>Canciones</p> <p>Colores</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas de aplicación.</p> <p>Objetos de casa.</p>	Guía de observación
CONTENIDO	Incrementar en los niños el contenido del lenguaje oral a través de	<p>Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.</p> <p>Identifica su grupo semántico.</p> <p>Agrupar objetos según similitud.</p>	Aplicación del programa	<p>El objeto equivocado</p> <p>¿A qué grupo pertenezco?</p> <p>Agrupando, agrupando</p> <p>Te cuento un cuento</p> <p>¿Igual o diferente?</p>	<p>Cuento cantado</p> <p>Espejo</p> <p>Imágenes</p> <p>Objetos caseros.</p>	Guía de observación

	juegos que estimulen las categorías semánticas.	<p>Crea oraciones viendo láminas de un cuento.</p> <p>Explica semejanzas y diferencias de objetos.</p>				
USO	Promover en los niños el correcto uso del lenguaje oral a través de juegos para estimular la expresión deliberada y espontánea	<p>Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos</p> <p>Habla de objetos que transforma con la imaginación.</p> <p>Memoriza una secuencia y la interpreta utilizando las partes de su cuerpo.</p> <p>Explica lo que los seres u objetos pueden o no hacer.</p> <p>Cuenta una historia considerando inicio, desarrollo y fin</p>	Aplicación del programa	<p>Yo pienso en un...</p> <p>¿En qué se convirtió?</p> <p>Yo digo</p> <p>¿Puede o no puede?</p> <p>Soy un narrador</p>	Canción.	Guía de observación

IX. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

Sesión de Aprendizaje Lúdico N° 3 – “El juego de las rimas”

Área	Competencia/ capacidades	Indicador del programa “JML”	Ítem del programa “JML”	Objetivo del programa “JML”	Duración
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral</p> <p>Adecua organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	Juegos para mejorar la fonología	Identifica palabras que riman.	Trabajar la conciencia fonológica	20 minutos

MOMENTOS	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Presentación de la actividad	<p>La docente saludará a los niños.</p> <p>Les comenta una situación haciendo rimas: niños, les cuento que ayer tomé manzanilla porque me dolía la rodilla, también me preparé tomillo para el dolor de tobillo.</p> <p>Les pregunta ¿qué me dolía? Y ¿qué tomé? ¿Tomillo rima con tobillo? ¿manzanilla rima con rodilla? ¿Qué he creado?</p> <p>Les comunicará la actividad que realizarán: entonces “Hoy jugaremos al Juego de las Rimas”.</p>	
	Motivación	<p>Les invita a ver un vídeo de una canción “las rimas”</p> <p>Link de la canción https://www.youtube.com/watch?v=wEv1FQFUZjl</p>	canción
	Recuperación de saberes previos	<p>Se les realizará a los alumnos las preguntas previas</p> <p>¿Qué es una rima? ¿Conocen algunas rimas? ¿Cuáles? ¿Ustedes podrían hacer rimas?</p>	
DESARROLLO	Desarrollo de dinámicas y juegos	<p>La docente comenzará mostrando una imagen a sus niños y pronunciará el nombre de la misma. Después de esto, les presentará dos imágenes más, pronunciando nuevamente sus nombres para que los niños puedan reconocerlas plenamente. Posterior a ello, preguntará con cuál de las dos imágenes mostradas al final genera una rima la primera imagen mostrada al inicio.</p> <p>Empezaremos con un ejemplo: (La docente muestra las imágenes correspondientes)</p> <p>“En esta imagen podemos ver a una Foca”</p>	Láminas con los animales y objetos correspondientes a cada rima.

En las siguientes imágenes tenemos a una boca y a una casa” (los nombres de las imágenes serán pronunciados lentamente)

Entonces, ¿foca rima con boca o con casa? Rima con Boca. Ahora te toca a ti.”

Les dirá que les va a mostrar una imagen de modelo y después dos imágenes para que ellos identifiquen con qué palabra rima, por ejemplo:

Bata, rima con Mono o con Rata. (Tras escuchar respuestas: Rima con Rata)

Rana, rima con Lana o con Saco. (Tras escuchar respuestas: Rima con Lana)

Toro, rima con Cama o con Loro. (Tras escuchar respuestas: Rima con Loro)

Churro, rima con Burro o con Dedo. (Tras escuchar respuestas: Rima con Burro).

Llavero, rima con Babero o con Cuna. (Tras escuchar respuestas: Rima con Babero)

Finalmente haremos este juego. Adivina con qué riman estas palabras. La profesora les dirá una palabra y los niños responderán con una palabra que rime con...

Espejo

Caja

Fresa

Pelota

Manzana

Castillo

Plancha

Ratón

	<p>Expresión gráfico plástico</p>	<p>La profesora les pedirá a los niños que vean la hoja de aplicación y les preguntará “¿Qué ven? ¿Qué creen que van a hacer?” La docente explicará la actividad que realizarán en donde tendrán que observar los dibujos y después cortar los dibujos y colocarlos junto a las imágenes para que rimen. Por último los niños dibujarán lo que más le gustó de la actividad realizada y enviarán a la profesora un vídeo en donde expresan con sus palabras el dibujo que han realizado.</p>	<p>Hoja de aplicación Hojas colores</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación de la actividad.</p>	<p>Se sistematizará la actividad realizando algunas preguntas: ¿cómo se sintieron con el juego? ¿Pudieron identificar qué palabras riman? ¿qué aprendimos hoy?</p>	

MATERIALES

1. Imagen de Boca.



2. Imagen de Foca.



3. Imagen de Casa.



4. Imagen de bata.



5. Imagen de mono.



6. Imagen de rata



7. Imagen de rana



8. Imagen de lana



<p>9. Imagen de saco</p>	
<p>10. Imagen de toro</p>	
<p>11. Imagen de cama</p>	
<p>12. Imagen de loro</p>	
<p>13. Imagen de churro</p>	
<p>14. Imagen de burro</p>	
<p>15. Imagen de dedo</p>	

<p>16. Imagen de llavero</p>																			
<p>17. Imagen de babero</p>																			
<p>18. Imagen de cuna</p>																			
<p>19. Hoja de aplicación.</p>	<p>Busca la rima.</p> <p>Observa las imágenes ubicadas en la parte de arriba y en la parte de debajo de la hoja. Luego, recorte los dibujos de abajo y pégalos junto al dibujo con el que forme una rima.</p> <table border="1" data-bbox="901 981 1321 1146"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>✂</p> <table border="1" data-bbox="901 1209 1321 1321"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>																		
																			
																			

Tabla 3. Guía de Observación de la Sesión de Aprendizaje Lúdico N° 3

N° de orden	Apellidos y Nombres	Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Ítem			
		Identifica palabras que riman.			
		Logro provisto	En proceso	En inicio	Observación
1	Alcas Ramírez Mariana Guadalupe				
2	Céspedes Navarro Sebastián Alessandro				
3	Correa Jiménez Daleska				
4	Espinoza Aguilar Rania María				
5	Gálvez Jiménez Alonso Faustino				
6	García Chamba Camila Leonore				
7	Gutiérrez Parreño Facundo Adriel				
8	López Castro Diego				
9	Machado Torres Camila Gaela.				
10	Mendoza Rojas Mateo Jesús				
11	Morales Paiva Liam Andrés				
12	Morocho Romero Ricardo Jossymar				
13	Olema Atoche Nathan Keith				
14	Sanjinés Alvarado Ethan Santiago				
15	Sevedón Lachira Bryanna Belén				
16	Silva Cueva Xoana De Los Ángeles				
17	Tello Azabache Víctor Julián				
18	Tesén Pérez Ángela Valeska				
19	Villa García Chris Evans				
20	Zatán Távara Hatson Josué				

EVALUACIÓN.

ITEM	ESCALA	RÚBRICA
Identifica palabras que riman.	A	El niño identifica correctamente las palabras que riman.
	B	El niño identifica con ayuda de un adulto las palabras que riman.
	C	El niño no identifica las palabras que riman.

PRODUCTO.



Identificando y relacionando las palabras que riman.

Sesión de Aprendizaje Lúdico N° 5 – “Juego a completar frases”

Área	Competencia/ indicadores	Indicador del programa “JML”	Ítem del programa “JML”	Objetivo del programa “JML”	Duración
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral</p> <p>Adecua organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral..</p>	Juegos para estimular la morfología y sintaxis	Completa oraciones y frases	Trabajar la morfología, el razonamiento lógico y la organización fonética mediante la culminación de frases.	20 minutos

MOMENTOS	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Presentación de la actividad	<p>La docente saludará a los niños, les comunicará el nombre de la actividad a realizarse y el propósito del día, de la siguiente manera:</p> <p>“Niños, el día de hoy nuestra actividad se llama: <i>Jugando a completar frases, y el propósito del</i></p>	

		<i>día es que leerán frases y las completarán usando pictogramas”</i>	
	Motivación	<p>La docente realizará una dinámica con los dedos de la mano: Primero, les pedirá a los niños, abrir su mano derecha y empezará señalando el dedo meñique, luego los demás dedos hasta llegar al pulgar de la siguiente manera:</p> <p><i>“Este se encontró un huevito Este lo cocinó Este lo peló Este le puso salsita Y este gordo se lo comió.”</i></p>	Dinámica
	Recuperación de saberes previos	<p>La docente les preguntará:</p> <p>¿Conocen los pictogramas?, ¿Qué son los pictogramas? Luego, les explicará lo que son los pictogramas.</p> <p>“Los pictogramas son imágenes que expresan algún mensaje”.</p> <p>Posterior a ello, les pedirá estar atentos.</p>	

DESARROLLO	Desarrollo de dinámicas y juegos	<p>Para el entrenamiento del fonema /k/ la docente les mostrará un pictograma con imágenes donde los niños leerán las frases. Se propondrán las siguientes frases por completar:</p> <p>A manera de juego la docente, leerá el pictograma a los niños y estos tendrán que completar la frase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño duerme en su..... - Con la leche se puede hacer el..... - En invierno hace frío y en verano hace..... - Se respira por la nariz y se come por la..... <p>Para el entrenamiento de los sífonos // (“pl”, “bl”, “cl” ...) se proponen las siguientes frases para completar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La nieve es de color.... - En las alas, los pájaros tienen.... - En verano, vamos a bañarnos en la.... - He visto una película de risa con el gordo y el.... <p>La docente se percatará que el niño estará buscando la palabra que falta. Esto le ayudaría a buscar alternativas de palabras entre las que usa con frecuencia mostrando su nivel de vocabulario.</p>	Pictogramas
	Expresión gráfico plástico	Se enviará una hoja de aplicación en donde el padre de familia le leerá las frases al niño y el tendrá que completar la palabra dibujándola.	Hoja de aplicación Colores.

		Tras este análisis, la docente le propondrá al niño el reto enviarán un vídeo en donde el niño cree dos oraciones similares.	
CIERRE	Evaluación de la actividad.	Se sistematizará la actividad realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Qué aprendimos?	

MATERIALES	
1. Actividad de clase.	<ul style="list-style-type: none"> • El  duerme en su  • Con la  se puede hacer el  • En invierno hace  y en verano hace  • Se respira por la  y se come por la 
2. Actividad de clase.	<ul style="list-style-type: none"> • La  es de color <input type="text"/> • En las , los pájaros tienen <input type="text"/> • En verano vamos a bañarnos en la <input type="text"/> • He visto una película de risa con el  y el <input type="text"/>
	<ul style="list-style-type: none"> • LOS  TIENEN 4 • LOS  VUELAN POR EL • LAS  TIENEN VENTANAS Y • LA  TIENE SU CUERPO CUBIERTO DE.....

•LOS  PARA PINTAR UTILIZAN
LOS.....

•NOS  LAS MANOS CON AGUA Y
CON.....

•EL  VA POR LOS

•LAS  TENEMOS DOS.....

•LAS  USAN

•EL  ES DE COLOR.....

•MI  ME DA MUCHOS.....

•LOS  JUEGAN PATEANDO
LA.....

•EL  SALE DE.....

•LA  SALE DE.....

•EL  TOMA LECHE EN SU.....

3. Hoja de aplicación

Completa los siguientes pictogramas con los dibujos correspondientes.

• AL  LE GUSTA MUCHO COMER
(CONEJO) (ZANAHORIAS)

• LAS  PRODUCEN MUCHA
(VACAS) (LECHE)

• PARA CORTAR YO USO LAS  Y PARA PEGAR LA 
(TIJERAS) (GOJIA)

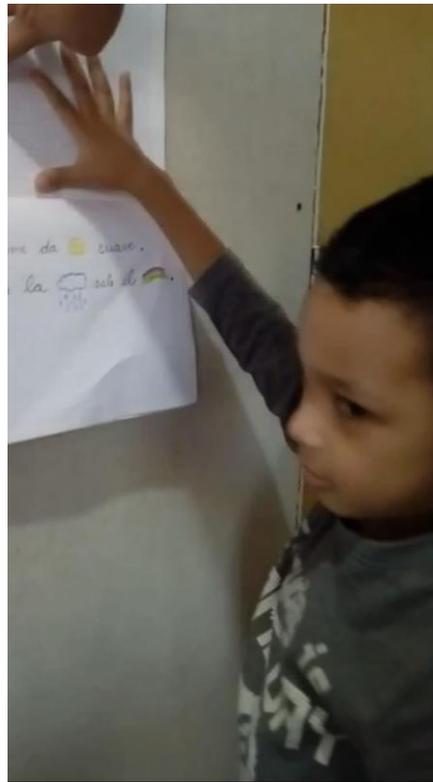
Tabla 4. Guía de Observación para la Sesión de Aprendizaje Lúdico N°5

N° de orden	Apellidos y Nombres	Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Ítem			
		Completa oraciones y frases			
		Logro provisto	En proceso	En inicio	Observación
1	Alcas Ramírez Mariana Guadalupe				
2	Céspedes Navarro Sebastián Alessandro				
3	Correa Jiménez Daleska				
4	Espinoza Aguilar Rania María				
5	Gálvez Jiménez Alonso Faustino				
6	García Chamba Camila Leonore				
7	Gutiérrez Parreño Facundo Adriel				
8	López Castro Diego				
9	Machado Torres Camila Gaela.				
10	Mendoza Rojas Mateo Jesús				
11	Morales Paiva Liam Andrés				
12	Morocho Romero Ricardo Jossymar				
13	Olema Atoche Nathan Keith				
14	Sanjinés Alvarado Ethan Santiago				
15	Sevedón Lachira Bryanna Belén				
16	Silva Cueva Xoana De Los Ángeles				
17	Tello Azabache Víctor Julián				
18	Tesén Pérez Ángela Valeska				
19	Villa García Chris Evans				
20	Zatán Távara Hatson Josué				

EVALUACIÓN.

ITEM	ESCALA	RÚBRICA
Completa oraciones y frases	A	El niño completa las oraciones y frases sin equivocarse.
	B	El niño completa las oraciones y frases con ayuda de un adulto.
	C	El niño no completa las oraciones y frases.

PRODUCTO.



Completando frases mediante la utilización de imágenes.

Sesión de Aprendizaje Lúdico N° 6 – “El objeto equivocado”

Área	Competencia/ indicadores	Indicador del programa “JML”	Ítem del programa “JML”	Objetivo del programa “JML”	Duración
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral</p> <p>Adecua organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	Juegos para estimular las categorías semánticas	Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	Desarrollar la atención, la observación y el razonamiento lógico mediante juegos para la organización semántica.	20 minutos

MOMENTOS	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Presentación de la actividad	<p>La docente saludará a los niños y les presentará el nombre de la actividad y el propósito del día:</p> <p>“Niños, el día de hoy nuestra actividad se llama “El objeto equivocado”, asimismo, el propósito, de hoy es que ustedes identifiquen que objeto pertenece o no pertenece a un grupo.</p>	

	<p>Motivación</p>	<p>La docente les comentará a los niños que aprenderán una canción muy bonita llamada “Los pececitos”. Luego, ayudándose de la imagen de tres pececitos y un tiburón la docente cantará:</p> <p style="text-align: center;"><i>Tres pececitos se fueron a nadar, el más pequeñito se fue al fondo del mar, vino un tiburón y le dijo: ven acá, no, no, no, no, porque se enoja mi mamá.</i></p>	<p>Canción</p>
	<p>Recuperación de saberes previos</p>	<p>La docente preguntará:</p> <p>¿Qué quiere decir pertenece o no pertenece? ¿Cómo ustedes pueden saber si un objeto pertenece o no pertenece a un grupo?</p>	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Desarrollo de dinámicas y juegos</p>	<p>Luego, la docente creará dos campos semánticos mostrándoles varios objetos (<i>jaboncillo, cepillo de dientes, pasta dental, toalla de mano, colores, goma, tajador, lápiz y una olla</i>) y dos cestos. Luego, les explicará que el juego consiste en que deberán agrupar los objetos. Para esto, les pedirá que los observen de tal forma que el niño pueda diferenciar al objeto que no se parece y, por ende, no pertenece a los dos grupos propuestos. Terminada la dinámica, el niño tendrá que explicar, por qué el objeto que ha elegido no se parece a los demás y, por lo tanto, no pertenece al grupo.</p> <p>Después de esto, la docente les preguntará: “¿Ahora saben lo que es pertenencia?”</p> <p>De la misma manera, la docente explicará el concepto de pertenencia. Precizando que, un elemento posee pertenencia a un conjunto cuando está dentro de él. Un elemento no posee pertenencia a un conjunto cuando no está dentro de él.</p>	<p>Imágenes de:</p> <p>Jaboncillo</p> <p>Cepillo de dientes</p> <p>Pasta dental</p> <p>Toalla de manos</p> <p>Colores</p> <p>Goma</p> <p>Tajador</p> <p>Lápiz</p> <p>Olla</p>
--------------------------	---	---	---

	<p>Expresión gráfico plástico</p>	<p>A continuación, se les mostrará a los infantes una lámina con seis dibujos y se les indicará que cinco dibujos de aquella imagen se parecen pero que un dibujo se ha equivocado de lámina puesto que no se parece a los demás.</p> <p>Vista la lámina por los niños, la docente pregunta ¿Cuál es aquella imagen que no se parece a las demás? Una vez obtenida la respuesta, en este caso de “la flor”, les vuelve a preguntar “¿por qué?”.</p> <p>Las respuestas que darán los infantes serán intuitivas y forman parte de una primera definición que refleja el razonamiento intuitivo del niño frente a preguntas generales que permiten superar rasgos puramente perceptivos.</p> <p>Hay que buscar respetar el esquema natural de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer observar (material) 2. Hacer razonar (primera consigna) 3. Hacer expresar (¿por qué?) 4. Proporcionar el feed-back <p>Asimismo, se les pediría a padres y niños jugar en su casa al “objeto equivocado” con útiles escolares o también con frutas u otros disponibles y que dibujen lo que más le gustó de la actividad realizada.</p>	<p>Hoja de aplicación</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación de la actividad.</p>	<p>Se sistematizará la actividad realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿A qué jugamos?</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>	

MATERIALES

1. Imagen de Jabón.



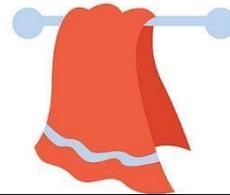
2. Imagen de Cepillo de dientes.



3. Imagen de Pasta dental.



4. Imagen de Toalla de baño.



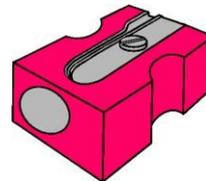
5. Imagen de Colores.



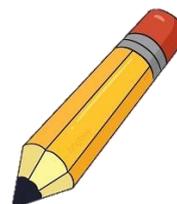
6. Imagen de Goma.



7. Imagen de Tajador.



8. Imagen de Lápiz.



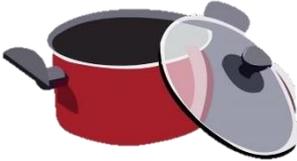
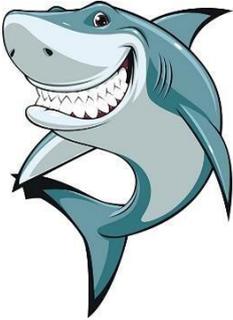
<p>9. Imagen de Olla.</p>	
<p>10. Imagen de peces.</p>	
<p>11. Imagen de Tiburón.</p>	
<p>12. Hoja de aplicación.</p>	<p>OBJETO EQUIVOCADO</p> 

Tabla 5. Guía de Observación para la Sesión de Aprendizaje Lúdico N°6

N° de orden	Apellidos y Nombres	Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Ítem			
		Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.			
		Logro provisto	En proceso	En inicio	Observación
1	Alcas Ramírez Mariana Guadalupe				
2	Céspedes Navarro Sebastián Alessandro				
3	Correa Jiménez Daleska				
4	Espinoza Aguilar Rania María				
5	Gálvez Jiménez Alonso Faustino				
6	García Chamba Camila Leonore				
7	Gutiérrez Parreño Facundo Adriel				
8	López Castro Diego				
9	Machado Torres Camila Gaela.				
10	Mendoza Rojas Mateo Jesús				
11	Morales Paiva Liam Andrés				
12	Morocho Romero Ricardo Jossymar				
13	Olema Atoche Nathan Keith				
14	Sanjinés Alvarado Ethan Santiago				
15	Sevedón Lachira Bryanna Belén				
16	Silva Cueva Xoana De Los Ángeles				
17	Tello Azabache Víctor Julián				
18	Tesén Pérez Ángela Valeska				
19	Villa García Chris Evans				
20	Zatán Távara Hatson Josué				

EVALUACIÓN.

ITEM	ESCALA	RÚBRICA
Identifica el elemento que no pertenece al campo semántico.	A	El niño identifica el elemento que no pertenece al campo semántico correctamente.
	B	El niños necesita ayuda para identificar el elemento que no pertenece al campo semántico
	C	El niño no identifica el elemento que no pertenece al grupo semántico.

PRODUCTO.



Agrupando objetos según sus características semánticas y encontrando así el objeto que no guarda relación con los grupos formados.

Sesión de Aprendizaje Lúdico N° 8 – “Agrupando, agrupando”

Área	Competencia/Capacidades	Indicador del programa “JML”	Ítem del programa “JML”	Objetivo del programa “JML”	Duración
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral</p> <p>Adecua organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	Juegos para estimular las categorías semánticas	Agrupa objetos según similitud	Mejorar la capacidad semántica conociendo el significado de los objetos a agrupar.	20 minutos

MOMENTOS	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Presentación de la actividad	<p>La docente saludará a los niños y les comentará que hoy tiene una actividad de juego muy divertida.</p> <p>Les dirá el nombre de la actividad.</p> <p>“Nuestra actividad de hoy se llama: Agrupando, agrupando, y nuestro propósito es seleccionar objetos y agruparlos según sus características”.</p>	

	<p>Motivación</p>	<p>Los invita a ver el vídeo de una canción “aprendiendo categorías con Yaya.</p> <p>Link de la canción. https://www.youtube.com/watch?v=7A3GBiFAsB0</p>	<p>Canción</p>
	<p>Recuperación de saberes previos</p>	<p>La docente realizará las siguientes preguntas al término de la canción. ¿De qué trata la canción? ¿Qué objetos agrupaba? ¿tú sabes lo que es agrupar?</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Desarrollo de dinámicas y juego</p>	<p>La docente pedirá, con anterioridad a la sesión, a los niños que tengan los siguientes objetos cotidianos que puedan agruparse en al menos tres grupos semánticos, además de tres recipientes, Luego los ubicará en una mesa.</p> <p>Ejemplo de los objetos que pueden agruparse: Cuchara, Olla, Plato, Sartén, Detergente; Camisa, Polo, Zapatos, Pantalón, Florero; Plátano, Naranja, Manzana, Papaya.</p> <p>Les pide a sus niños estar muy atentos al juego y lo primero que tienen que hacer es observar los objetos y les pide que escojan tres objetos y los agrupen por categorías, por ejemplo, ropa, frutas, utensilios de cocina y coloquen cada uno en una cesta diferente. Inician la actividad, la profesora observa detenidamente la ejecución del juego. Les pregunta ¿Por qué agrupaste de esa manera?</p>	<p>Una mesa Los objetos requeridos para el juego. Cuchara, Olla, Plato, Sartén, Detergente; Camisa, Polo, Zapatos, Pantalón, Florero; Plátano, Naranja, Manzana, Papaya 3 recipientes.</p>

--	--	--	--

	Expresión gráfico plástico	La profesora pedirá al niño que dibuje algunos de los objetos que ha utilizado para su juego.	
CIERRE	Evaluación	Se sintetiza la actividad con las preguntas ¿les gustó el juego? ¿qué otras cosas podemos agrupar? ¿qué significa agrupar?	

Ejemplo de los objetos que pueden agruparse:



Tabla 6. Guía de Observación para la Sesión de Aprendizaje Lúdico N°8

N° de orden	Apellidos y Nombres	Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Ítem			
		Agrupa objetos según similitud			
		Logro provisto	En proceso	En inicio	Observación
1	Alcas Ramírez Mariana Guadalupe				
2	Céspedes Navarro Sebastián Alessandro				
3	Correa Jiménez Daleska				
4	Espinoza Aguilar Rania María				
5	Gálvez Jiménez Alonso Faustino				
6	García Chamba Camila Leonore				
7	Gutiérrez Parreño Facundo Adriel				
8	López Castro Diego				
9	Machado Torres Camila Gaela.				
10	Mendoza Rojas Mateo Jesús				
11	Morales Paiva Liam Andrés				
12	Morocho Romero Ricardo Jossymar				
13	Olema Atoche Nathan Keith				
14	Sanjinés Alvarado Ethan Santiago				
15	Sevedón Lachira Bryanna Belén				
16	Silva Cueva Xoana De Los Ángeles				
17	Tello Azabache Víctor Julián				
18	Tesén Pérez Ángela Valeska				
19	Villa García Chris Evans				
20	Zatán Távara Hatson Josué				

EVALUACIÓN.

ITEM	ESCALA	RÚBRICA
Agrupa objetos según similitud	A	El niño agrupa objetos correctamente teniendo en cuenta su similitud.
	B	El niño agrupa objetos según su similitud con ayuda de un adulto.
	C	El niño no agrupa objetos por similitud.

PRODUCTO.



Agrupando objetos encontrados en casa según sus características.

Sesión de Aprendizaje Lúdico N° 11 – “Yo pienso en un...”

Área	Competencia/ capacidades	Indicador del programa “JML”	Ítem del programa “JML”	Objetivo del programa “JML”	Duración
Comunicación	<p align="center">Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral</p> <p>Adecua organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	Juegos para estimular la expresión espontánea	Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos	Recaba información de objetos y personas describiendo sus características físicas y de uso confrontando con preguntas.	20 minutos

MOMENTOS	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Motivación	<p>La docente saludará a los niños y realizarán el cuento cantado del gusanito.</p> <p>Link del cuento cantado https://www.youtube.com/watch?v=imz9li3vhTs</p>	Cuento cantado

	Presentación de la actividad	<p>La docente les mencionará el nombre de la actividad, de la siguiente manera:</p> <p>Buen día mis niños, el día de hoy jugaremos a: “yo pienso en un...” y el propósito de nuestra actividad es que adivinen cual animalito u objeto fue el que pensé, en base a la descripción de sus características que se irán comentando.</p>	
	Recuperación de saberes previos	<p>La docente les realizará las siguientes preguntas ¿Ustedes saben adivinar? ¿Cómo se les llama a las personas que adivinan cosas?</p>	
DESARROLLO	Desarrollo de dinámicas y juegos	<p>Luego, les dirá, a manera de orientación, que hoy encontró un animalito en su jardín, asimismo, les especificará las características del mismo, para que los niños adivinen.</p> <p>Por ejemplo.</p> <p>“El animalito que encontré en mi jardín vuela, tiene muchos colores, dos alas y dos antenas ¿Qué animalito es?” Cuando los niños adivinen les enseña la imagen de la mariposa.</p> <p>También se les explicará a los niños que cuando queremos mencionar a un objeto o animal sin nombrarlo podemos explicar las características físicas que tiene o la utilidad que cumple.</p> <p>Por ejemplo, si quiero hablar del espejo sin mencionar la palabra espejo podemos decir que:</p> <p>“Es un objeto redondo o cuadrado que sirve para ver nuestros rostros”.</p> <p>Ahora, habiendo brindado la información anterior a los niños, la docente les hablará de un juego que consiste en que estos últimos tendrán que adivinar</p>	<p>Un espejo pequeño</p> <p>Tres objetos diferentes de los cuales se pueden describir características.</p>

		<p>lo que “ella está pensado” tras escuchar las características físicas y de uso del objeto en mención.</p> <p>Se podrá hacer libremente con participación espontánea o estableciendo un orden de turno. La maestra repetirá de vez en cuando la información porque los niños pueden olvidarla con rapidez.</p> <p>La docente empezará el juego, diciendo:</p> <p>“Estoy pensando en... una cosa que sirve para comer nuestros alimentos, es pequeña y puede ser de metal, de madera o de plástico...” Cuando los niños adivinen, les enseña la cuchara.</p> <p>“Estoy pensando en... un animalito que es pequeño, para caminar se arrastra, algunos son de color verde, come hojas, hace un capullo y se convierte en mariposa”.</p> <p>Una vez que los niños adivinen, les enseña el dibujo de un gusano.</p> <p>Con el propósito de reforzamiento, se les pide a los niños que describan dos objetos que se encuentran en casa sin mencionar su nombre con la finalidad que la docente adivine de qué se trata.</p>	
	<p>Expresión gráfico plástico</p>	<p>La profesora les pedirá dibujar los objetos que utilizaron para su actividad y escribir sus nombres.</p>	

CIERRE	Evaluación	Se Sistematizará la actividad del día con las siguientes preguntas: ¿Te gustó el juego? ¿Te resultó fácil o difícil adivinar? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos hoy?	
---------------	------------	--	--

MATERIALES

1. Imagen de mariposa.



2. Imagen de espejo.



3. Imagen de cuchara.



4. Imagen de gusano.



Tabla 7. Guía de Observación para la Sesión de Aprendizaje Lúdico N°11

N° de orden	Apellidos y Nombres	Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Ítem			
		Habla de personas animales u objetos sin mencionarlos			
		Logro provisto	En proceso	En inicio	Observación
1	Alcas Ramírez Mariana Guadalupe				
2	Céspedes Navarro Sebastián Alessandro				
3	Correa Jiménez Daleska				
4	Espinoza Aguilar Rania María				
5	Gálvez Jiménez Alonso Faustino				
6	García Chamba Camila Leonore				
7	Gutiérrez Parreño Facundo Adriel				
8	López Castro Diego				
9	Machado Torres Camila Gaela.				
10	Mendoza Rojas Mateo Jesús				
11	Morales Paiva Liam Andrés				
12	Morocho Romero Ricardo Jossymar				
13	Olema Atoche Nathan Keith				
14	Sanjinés Alvarado Ethan Santiago				
15	Sevedón Lachira Bryanna Belén				
16	Silva Cueva Xoana De Los Ángeles				
17	Tello Azabache Víctor Julián				
18	Tesén Pérez Ángela Valeska				
19	Villa García Chris Evans				
20	Zatán Távara Hatson Josué				

EVALUACIÓN.

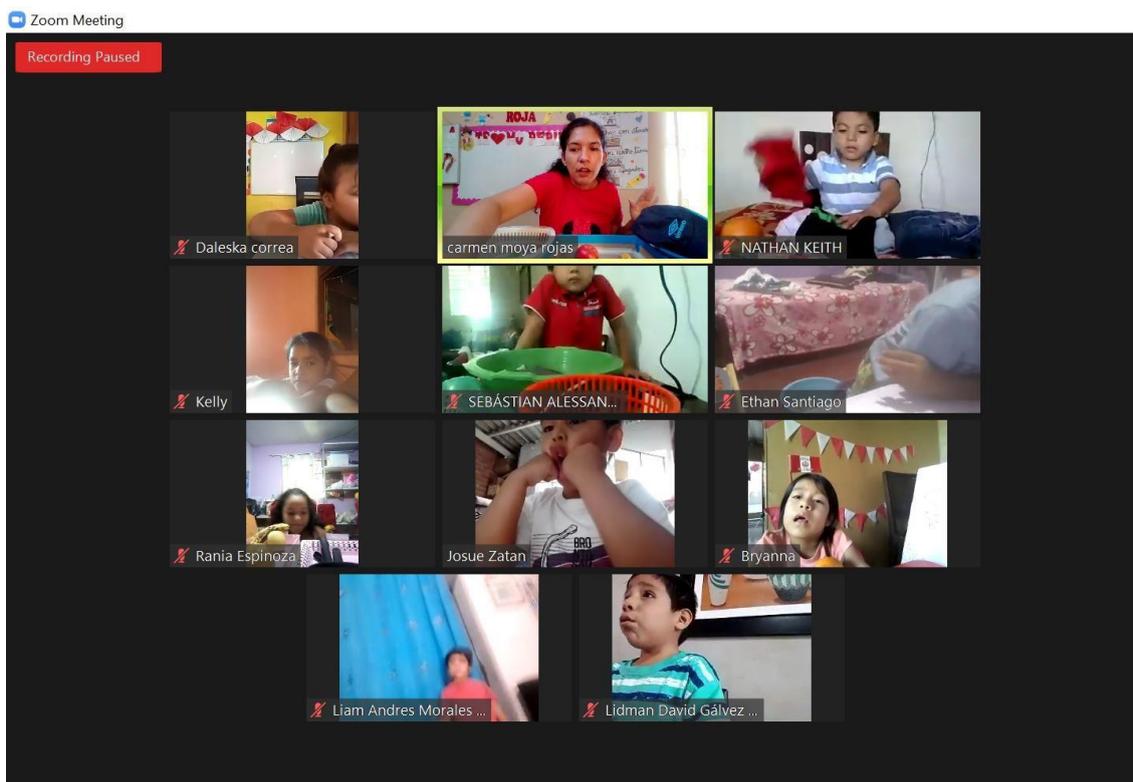
ITEM	ESCALA	RÚBRICA
Habla de personas	A	El niño habla de las características de los objetos y animales sin mencionarlos.
animales u objetos sin mencionarlos	B	El niño habla de las características de los objetos y animales con ayuda de un adulto.
	C	El niño no habla de las características de los objetos y animales.

PRODUCTO.

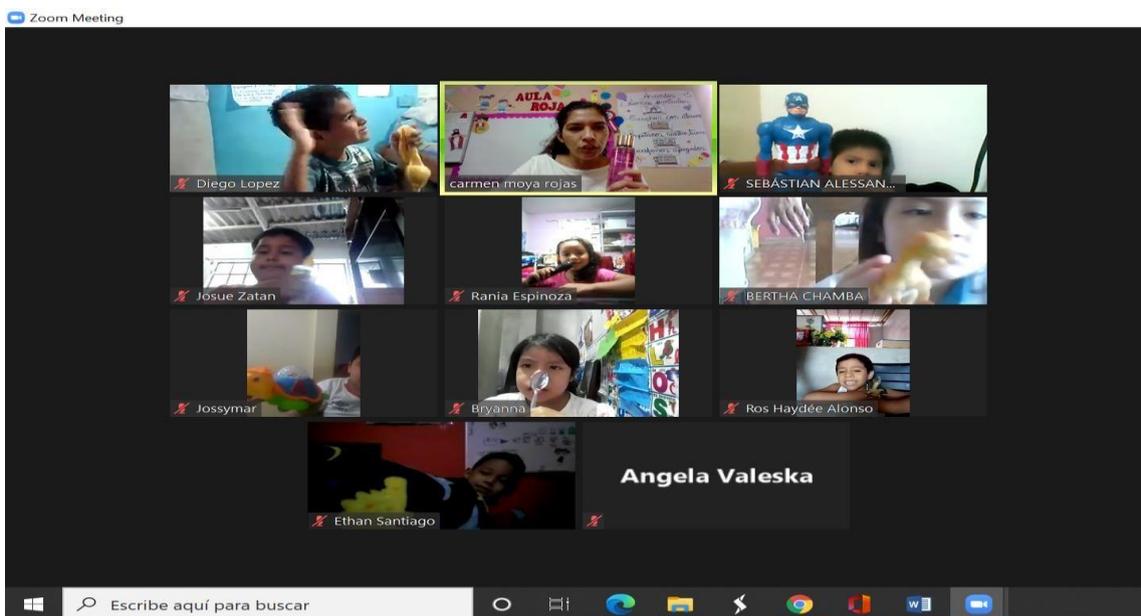


Realizando el juego: "Yo pienso en un...", donde describe las características del capitán américa

ANEXOS



Clase virtual vía Zoom: Actividad lúdica N°8: “Agrupando, agrupando”



Clase virtual vía Zoom: Actividad lúdica N°14: “¿Puede o no puede? Los niños, jugando y explicando lo que puede y no puede hacer su objeto seleccionado.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ MONTERO JUANA MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "PROGRAMA LÚDICO PARA EL LENGUAJE ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, PIURA 2021", cuyo autor es MOYA ROJAS CARMEN DEL SOCORRO, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y 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, 14 de Agosto del 2021

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ MONTERO JUANA MARIA DNI: 07545873 ORCID 0000-0002-7772-6681	Firmado digitalmente por: JCRUZMON el 14-08- 2021 18:18:50

Código documento Trilce: TRI - 0184174